n.4 - 2021

In questo numero

Biblioteche: luogo fisico e digitale di creazione e condivisione del sapere, dove gli studenti sono protagonisti

di Matteo Uggeri

Luogo fisico e digitale

Eccoci: si parla di spazi, spazi fisici, ma che anche si mischiano al virtuale, secondo quell'ibridazione che ha portato a coniare il neologismo *phygital*, parola che immagino i bibliotecari, spesso con tendenze all'autarchia linguistica, detestino (come dar loro torto in questo caso?).

Sono felice di vedere uscire quindi questo numero di Bricks in un momento di cauto e timido alleggerimento della pressione a cui la pandemia ci ha quasi abituati. Mi fa respirare con meno titubanza sentir parlare di "sedute morbide e adatte a lavori di gruppo e individuali", leggere di luoghi di "animazione, incontro, videoconferenza e workshop intorno al libro e con gli autori." Sono parole dall'articolo su BiblioBaccio, di Alessandra Cenci, che ricorda come l'esperienza di biblioteca scolastica che va esponendo si realizza grazie agli **sforzi congiunti della scuola, dei finanziamenti del MIUR, ma anche di musei, genitori, anziani e pure associazioni del territorio**.

E quanta fisicità anche nelle letture ad alta voce, nelle vibrazioni sonore che si generano dalle pagine dei libri, le quali esse stesse, nel loro essere di loro carta ed inchiostro, sembrano dirompenti nell'epoca del digitale imposto dai lockdown. A tal proposito posso dire che tempo fa mi aveva colpito una citazione di Erri De Luca, in epoca pre-pandemica, affissa all'ingresso di una nota osteria milanese, che riportiamo nell'immagine e che ben racconta il ruolo del libro "di carta" nella cultura e nella socialità. E a noi interessa esplorarne anche la sua versione estesa nell'universo digitale della rete.

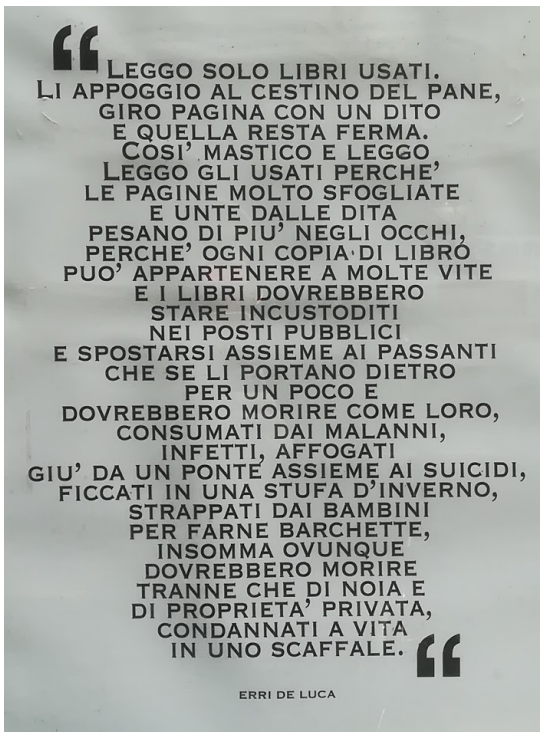

Figura 1 - Una citazione da un libro di De Luca, esposta in una nota osteria milanese.

Luogo aperto

La frase ci ricorda anche come, da sempre, il libri ed i luoghi che li rendono disponibili a tutti, gratuitamente, sono i veicoli primari, classici, di ogni forma di *open education*, nonché di cultura aperta, di socialità aperta. In un mondo dove la gratuità del sapere e dell'accesso al sapere si inquina con le regole del mercato e con i prodotti della suite di Google che permeano le scuole, dobbiamo ricordarci come le biblioteche - virtuali, fisiche o ibride - restano l'avamposto di resistenza da difendere ad ogni costo. Così come l'edificio della biblioteca è forse anche l'unico luogo pubblico gratuito in cui si può *stare* a piacimento, anche il suo equivalente virtuale mutua delle caratteristiche analoghe di apertura che rappresentano un avamposto irrinunciabile nella lotta al *possesso* che avviene in rete (possesso di dati, di account, di attenzione, di artefatti digitali, di opere di ingegno...).

