

BRICKS | TEMA

Virtual Library: un progetto per sviluppare lo spirito critico ed invogliare alla lettura con il digitale

a cura di:
Lorenzo Redaelli



Didattica Innovativa, Virtual Library, Digital Storytelling

Testi e contesti

Quando, da neoimpresso docente di ruolo di Italiano e Storia, ho messo piede per la prima volta nell'Istituto Professionale in cui ho passato tre anni, mi hanno portato a fare il consueto *tour* della scuola. Collaboratori, docenti, Dirigente, erano tutti fieri della struttura, dei miglioramenti fatti per avere una cucina funzionale, una bella sala per i ricevimenti, due laboratori di accoglienza turistica, una *reception* come quella dei veri alberghi, e il laboratorio linguistico, quello grafico, ecc. Siamo ad Ischia, d'altronde, uno dei luoghi più belli della Terra, a spiccata vocazione turistica. Venendo dal mondo delle aziende, ho apprezzato lo spirito di appartenenza, non è scontato in un'istituzione scolastica.

Finito il *tour* mi sono chiesto: "E la biblioteca? Questa scuola non ha una biblioteca, dove sono i libri?". Con il passare dei giorni ho affinato gli occhi, cercato un po' di qua e un po' di là, non lo avevo notato ma erano proprio sotto i miei occhi, nel corridoio principale, un paio di vetrine chiuse con un centinaio di titoli. Ne ho aperta una, curioso che vi fosse *La Storia d'Italia* di Montanelli ma pochi romanzi, quasi nulla di letteratura italiana. La vetrina si apriva a fatica, i libri erano anche un po' impolverati, ho subito pensato a don Eligio Pellegrinotto, mi aspettavo un "Maledetto sia Copernico" pronunciato da qualcuno da un momento all'altro, ma niente, *Il fu Mattia Pascal* mancava.

"Perché un istituto professionale dovrebbe avere una biblioteca? Questi ragazzi devono imparare a cucinare, servire, ricevere, qualcuno a disegnare. Gli spazi, purtroppo pochi rispetto alle necessità, devono servire a questo scopo". Nessuno mi ha mai dato questa risposta, ma sono quasi certo che sarebbe stata, più o meno, la risposta che avrei ricevuto se mai avessi domandato: "Perché non c'è una biblioteca?". Non lo feci.

L'anno dopo ero animatore digitale dell'istituto e ho iniziato ad interessarmi alla didattica digitale con una voracità che non avevo mai avuto, probabilmente neanche per i libri. Google, Microsoft, Adobe Spark, Flipgrid, Edpuzzle e chi più ne ha più ne metta, ho provato di tutto e di più, sperimentato, scartato, migliorato, divulgato, coinvolto docenti e studenti in giro per l'Italia, ma quell'assenza era sempre lì, non mi bastava far leggere libri ai miei studenti, avevo bisogno di creare una biblioteca.



Figura 1 - L'I.P.S. Vincenzo Telese di Ischia

La genesi del progetto

Gli alunni vogliono leggere, quelli di tutte le scuole, dai licei ai professionali, hanno bisogno di essere invogliati, è necessario che la lettura non gli appaia come un qualcosa di ostico, come un'indigestione di periodi, come un ostacolo, una fatica. La lettura deve essere un gioco, un piacere, qualcosa di rilassante e allo stesso tempo impegnativo. Talvolta è necessario procedere a piccole dosi, capire quali tasti toccare per permettere loro di superare l'imbarazzo iniziale e lasciare che l'incendio divampi, o accontentarsi di una piccola fiammella, a volte meglio di niente.

Il progetto voleva essere il più inclusivo possibile, dal lettore vorace (sì, anche nei professionali ce ne sono), allo studente che non aveva mai letto, a detta sua, un libro.

La mappatura degli interessi

Operazione preliminare, dunque, è stata quella di chiedere ai miei studenti quali fossero i loro interessi, cosa gli piacesse fare nel loro tempo libero. “Va bene tutto, ma evitiamo libri di ricette”, l’unica indicazione. Ho pertanto dato vita a dei *brainstorming* in classe che mi hanno permesso di conoscere meglio i miei alunni, di farli confrontare e di prendere appunti. La maggior parte di loro aveva le idee chiare, sapeva già cosa leggere e, se anche qualche titolo mi faceva storcere un po’ il naso, in questa fase ho concesso tutto.

