

BRICKS | DALLA RETE

Una guida all'uso delle App in biblioteca

a cura di:

Augusta Giovannoli



Biblioteca, App

Le *app* sono diventate parte integrante della nostra vita. Le usiamo per monitorare il tempo, fare foto, cercare i migliori ristoranti, ascoltare musica. Grazie anche all'intelligenza artificiale, oggi ognuno di noi può facilmente crearne di nuove, senza dover conoscere nessun particolare codice di programmazione: le interfacce web e le logiche per crearle sono sempre più semplici e intuitive, anche per i non addetti ai lavori.

Le *app* sono anche una preziosa risorsa educativa, uno strumento per giocare e imparare, per raccontare storie, per farsi coinvolgere in nuove forme di narrazione interattiva e per approfondire temi complessi in modo semplice e divertente.

Risorse e contenuti preziosi per la didattica e la creatività ma forse non ancora abbastanza conosciute ed utilizzate nel mondo delle biblioteche e delle scuole.

Da qui l'idea della **Guida all'uso delle app in biblioteca**, nata con l'intento di fare da bussola tra contenuti troppo vasti e ridondanti, per imparare a riconoscere quelli di qualità.

Uno strumento di lavoro per bibliotecari, insegnanti, genitori, educatori che sono punti di riferimento nella crescita di bambini e bambine, ragazzi e ragazze.

Senza la pretesa di essere esaustiva, la guida è forse la prima raccolta, ragionata e realizzata da bibliotecarie, di *app* valide, selezionate dopo essere state sperimentate e, in alcuni casi, direttamente usate in laboratori multimediali e interdisciplinari, per far appassionare alla lettura soprattutto giovani e giovanissimi/e in modo divertente, con continui rimandi fra libri e digitale e, non da ultimo, in sintonia con i loro modi di sentire e di imparare.

I contenuti della guida sono organizzati per fasce d'età (3-6 anni, 6-9 anni, 9-12 anni, +12 anni e c'è un breve paragrafo finale dedicato alla *app* realtà aumentata). La guida digitale è [scaricabile gratuitamente da questo link](#), mentre la versione cartacea è stata distribuita nelle biblioteche del Piemonte e della Valle D'Aosta.



Figura 1 - La copertina della guida

Come sintetizza bene Giulia Natale, la nostra esperta di app nonché formatrice e ispiratrice di tanti progetti che le biblioteche che aderiscono al progetto stanno portando avanti con le *app*: *"Le app coinvolgono tutti senza escludere nessuno"* (in particolare le persone con disabilità) e soprattutto *"La*

Biblioteca è un epicentro culturale di riferimento per la società. Propone, coinvolge, c'è per ogni pubblico stando al passo con i tempi (fra innovazione e tecnologia)".



Figura 2 - Il QR Code da inquadrare per scaricare gratuitamente la guida

Il contesto in cui nasce la guida

*Sapere digitale. Educazione civica digitale in biblioteca*¹ è un percorso di formazione e di attivazione sulle competenze digitali che ha come obiettivo quello stimolare il ruolo cruciale che le biblioteche possono giocare a supporto dell'**educazione civica digitale** e della diffusione di una sempre maggior consapevolezza del corretto utilizzo del digitale, *in primis* per gli insegnanti delle scuole e a ricaduta per la cittadinanza intera. Il progetto è promosso dalla Biblioteca Civica Multimediale Archimede, Fondazione Esperienze di Cultura Metropolitana di Settimo Torinese ed è sostenuto dalla Compagnia di San Paolo, Missione Cultura, Obiettivo Sviluppare Competenze.

Il progetto, avviato nel 2019 è stato rifinanziato dalla Compagnia di San Paolo per il biennio 2022/2024 ed è stato ampliato alla rete bibliotecaria della Valle D'Aosta.