Figura 2 - La sala centrale della biblioteca "Sena" del liceo De Sanctis

Luogo per creare

Ma la biblioteca non è solo luogo, non è recipiente. Essa è anche guida, connettore, istituzione generatrice di conoscenza. Ed infatti sempre la Cenci parla di un progetto (chiamato *Una data, un tema, tanti libri*) che "ruota intorno ai libri in biblioteca per approfondire un tema e creare nuovi contenuti digitali da diffondere nella comunità scolastica dell'istituto." Viviamo nella cosiddetta era della *creator economy* (ok: siamo nell'era di un sacco di cose, ma questa la trovo tra le più interessanti), ossia **l'epoca in cui tutti possiamo realizzare artefatti digitali e - volendo, per chi ci riesce - farne anche una professione.** Dai blog ai videogame, dai video alla musica, i tool di manipolazione digitale ci consentono una libertà anche artistica non indifferente. **Ciò che interessa in questo contesto però, chiaramente, non è la via di sfogo economica, quanto il lavorare sulle competenze digitali (e trasversali) tramite queste pratiche, che nella biblioteca, forse ancora più che nella scuola, imbrigliata nei programmi, nelle valutazione, nei test invalsi, negli esami, può fiorire**. Infatti il progetto sopra citato ha attivato un percorso che si è collocato nell'ambito delle discipline di italiano, storia e nel curricolo digitale trasversale, ma soprattutto ha offerto l'occasione per apprezzare negli studenti lo sviluppo di competenze linguistiche (comprendere vari tipi di testi narrativi, divulgativi, letterari, multimediali; leggere espressivamente ad alta voce; prendere appunti ed utilizzarli), digitali (cercare le informazioni nella rete e saperle valutare criticamente; produrre artefatti di tipo multimediale; utilizzare piattaforme e web tool in modo autonomo); e sociali-civiche (collaborare in piccolo gruppo in presenza ed anche a distanza; prendere decisioni; assumersi la responsabilità del proprio lavoro e ruolo).

Quindi: da un lato recupero della fisicità, dall'altro uno slancio verso un uso del digitale consapevole, guidato ma libero, molto pragmatico, volto alla creazione di artefatti di varia sorta tramite i web tool di cui sopra, nella giungla dei quali i ragazzi e gli adulti sempre più devono sapersi orientare.
Ed il risultato di tali lavori? Diventa esso stesso una risorsa a cui attingere, non solo all'interno dell'istituto in cui questi libri aumentati o video o - come li si chiamava un tempo - *prodotti multimediali* sono stati fatti, ma per la comunità tutta.
In questo modo "la pratica del leggere si è ben coniugata con la pratica digitale e ha proiettato la lettura in una dimensione aumentata, molto congeniale ai ragazzi e più vicina al loro linguaggio quotidiano che unisce testo, immagine e musica."
Lo studente si sente protagonista tramite la dimensione sociale del libro. Quale prospettiva più lontana dall'immagine agghiacciante dell'annoiata lezione frontale in DAD che tanti, troppi ragazzi lamentano, dove si sono sentiti oggetti di una comunicazione unidirezionale e non - appunto - protagonisti dell'apprendimento?
Scegliete un prodotto del tutto a caso, dal podcast della BiblioBaccio, come questo, che racconta "Il ragazzo del fiume" di Tim Bowler. Oppure un rap freestyle sul tema delle fake news. E che dire dell'estratto dal "Bar dello Sport" di Stefano Benni? E se non vi basta, ascoltate su Soundcloud *Bibliotalk*, un servizio analogo di cui trovate dettagli nell'articolo di cui parliamo sotto.