Classi e tempi

Inizialmente ho coinvolto nel progetto due quarte indirizzo Accoglienza Turistica, lasciando fuori la classe terminale, per poi aggiungere l’anno dopo anche una terza indirizzo Grafico Pubblicitario. Il progetto è quindi durato due anni scolastici e prevedeva la lettura di almeno un libro a trimestre per alunno.

Le video-recensioni

Fin qui nulla di nuovo, gli studenti leggono un libro ma, come dicevo sopra, l’obiettivo era quello di rendere la lettura stimolante e divertente, associando ad un’attività verso la quale i giovani provano sempre più difficoltà, una modalità comunicativa a loro congeniale e familiare. La prima app che mi è venuta in mente per questo tipo di attività è stata [Flipgrid](#), un’app gratuita di Microsoft che permette agli studenti di registrare brevi video tematici, come ad esempio la recensione e il commento di un libro, per poi far partire una discussione asincrona, molto utile specialmente in periodo di didattica a distanza.

Benché l’app avesse del potenziale, e io l’abbia usata per diversi scopi, non era quello che cercavo, quello di cui avevo bisogno era un’applicazione che permettesse agli studenti di dare sfogo a tutta la loro creatività, di rendere la recensione del libro un’attività ludica e stimolante, ma che permettesse al contempo di trovare un equilibrio tra contenuto e forma (la forma creativa non doveva distrarre dal messaggio da passare, ossia il giudizio sul libro).

Adobe Spark

La scelta è caduta su una piattaforma che, da animatore digitale, avevo attivato per la mia scuola, grazie al programma [Adobe Spark for Education](#), che permette di ottenere gratuitamente, alle scuole che ne facciano richiesta, la console di amministrazione con licenze Premium di Adobe Spark per studenti e docenti, come ho spiegato in un articolo del mio blog, consultabile [qui](#).

Spark si integra con le maggiori piattaforme di apprendimento utilizzate nelle scuole italiane e nel mondo (Google Classroom, Microsoft Teams, ecc.) ed è disponibile nella versione web o come app mobile, in quest’ultimo caso divisa in tre app diverse, Video, Post e Page. Difatti, questa applicazione permette di progettare grafica, pagine web e video adatti alla metodologia didattica del *digital storytelling*.

È disponibile gratuitamente anche per i singoli utenti senza l’iscrizione della scuola, nella versione base, con la filigrana e [alcune limitazioni](#).

La funzione Video di Spark, permette di realizzare, con un’interfaccia semplice ed intuitiva, dei prodotti multimediali molto accattivanti, con animazioni prestabilite che non distraggono, una varietà di temi,

musiche di sottofondo e la possibilità di importare immagini e video oppure scegliere da una vasta libreria di contenuti gratuiti, offerti da [Pixabay](#).



Figura 2 - L'interfaccia intuitiva di Adobe Spark Video

Grazie a questa app, la semplice recensione di un libro è diventata un prodotto multimediale creativo, fatto di testo, immagini, video, musica e tutta la voglia degli studenti di esprimere la loro voce in modo originale. Alcuni studenti hanno persino realizzato le illustrazioni con programmi di *graphic design*, altri hanno realizzato delle animazioni, anche con prodotti *open source* come [Krita](#), altri hanno invece preferito focalizzarsi sui contenuti e ridurre la grafica al minimo. Di particolare rilievo i confronti tra il testo scritto e la versione cinematografica, nell'ambito del progetto PCTO su cinema e letteratura. In tutti i casi, pur con le dovute correzioni e i continui suggerimenti, soprattutto per evitare che il riassunto trama prendesse inevitabilmente il sopravvento sulla recensione i risultati sono stati tutti soddisfacenti e, in alcuni casi, sbalorditivi.

Esempi di recensioni con animazioni create dagli studenti:

- [Viaggio al centro della terra](#)
- [Harry Potter e la camera dei segreti](#)

La libreria virtuale

Il primo obiettivo era stato raggiunto, la molla motivazionale funzionava. L'entusiasmo di poter dar voce ai propri pensieri, di potersi esprimere liberamente, di arricchire il classico elaborato scritto con elementi grafici, aveva fatto in modo che gli studenti fossero molto più invogliati a leggere e iniziassero a farlo anche volontariamente, senza la necessità dell'imposizione, del compito assegnato, ma per il semplice piacere di farlo, così come è sempre stato e dovrebbe essere, nativi digitali o non.