Le biblioteche che partecipano ai corsi di formazione gratuiti sono chiamate ad impegnarsi nell'ideazione e nell'applicazione di ciò che hanno appreso attraverso un "**patto formativo**", a seguito del quale vengono affiancate con **forme di tutoraggio individuale** o come **gruppo di lavoro**, oppure con **consulenze specifiche** da parte di esperti, per concretizzare i progetti che nascono dalla formazione. L'idea che sta alla base del progetto è quella di una **biblioteca aumentata** dove, fermi restando i libri, si aggiungono diversi livelli di conoscenza, di approfondimento e di informazione che vengono esplorati con

¹ Ulteriori informazioni sul progetto e sugli aggiornamenti alla guida sul *blog* dedicato: www.saperedigitale.org. La guida ora è disponibile anche sulla biblioteca digitale MlOl- Media Library on line: https://www.medialibrary.it/media/schedaopen.aspx?id=4156564&source=ebook_open_carousel

Trovate un articolo su *Sapere Digitale* anche nel numero 4/2021 di Bricks dedicata a *Didattica e biblioteche digitali* reperibile a questo indirizzo web: http://www.rivistabricks.it/wp-content/uploads/2021/06/2021_04_09_Giovannoli.pdf

diverse modalità, tutte digitali. Senza trascurare i rischi ma privilegiando le opportunità e le potenzialità che il digitale offre.

Questa guida è uno dei frutti del lavoro svolto che speriamo possa essere ampliato da altre biblioteche che vorranno aderire. Partner del progetto sono il Settore Biblioteche della Regione Piemonte, la sezione piemontese dell'AIB, le biblioteche Civiche Torinesi, lo SBAM e la rete di biblioteche scolastiche Torino Rete Libri Piemonte.

La guida è stata redatta da **Alessandra Maffiotti**, Biblioteca Civica di Piobesi Torinese, con la collaborazione di **Loredana Pilati**, Biblioteca Civica Giovanni Arpino di Nichelino.

Il gruppo di lavoro da cui nasce l'idea della guida è stato condotto da **Giulia Natale** e hanno partecipato la Biblioteca Arduino di Moncalieri, la Biblioteca Civica "Adriano Fangareggi di San Maurizio Canavese, la biblioteca Primo Levi delle Biblioteche Civiche di Torino e la biblioteca Civica di Pianezza.

Per facilitare l'implementazione della guida, parallelamente al lavoro di recensione, raccolta e sperimentazione delle *app* nei laboratori, il progetto si è dotato di ulteriori strumenti di diffusione in rete di queste preziose risorse digitali.

Ogni mese, nella sezione *Biblioteche* del blog, trovate un nuovo articolo o una videorecensione in una rubrica dedicata, [Miscuglio](#), di Giulia Natale.



Figura 3 - La copertina di una delle *app* approfondita negli articoli della rubrica *Miscuglio*

Nel 2022 anche la **Biblioteca regionale Bruno Salvadori di Aosta** ha partecipato al corso e al tutoraggio e ha già realizzato laboratori con le *app* nell'estate 2022.

Una dell'idee che sta circolando nel gruppo di lavoro è di creare una sezione "capovolta", partendo ovvero da libri e albi che si sono dotati di *app* di qualità: molte sono già segnalate in questo libricino ma per una più facile lettura e per scoprire nuovi prodotti di qualità, questa sezione potrebbe essere utile.

A luglio 2023 la **biblioteca di Beinasco**, che ha aderito da subito al progetto, ha avviato una rubrica settimanale su Facebook, dove illustra la Guida e i contenuti disponibili per le diverse fasce d'età. [Potete seguirla qui.](#)

A novembre 2023 sono in [calendario altri tre incontri di approfondimento](#) gratuiti per continuare ad arricchire il catalogo con nuove app, aperti alle biblioteche del Piemonte e della Valle D'Aosta e anche alle biblioteche di altre regioni che vorranno farsi coinvolgere.

Fascia 3/6 anni

Loopimal è uno strumento per costruire mille animazioni piene di effetti sonori! E' il primo passo dei vostri figli nel mondo del montaggio (sequencing) al computer.

Con gesti intuitivi e divertenti potranno creare buffe (eccentriche) sequenze di animazione con diversi animali. Il contenuto viene creato con loop di melodie, ritmi o movimenti: le possibilità sono infinite.

Non vi è alcun obiettivo, nè giusto o sbagliato: è un kit di creazione che funziona in ogni occasione.

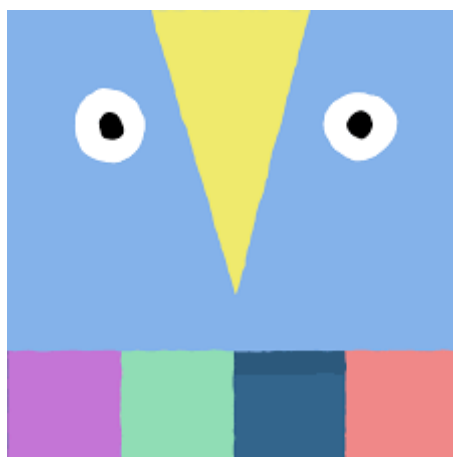


Figura 4- Loopimal | Sviluppatore: Yatatoy

Fascia 6/9 anni

Tutto il contrario. Otto animali, ventiquattro coppie di opposti e più di cento diverse combinazioni!