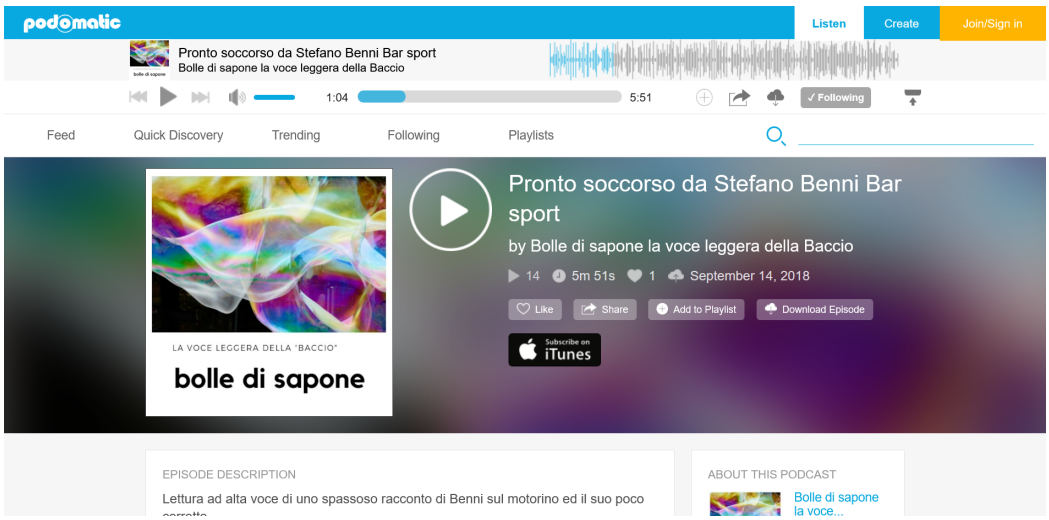

Figura 3 - Una pagina dal podcast della BiblioBaccio

Luogo per condividere

Alcuni articoli ricordano il finanziamento MIUR del progetti per la realizzazione di 500 biblioteche scolastiche innovative, dove si promuoveva **una biblioteca scolastica aperta oltre l'orario scolastico, creazione di spazi vivi, dinamici, laboratori creativi aperti agli studenti e ai cittadini, accesso a un vasto panorama di saperi, conoscenze, risorse informative e formative, tradizionali e on line**. Dario Ianneci racconta quindi l'esperienza della biblioteca "Sena" che già nel 2000 si era fatta "piazza aperta del sapere, con risorse sempre aggiornate e con largo impiego di strumenti digitali." Quindi sottolinea come sia fondamentale dare un carattere attraente e dinamico della biblioteca che deve essere spazio sociale, "nutrimento per la fantasia e luogo di aggregazione e creatività."

