

Cartella stampa — Socrate al Festival del Classico 2026

Materiali di approfondimento per le redazioni, a corredo del comunicato: il progetto, il funzionamento dell'avatar, i profili di e-REAL Labs, Centro Studi Logos e Logosnet, le immagini.



E se potessi dialogare con **Socrate?**

Impara la maieutica dialogando direttamente con l'avatar di Socrate.

Contenuti validati da professori universitari e presentati al Festival del Classico.

FILOSOFIA

PENSIERO CRITICO

LOGOSNET
Esperienze di apprendimento



«E se potessi dialogare con Socrate?»: la scheda Logosnet sull'avatar, per scuole e docenti.

Il progetto in breve

Voce	Dettaglio
Cosa	Un avatar conversazionale di Socrate, per il secondo anno al Festival del Classico
Dove	Circolo dei lettori, Torino
Quando	Dicembre 2026, nell'ambito del Festival; una mattinata
Chi lo realizza	e-REAL Labs di Logosnet
Chi partecipa	Studenti di liceo classico e studenti di diritto greco antico della Scuola di Giurisprudenza dell'Università di Torino
Come si svolge	Prima parte: gli studenti si preparano con Socrate. Seconda parte: il processo, con l'avatar nel ruolo di se stesso
Fonti dell'avatar	Circa 15 testi su diritto greco antico e processo a Socrate, le principali opere di Platone e altri testi classici che trattano della figura di Socrate
Precedente	Dicembre 2025, Politecnico di Torino: «Un dialogo con Socrate: avatar del pensiero»
Costo per il Festival	Nessuno: Socrate è un contributo di Logosnet, sponsor del Festival

Come funziona Socrate

L'avatar impersona Socrate per come lo conosciamo: non direttamente, perché il filosofo non ha lasciato nulla di scritto, ma attraverso le fonti storiche che ce ne hanno tramandato la figura, a cominciare dai dialoghi di Platone e dagli scritti di Senofonte. Su queste basi il team interprofessionale degli e-REAL Labs ha ricostruito con particolare cura i tratti che lo rendono riconoscibile: l'ironia con cui si dichiara ignorante per mettere alla prova le certezze altrui, il gusto per la domanda breve e incalzante, l'abitudine di partire da esempi quotidiani, e soprattutto il metodo maieutico, che non consegna risposte ma porta l'interlocutore a trovarle da sé. Il risultato non è un Socrate che ripete frasi celebri, ma un interlocutore che ragiona e interroga nel suo stile.

Socrate usa la stessa infrastruttura degli altri avatar degli e-REAL Labs. Cambia la logica della conversazione, costruita su tre principi.

- **Domande al posto delle risposte.** L'avatar non dà risposte dirette a ciò che l'interlocutore può sviluppare da solo: restituisce una domanda, o una sequenza di domande, che lo porta a formulare meglio il proprio pensiero.
- **Attenzione a chi ha davanti.** Rileva segnali di frustrazione, disimpegno o soddisfazione prematura e regola di conseguenza il tono delle domande.
- **Riflessione sul ragionamento.** A intervalli invita a riflettere sul percorso seguito: «Perché hai fatto questa domanda?» conta quanto «Che risposta hai ricevuto?».

Uno scambio con l'avatar passa per quattro momenti.

1. **Ascolto.** Un sistema di riconoscimento vocale trascrive ciò che dice l'interlocutore.

2. **Ricerca nelle fonti.** L'avatar recupera dalla propria base di conoscenza, fatta di documenti selezionati, i passi pertinenti alla domanda.
3. **Formulazione.** Un modello linguistico compone l'intervento a partire da quei passi e dalle regole di conversazione di Socrate.
4. **Voce e gesto.** La sintesi vocale e le animazioni dell'avatar (ascolto, spiegazione, risposta) restituiscono l'intervento in tempo reale.

La base di conoscenza si aggiorna in pochi minuti con un editor proprietario degli e-REAL Labs.

L'avatar può essere proiettato a grandezza naturale su una parete o mostrato su uno schermo, senza visori.