Scegli con chi giocare e divertiti a cambiare il suo aspetto sperimentando tra tutti i possibili contrari: alto, basso, lungo, corto, triste, allegro... Preparati a dei risultati davvero sorprendenti!

Disponibile anche il libro *Tutto il contrario* di Silvia Borando, Minibombo, 2020.



Figura 5 - Tutto il Contrario | Sviluppatore: TIWI s.r.l

Fascia 9/12 anni

A Life in Music. Antonio e Silvia non dimenticheranno mai l'estate del 2008, l'incontro fortuito di due liceali accomunati dalla passione per la musica sconvolgerà per sempre le loro vite.

A Life in Music è un gioco 2D a scorrimento orizzontale con elementi di rhythm game in cui le vite dei protagonisti si incroceranno con quelle del Maestro Giuseppe Verdi ed alcune delle sue composizioni iconiche. Prodotto dal Teatro Regio di Parma, l'esperienza emotiva combina dialoghi a scelta multipla, decine di personaggi, location e oltre 20 tracce originali per portarci sullo schermo sogni, amicizie e paura.

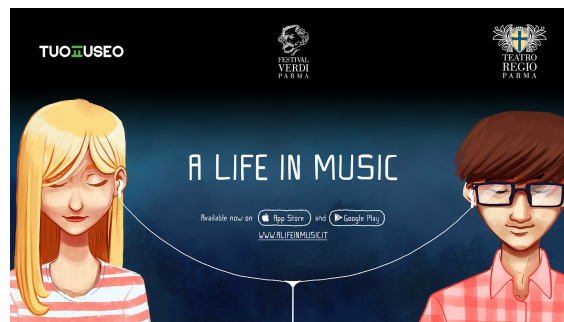


Figura 6- A Life in music | Sviluppatore: TuoMuseo

Risorse preziose in rete

Non sono molte le realtà italiane che lavorano su questi temi e molte delle *app* più belle sono prodotte all'estero, in Francia in particolare, ma le risorse che elenchiamo qui di seguito sono eccellenze nazionali e senza la loro collaborazione, l'ispirazione e la curiosità che hanno suscitato nelle biblioteche difficilmente il progetto della guida avrebbe preso forma.

- [Mamamò](#), portale dedicato all'educazione digitale di bambini, ragazzi e adulti. Recensioni di *app*, notizie e molto altro su media education e tecnologia *under 13* divise per fasce d'età.

- Sul portale del progetto *Riconessioni*, nella sezione notizie www.riconessioni.it/notizie/ la rubrica [Tra carta e digitale](#) di Giulia Natale che esplora la biblioteca del futuro, tra storie fatte di carta e di *pixel*.
- La Bologna Children's Book Fair ha un premio specifico internazionale, il [BolognaRagazzi Crossmedia Award](#), per selezionare i migliori progetti editoriali che espandono il loro universo narrativo verso altri media e viceversa.
- Molte risorse educative su [Zaffiria](#), centro per l'educazione ai medi

Le biblioteche che volessero contribuire possono scrivere una mail a info@sapereditale.org per segnalare/recensire app che ancora non sono presenti nella guida: naturalmente l'invito è valido anche per le biblioteche e le scuole lettrici di questa rivista!



Augusta Giovannoli

augusta.giovannoli@sapereditale.org

Biblioteca Civica Multimediale Archimede, Fondazione ECM Settimo Torinese
Laureata in scienze delle comunicazioni, con specializzazione in gestione di progetti culturali, lavora da oltre vent'anni come project manager sul rapporto tra cultura, creatività, educazione e tecnologie digitali per diversi enti pubblici e privati. Dal 2000 alla Biblioteca Civica Multimediale di Settimo Torinese, si occupa di promozione alla lettura in ambiente digitale, di creatività e cultura digitale, con progetti ideati ad hoc per comprendere ed utilizzare al meglio il bello del digitale. Dal 2003 collabora con il Salone internazionale del Libro di Torino, dove si occupa del lato digitale di molti dei progetti che il Salone pensa per le scuole. Dal 2010 è ideatrice e coordinatrice del progetto Bookblog, il giornale on line dei giovani al Salone.