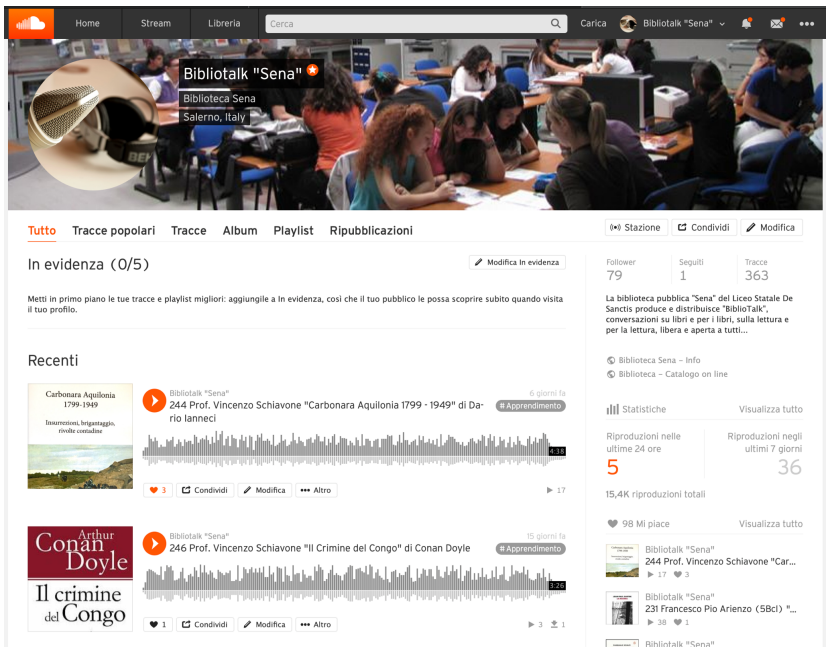

Figura 4 - Il canale podcast BiblioTalk della biblioteca su SoundCloud

Studenti protagonisti

Sempre Ianneci sottolinea come **gli studenti sono i veri protagonisti di una biblioteca scolastica moderna**. Vanno formati, certo, come minimo alle nozioni base di biblioteconomia, ma poi saranno loro, con gli insegnanti, a gestire i servizi della biblioteca, garantendone la vita nel tempo. In questo modo la biblioteca diviene "lo spazio centrale della scuola, un luogo vivo e dinamico, aperto, accogliente, colorato, pieno di vita, facilmente accessibile, dove è bello stare per leggere, studiare, fare i compiti, discutere o ascoltare musica." Gli studenti arrivano ad "invadere" lo spazio cittadino, con iniziative **in collaborazione con i gestori delle librerie, dove ragazzi e docenti hanno "invaso" le librerie cittadine realizzando in loco diversi *podcast live*.**

Non paghi di tutto questo, il lavoro viene raccontato tramite un progetto fotografico, che si appoggia a una docente fotografa, la quale realizza tanti scatti delle mani dei ragazzi che sfogliano libri. L'agenda che ne esce reca in ogni pagina un codice QR che attiva un podcast oppure lancia un audiobook.

Figura 5 - L'Agenda artistica 2021 *Lib(e)ris manibus*

Biblioteche aumentate

Parlare di **biblioteche aumentate,** scolastiche o meno, come fa ad esempio Augusta Giovannoli, diventa quindi naturale. **L'idea è, ancora una volta, che si mettano in grado le persone che vi afferiscono (bibliotecari, insegnanti, ragazzi, cittadini) di migliorare le proprie competenze digitali, di crescere, "aumentare" loro stessi,** tramite percorsi di formazione che creino una forma di osmosi tra il mondo anche dei professionisti del digitale, dei pedagogisti, dei formatori, e quello della cultura condivisa.

"Le biblioteche delle scuole, se ben progettate e gestite, sono davvero in grado oggi di sprigionare grandi energie civili e culturali, a beneficio di tutta la collettività", ricorda ancora Ianneci. Queste energie devono essere ben convogliate, sostenute quanto più possibile. Si tratta di uno sforzo nel quale le istituzioni, MIUR stesso *in primis* ovviamente, devono impegnarsi. Anche a livello internazionale c'è molto da imparare e condividere, nonché da promuovere in termini di apertura e libertà. **A tal proposito mi concedo di ricordare l'articolo "Fuori numero"[1] dove segnalo un'importante iniziativa da parte di Communia, volta a sostenere l'apertura all'uso delle opere di ingegno in ambito educativo in tutta Europa.** Anche da iniziative come questa il sapere e la cultura possono liberarsi da gioghi antichi e aprire nuove porte e nuove strade verso una trasformazione profonda della società.