Socratic Prompting: l'idea dietro l'avatar

Il Socratic Prompting è un metodo per interrogare le proprie premesse prima e durante l'uso di un sistema di intelligenza artificiale generativa. Lo hanno elaborato Fernando Salvetti e Barbara Bertagni, con la supervisione scientifica di Roberto Pieraccini, già Head of Engineering del Google AI Assistant a Zurigo e New York. Muove dal metodo socratico, dall'epistemologia di Karl Popper e dalla ricerca sulla metacognizione.

Il punto di partenza: un sistema generativo risponde dentro la cornice concettuale di chi pone la domanda. Le premesse di partenza non vengono messe in discussione, vengono sviluppate. Il metodo propone quattro livelli di competenza.

- **Chiarificazione.** Formulare con precisione il problema che si ha davvero davanti.
- **Contestualizzazione.** Fornire al sistema il contesto che serve, scegliendo che cosa è rilevante.
- **Problematizzazione.** Cercare contro-ipotesi e obiezioni alla risposta ricevuta: «In quali condizioni questa conclusione sarebbe sbagliata?».
- **Valutazione riflessiva.** Inserire la risposta in un ragionamento più ampio e chiedersi se la domanda posta era quella da porre.

Gli autori presentano il metodo come lavoro concettuale e progettuale. Le osservazioni raccolte finora sono qualitative; la validazione empirica è in corso.

Chi siamo

e-REAL Labs. Sono i laboratori tecnologici di Logosnet, articolati principalmente tra New York e il Piemonte (Caluso e Torino): sviluppano tecnologie, software e piattaforme proprietarie di intelligenza artificiale generativa e realtà estesa. Realizzano ambienti immersivi che di norma non richiedono visori né dispositivi indossabili, e avatar conversazionali installati, tra gli altri, al Museo Regionale di Scienze Naturali di Torino.

Centro Studi Logos. Nato nel 1996 a Caluso (Torino) come centro di ricerca applicata, all'epoca in collaborazione con l'Olivetti, è il centro di ricerca di Logosnet: conduce studi e pubblica volumi e articoli scientifici con editori come Springer e FrancoAngeli. A Torino ogni anno ospita circa 100 stagisti dell'Università e della Scuola di Amministrazione Aziendale. Con il Dipartimento di Architettura e Ingegneria dell'Università di Bologna e gli e-REAL Labs, il Centro Studi ha sviluppato la

ricerca confluita nel volume *Design per spazi informativi interattivi* (FrancoAngeli, 2026: open access). È affiliato a Fondazione Piemonte Innova e al Polo ICT piemontese, come al Bio-Industry Park di Colletterto Giacosa.

Logosnet. Attiva dal 1996, ha sedi a Torino, Lugano, Londra, Houston e New York e opera in oltre 80 paesi. Lavora in cinque ambiti: imprese e organizzazioni, sanità, diritto e compliance, education, cultura e turismo. e-REAL Labs e Centro Studi Logos operano entrambi al suo interno.

Le persone



Fernando Salvetti. Fondatore e managing partner di Logosnet e degli e-REAL Labs (Torino, Lugano, Londra, Houston, New York). Giurista ed epistemologo di formazione, si occupa di apprendimento immersivo, intelligenza artificiale e realtà estesa, con competenze che uniscono filosofia della conoscenza e della scienza, antropologia e diritto. Da oltre trent'anni progetta e realizza soluzioni formative per organizzazioni nei settori dell'education, della sanità, dello sviluppo d'impresa e delle istituzioni internazionali. Ha sviluppato avatar basati su intelligenza artificiale generativa e piattaforme di realtà estesa per allenare pensiero critico, capacità decisionale e competenze interculturali. È coautore, con Barbara Bertagni, del metodo Socratic Prompting.



Barbara Bertagni. Fondatrice e managing partner di Logosnet e degli e-REAL Labs, dove coordina il team che sviluppa gli avatar. Psicologa clinica, filosofa e formatrice, con una formazione in epistemologia e antropologia. Progetta e conduce programmi formativi per professionisti di diversi settori e usa tecnologie immersive, avatar e realtà estesa per sviluppare pensiero critico, intelligenza emotiva e competenze interculturali. Ha collaborato con organizzazioni, università e istituzioni internazionali in ambiti come la formazione sanitaria, lo sviluppo della leadership e l'educazione alla sostenibilità. È coautrice, con Fernando Salvetti, del metodo Socratic Prompting. Autrice e relatrice in conferenze internazionali su comportamento umano, apprendimento immersivo e intelligenza artificiale nell'education.