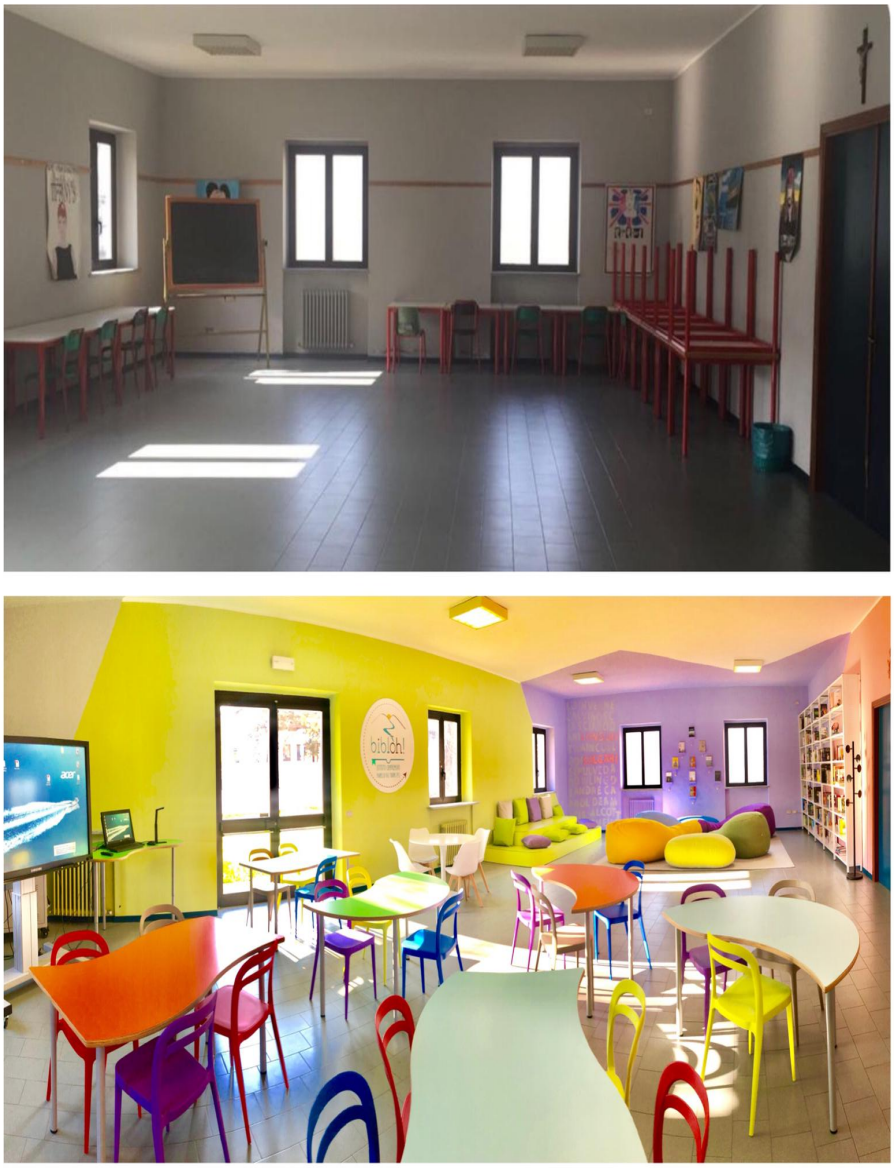

Figura 6 - Passaggio di stato, dall'articolo su "Biblioh!" di Angelo Bardini

[1] Rivedere i vincoli del copyright per l'educazione: l'iniziativa internazionale di Communia, http://www.rivistabricks.it/wp-content/uploads/2021/04/2021_FN_Uggeri_Communia_Open.pdf

E veniamo agli articoli che compongono questo numero.

Alessandra Cenci, docente di Lettere della scuola secondaria di primo grado, nonché Animatore digitale per la scuola Baccio da Montelupo di Montelupo Fiorentino, ci ricorda come l'esperienza di biblioteca scolastica BiblioBaccio si realizza grazie agli sforzi congiunti della scuola, dei finanziamenti del MIUR, musei, genitori, anziani e associazioni del territorio. Il tutto verso un'idea di biblioteca scolastica innovativa che diviene comunità di pratiche per coltivare lettura e scrittura.