Roberto Pieraccini. Supervisore scientifico del team e-REAL. Ingegnere elettronico laureato all'Università di Pisa, lavora da oltre quarant'anni sulle tecnologie del linguaggio e del dialogo tra persone e macchine: CSELT a Torino, Bell Labs, AT&T Labs e IBM Research, poi Chief Technology Officer di SpeechCycle e direttore dell'International Computer Science Institute di Berkeley. È stato Head of Engineering nel team di Google Assistant, a Zurigo e New York, e Chief Scientist di Uniphore. È autore di *The Voice in the Machine* (MIT Press, 2012) e *AI Assistants* (MIT Press, 2021) ed è Fellow di IEEE e ISCA.

Il team degli e-REAL Labs che lavora su avatar e ambienti immersivi:

Nome	Ruolo
Danils Vanags	Comunicazione potenziata dall'AI, learning design e simulazione interattiva
Francesco Galina	Project manager e storyteller: design narrativo, sceneggiatura, ambienti immersivi
Sanzio Pedersoli	Programmatore e game designer: applicazioni interattive e immersive in Unity e Unreal
Gabriele Malpezzi	Sviluppatore e AI engineer: applicazioni conversazionali e sistemi di avatar interattivi
Arjun Satheesh	Architetto e urbanista, Solutions Outreach Strategist: ambienti immersivi e narrazione spaziale

Altri progetti

Socrate nasce dalla stessa tecnologia che gli e-REAL Labs usano in musei, siti culturali, scuole e centri di simulazione. Ad esempio:

Progetto	Dove	Che cosa
Avatar di Michele Lessona e Alfred Wallace	Museo Regionale di Scienze Naturali, Torino	I visitatori dialogano con i due naturalisti; proiezioni immersive e video-mapping interattivo ricreano gli ecosistemi
Digital Alpine Museum (DAM)	Regioni Valle d'Aosta e Liguria, Dipartimenti Savoia e Alte Alpi	Progetto transfrontaliero finanziato dall'Unione Europea: collezioni digitalizzate, sale espositive virtuali, agenti conversazionali multilingue
Mortar Mixer	Svizzera con USI, SUPSI e UNESCO	Ricostruzione 3D interattiva di una tecnica medievale di preparazione della malta, fruibile in mostra e online
Pompei nel 79 d.C.	Ambasciata d'Italia, Washington DC	Ricostruzione immersiva e interattiva
Visual storytelling e iconografia interattiva	Museo Civico di Zoologia, Roma	L'avatar dell'ornitologo Ettore Arrigoni degli Oddi dialoga con i visitatori; animali interattivi nella sala degli scheletri, impronte ricostruite in 3D per l'esplorazione tattile, specchio in realtà aumentata per confrontare lo scheletro umano e quello dello scimpanzé

Progetto	Dove	Che cosa
Viaggio nel tempo verso una società a impatto climatico zero	RSE - Ricerca sul Sistema Energetico, Milano	Laboratorio e-REAL portatile: un'esperienza immersiva e interattiva su tre pareti porta il pubblico nel 2020, nel 2030 e nel 2050, tra consumi energetici, politiche europee e italiane e tecnologie per ridurre l'impronta di carbonio
Community Medi-Corps: centro mobile di apprendimento immersivo	George Washington University, School of Medicine and Health Sciences, Washington DC	Aula-laboratorio su ruote di circa 14 metri, con realtà virtuale, realtà aumentata ed e-REAL, che porta nelle scuole superiori della Virginia la formazione alle professioni sanitarie e scientifiche

Progetti analoghi sono stati realizzati per la Northwestern University a Chicago, per l'Harvard Center for Medical Simulation a Boston e, con l'Università della Svizzera italiana (USI), per il MEM - Middle East Mediterranean Summer Summit di Lugano.



Accendi la curiosità sulla **scienza**

Rendi accessibile il mondo naturale attraverso il dialogo e la curiosità.

Contenuti validati e pensati per imparare conversando.

SCIENZA

BIODIVERSITÀ

LOGOSNET
Esperienze di apprendimento



«Accendi la curiosità sulla scienza»: l'avatar di Michele Lessona al Museo Regionale di Scienze Naturali di Torino.

Curiosità e spunti utili

- **Un'intelligenza artificiale che fa domande.** Gli assistenti AI sono costruiti per rispondere e assecondare. Socrate è costruito per interrogare.
- **Dal dialogo al processo.** Nel 2025 un dialogo pubblico al Politecnico. Nel 2026 gli studenti si preparano con l'imputato e poi lo processano.
- **Le fonti prima della macchina.** La base di conoscenza è fatta di testi scelti su diritto greco antico e processo a Socrate. L'avatar li conosce e non li cita.
- **Liceo e università sullo stesso caso.** Studenti del classico e di Giurisprudenza lavorano insieme: filosofia e procedura attica.
- **«Intelligenza Naturale».** È il tema della [stagione 2026/2027 del Circolo dei lettori](#). Socrate obbliga chi lo usa a ragionare in proprio.
- **Dai musei alle aule di medicina.** La stessa tecnologia fa parlare Lessona e Wallace a Torino e sostiene la formazione clinica negli Stati Uniti.

Domande e risposte

Da dove viene ciò che dice? Da una base di conoscenza composta da testi selezionati sul diritto greco antico e sul processo.

L'avatar sostituisce i docenti? No. Accuratezza, contesto e guida restano responsabilità dei docenti. L'avatar dà agli studenti un interlocutore con cui mettere alla prova i propri argomenti.

Perché un avatar che fa domande? Perché un sistema che conferma le premesse di chi lo interroga le rafforza. Un sistema che interroga porta chi lo usa a esplicitarle.

Serve un visore? No. L'avatar è proiettato o mostrato su schermo e si usa con la voce.

Dove è già stato usato? In corsi universitari di filosofia, diritto e management, in programmi per manager, nella simulazione clinica e nella formazione al ragionamento giuridico, principalmente in Italia, Svizzera e Stati Uniti.

Pubblicazioni, interventi e video

- Video: [Socrate al Festival del Classico 2025](#) e in laboratorio, durante le prove di funzionamento multilingue
- F. Salvetti, B. Bertagni, *Socratic Prompting: Critical Thinking as a Foundational Skill for the Age of Generative AI*. Presentazione del metodo e dell'avatar di Socrate alla Columbia University di New York nel giugno 2026 (in corso di stampa con Springer, volume a cura di David Guralnick e Antonella Poce).
- F. Salvetti, B. Bertagni, R. Pieraccini, [Talking with the Expert: An Emotionally and Socially Intelligent Avatar](#), in *Creativity and New Technologies in Learning for the Workplace and Higher Education*, atti di The Learning Ideas Conference 2025, Springer, 2026. Descrive l'architettura degli avatar e-REAL.
- F. Salvetti, B. Bertagni, [Interactive Museum Experiences: Natural Sciences, Cultural Heritage, Ancient Building Techniques](#), nello stesso volume. Descrive i progetti per musei e patrimonio culturale.
- G. Dall'Osso, M. Zannoni, F. Salvetti, B. Bertagni, [Design per spazi informativi interattivi](#), FrancoAngeli, 2026.
- Video: [l'avatar Mia Williams](#) in una sessione su un tema sanitario.



Attiviamo gli studenti!

La scuola come spazio interattivo.
In collaborazione con l'Università di Bologna.

DOCENTI

DIRIGENTI
SCOLASTICI

LOGOSNET
Esperienze di apprendimento



Design per spazi informativi interattivi (FrancoAngeli), in collaborazione con l'Università di Bologna.



La didattica nell'era dell'**AI**

La lezione diventa esperienza attraverso la simulazione.