Dario Ianneci, insegnante di latino e greco al liceo classico ed esperto di tecnologie applicate alla didattica, racconta un nuovo *concept* di biblioteca scolastica aumentata, interattiva, sociale, osmotica e corale. Quella dell'esperienza della biblioteca "Sena", del liceo statale "De Sanctis" di Salerno, che era in anticipo di ben 15 anni rispetto alle direttive MIUR più volte citate in questo numero.

Angelo Bardini - ambassador INDIRE e membro del direttivo del Coordinamento nazionale delle reti delle biblioteche scolastiche - ci narra, anche con le immagini, i "passaggi di stato" di alcune biblioteche. Dal semplice armadio in sala prof ad aule colorate e con scaffali aperti ... a Biblòh!

Elena Santagostini, insegnante di Religione Cattolica nella Scuola Primaria, ci racconta, nel suo interessante articolo, non solo le fasi e procedure che hanno condotto il suo Istituto a creare una propria biblioteca digitale contribuendo, ad oggi, con più di duemila volumi alla piattaforma Opac (*On-line Public Access Catalogue*), ma anche come gli alunni abbiano creato loro stessi dei libri digitali, dei veri e propri artefatti digitali inseriti a pieno titolo nel circuito delle biblioteche digitali.

Silvia Furlanetto è una docente in comando presso l'USR Friuli Venezia Giulia. Affronta il tema è relativo al rendere la lettura accessibile a tutti i bambini, alunni e studenti con bisogni educativi speciali. Il digitale e le biblioteche virtuali oggi permettono di ridurre le barriere nei confronti del piacere della lettura.

Francesca Palareti lavora presso la Biblioteca di Scienze sociali dell'Università di Firenze, si occupa di formazione a vari livelli e grazie alla sua vasta conoscenza di biblioteche digitali ci offre non solo una panoramica esaustiva sulle biblioteche digitali esistenti, ma anche informazioni molto utili relativamente alle varie app che supportano la lettura degli e-book. Interessante ed estremamente utile la sezione dedicata a MLOL Scuola con link a vari tutorial a supporto d'uso dell'edicola, degli audiolibri, delle numerose risorse open all'interno della piattaforma.

Valentina Pennati è insegnante della Primaria presso la Bilingual European School di Milano basata sulla didattica costruttivista. Ci presenta il progetto Alexandria: "delicato e intricato ecosistema di interazioni tra discipline, competenze, abilità e attori, e congegno immaginifico di umanesimo letterario, volta a rendere la lettura uno stato d'animo che lo studente è chiamato ad esplorare".

Augusta Giovannoli, *project manager* sul rapporto tra cultura, creatività, educazione e tecnologie digitali presso la Biblioteca Civica Multimediale di Settimo Torinese, racconta l'esperienza di "Sapere digitale", esperimento riuscito di educazione civica digitale in biblioteca e a scuola, con l'appoggio di istituzioni e formatori esperti. Il tutto per traghettare efficacemente la biblioteca verso la trasformazione digitale.

Elisabetta Buono insegna Lettere in un liceo sardo e racconta la storia della biblioteca della sua scuola. Un passo importante è stata l'adesione a QLoud scuola, piattaforma gratuita e sostenibile per la biblioteca scolastica digitale.

Lorenzo Bordonaro è docente di Italiano in una secondaria di 1° grado siciliana: la "Dante Alighieri" di Catania. Ci parla della trasformazione avvenuta nella biblioteca della sua scuola grazie alle innovazioni coraggiose, all'impegno di docenti e dirigente e al Piano Nazionale Scuola Digitale azione #24. Dai libri "prigioneri" dietro le grate al prestito digitale per leggere sempre... anche durante la pandemia.

Serafino Carli è coordinatore pedagogico per le attività educative della *Andrea Bocelli Foundation*, ABF, che allo scoppio della pandemia ha avviato il progetto ABF DigitalLab. Il progetto - che ad oggi coinvolge 14 scuole - oltre alla donazione di *tablet* e *notebook* e alla realizzazione di una piattaforma *online* co-costruita con docenti e studenti ha previsto l'inserimento in ciascuna scuola di un bibliotecario 4.0 (l'atelierista digitale ABF).

Luigi Catalani racconta la progettazione e la realizzazione, da parte del polo bibliotecario di Potenza, di un PCTO completamente online, in modalità sincrona, per studenti delle scuole secondarie della regione: 5 unità di apprendimento per un totale di 30 incontri di un'ora ciascuno finalizzati alla trasformazione della biblioteca del proprio istituto in biblioteca innovativa.

Ed eccoci alle consuete rubriche.

Competenze e certificazioni

Marina Porta e **Claudio Consonni** parlano di PCTO al tempo della pandemia. *"... le istituzioni scolastiche che si sono mobilitate per cercare di dare un senso ad esperienze che trovavano il loro punto di forza nel contatto, nella vicinanza, nell'osservazione di pratiche lavorative de visu, praticamente in tutto ciò che ora è necessariamente diventato un tabù. Non tutti gli sforzi si sono rivelati vani e in alcuni casi la digitalizzazione dei percorsi ha portato a scoprire valori aggiunti precedentemente inimmaginabili".*

Salvatore Pappalardo, **Arianna Chiara Bressan**, **Donatella Daddio** riportano l'esperienza del PCTO organizzato dalla Camera di Commercio e rivolto a 800 studenti e studentesse delle scuole superiori delle provincie di Como e Lecco, con l'obiettivo di coinvolgere i partecipanti in percorsi dedicati allo sviluppo delle competenze "soft".

Progetti Europei

Monica Turrini presenta i risultati del progetto UPPER, concepito per accompagnare scuole e organizzazioni no-profit nel miglioramento delle proprie prassi e strategie di educazione alla pace e per fornire un'occasione per confronto e dibattito sulle strategie di *"capacity building"* e sul rafforzamento del *networking* internazionale per massimizzare gli effetti dei progetti e delle iniziative esistenti.

Dalla rete

Augusto Chioccariello, **Stefania Fabbri**, **Laura Freina**, **Guglielmo Trentin** e **Anna Vaccarelli** sono membri del CNR, Istituto per le Tecnologie didattice e Istituto di Informatica e Telematica. In questo articolo presentano il progetto "Presente digitale" che ha come finalità la realizzazione di un portale per la formazione online degli insegnanti, gratuita, che offra percorsi di riflessione da proporre in classe agli studenti.

Elefteria Morosini recensisce il libro di Barbara Volpi: "Docenti digitali. Insegnare e sviuppare nuove competenze nell'era di internet". Un libro in cui non si parla affatto di programmi, applicazioni, piattaforme, device, hardware, ma si parla molto di come funziona il cervello umano.

Buona lettura. Se volete commentare gli articoli potete farlo nel nostro gruppo facebook: www.facebook.com/groups/rivistabricks/

Matteo Uggeri

matteo.uggeri@REMOVE.gmail.com

Fondazione Politecnico di Milano

Matteo Uggeri si occupa di innovazione didattica dal 1999 a vario titolo e sotto diversi cappelli, in origine al METID (Metodi e Tecnologie Innovative per la Didattica) del Politecnico di Milano e poi dal 2012 presso la Fondazione dello stesso ateneo. Negli anni ha sviluppato un interesse crescente verso l'Open Education (come strumento essenziale per la giustizia sociale) e per la Gamification (come modalità creativa e stimolante per l'apprendimento). È anche musicista e sound designer dalla metà degli anni '90 e si diverte a sperimentare quanto più possibile le intersezioni tra le proprie diverse collocazioni lavorative e personali, incluse quelle di marito e padre.