DOCENTI

DIRIGENTI
SCOLASTICI

LOGOSNET
Esperienze di apprendimento



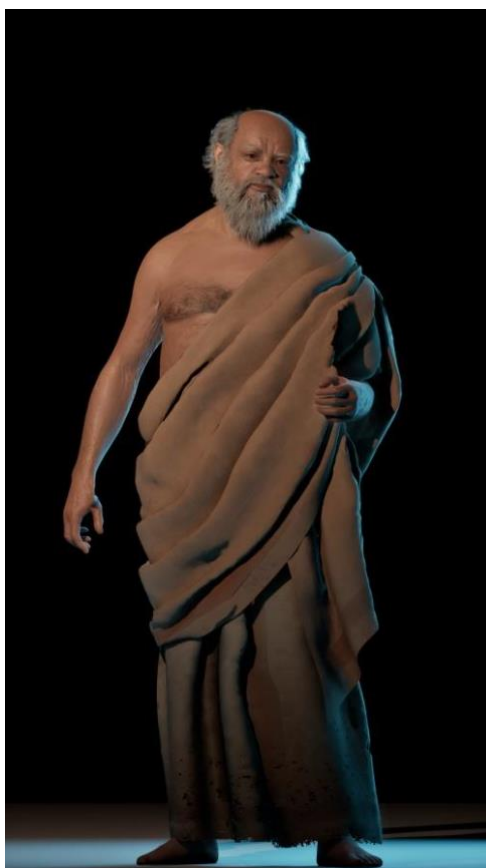
Learning 4.0. Advanced Simulation, Immersive Experiences and Artificial Intelligence, Flipped Classrooms, Mentoring and Coaching, a cura di Fernando Salvetti e Barbara Bertagni (FrancoAngeli).

Immagini

Crediti per tutte le immagini: e-REAL Labs / Logosnet.



1. L'avatar di Socrate in dialogo con un filosofo nella giornata inaugurale del Festival del Classico 2025, al Politecnico di Torino.



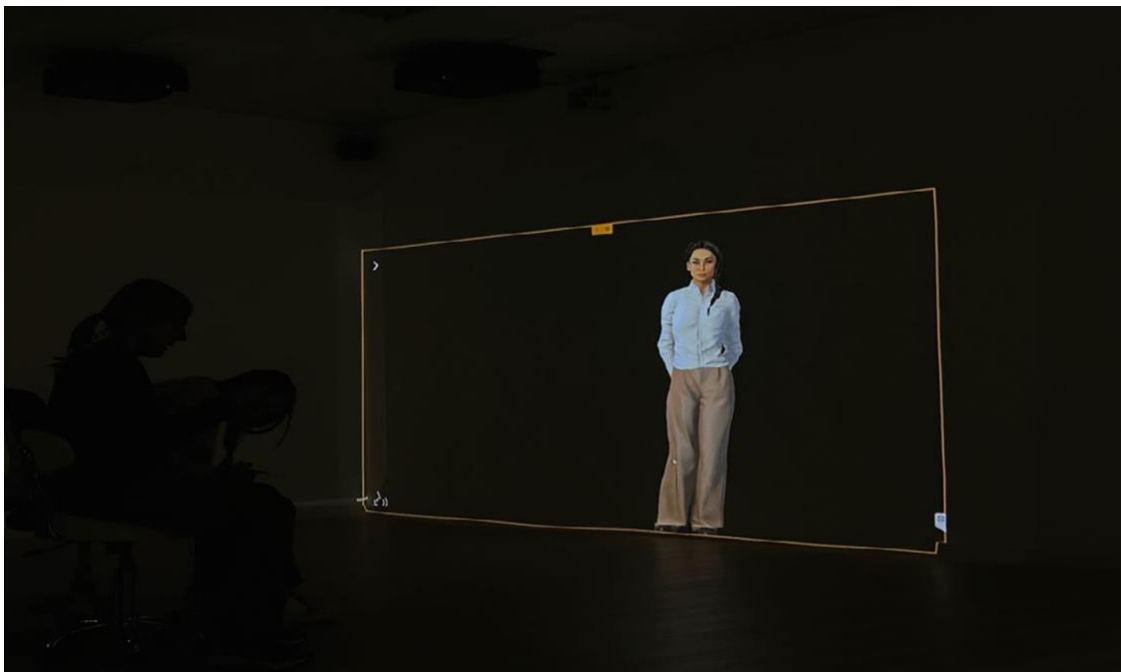
2. Il Socrate digitale degli e-REAL Labs.



3. Gli avatar di Michele Lessona e Alfred Wallace e le proiezioni immersive al Museo Regionale di Scienze Naturali di Torino.



4. Avatar realizzati dagli e-REAL Labs per musei e progetti culturali, tra cui il Museo Regionale di Scienze Naturali di Torino e il progetto transfrontaliero Digit Alps.



5. Mia Williams, avatar degli e-REAL Labs, proiettata a grandezza naturale su una parete interattiva.