A questo punto, data la riuscita dell'esperienza, ho iniziato a chiedermi come coinvolgere l'intera comunità scolastica e come invogliare altri studenti alla lettura. Nasce così l'idea della *Telese Virtual Library*, un sito web, realizzato dagli studenti con Google Sites, in cui raccogliere, organizzate per genere, le video-recensioni, un portale online in cui orientarsi per poter scegliere la prossima lettura, contattare l'autore della recensione e ricevere in prestito il libro, magari con uno scambio.

A causa della pandemia di Covid-19 in atto, tutta la fase di *book sharing* è stata temporaneamente ridimensionata, ma il lavoro digitale sul sito è continuato incessantemente, fino a superare i 100 titoli recensiti in circa un anno.



Figura 3 - Il sito della Telese Virtual Library

Il team

Per prima cosa, ho cercato dei volontari, nelle mie tre classi, per costituire il team di sviluppo del sito (e poi, come vedremo in seguito, dell'app). Sette studenti si sono offerti, pertanto ho presentato il progetto al collegio dei docenti, ho ottenuto l'approvazione e abbiamo iniziato a lavorarci in orario extracurricolare, un paio di ore a settimana di riunione online durante le quali, autonomamente, gli studenti si sono divisi i seguenti compiti:

- Aspetto grafico
- Catalogazione delle recensioni
- Scrittura delle sinossi
- Reperimento delle immagini
- Caricamento video su YouTube (utile per riscontrare eventuali problemi di copyright)¹
- Realizzazione di un [video promozionale](#)
- Realizzazione di una [presentazione](#) tramite Spark Page da incorporare nella home page del sito
- Promozione attraverso i canali social e il blog scolastico

La realizzazione della libreria virtuale ha richiesto circa tre mesi, durante i quali si sono aggiunti altri titoli e altri ancora si aggiungeranno nel tempo, adesso che il progetto è a regime ed è completamente gestito dagli studenti, a rotazione.

I testi

Man mano che il progetto andava avanti e sempre più studenti volevano aderire, anche la scelta dei testi si è indirizzata verso opere più impegnate. In vista degli esami di stato 2020/21, infatti, molti studenti delle classi quinte hanno scelto di leggere e recensire un classico della letteratura del Novecento, italiana o internazionale, arricchendo la libreria di titoli importanti, come ad esempio:

- [Pavese - La luna e i falò](#)
- [Primo Levi - Se questo è un uomo](#)
- [Pavese - Il compagno](#)
- [Pasolini - Una vita violenta](#)

¹ I video che utilizzano materiale preso da altri video, anche coperto da copyright, vengono caricati non in elenco su YouTube secondo il principio del [fair use](#), essendo a scopo didattico e ovviamente non monetizzati. La libreria è consultabile solo all'interno dell'istituto.

E tantissimi altri autori, tra cui Calvino, Pirandello, Fenoglio, Svevo, Elsa Morante, Conrad, Hemingway, ma anche una recensione dei Canti leopardiani, Thomas Mann, Hermann Hesse e racconti di attualità come *Per questo mi chiamo Giovanni* di Luigi Garlando.

Ad ogni nuova *tornata* di testi da inserire nella libreria virtuale, gli studenti scrivono la sinossi, si procurano un'immagine attinente, caricano il video, lavorando in collaborazione su fogli di calcolo in un Drive condiviso e poi su Google Sites.



Figura 4 -Un esempio di titolo della libreria

L'app no-code

A lavoro terminato, il team di sviluppo ha lanciato l'idea di raccogliere tutto il materiale in un'app per dispositivi mobili, compatibile con iOS e Android, da sviluppare l'anno seguente. Dal momento che avevo da poco seguito un corso di formazione online organizzato dal Future Lab di Umbertide su una piattaforma, [Glide](#), che permette di sviluppare app no-code, cioè attraverso un'interfaccia grafica e prendendo i dati da un foglio di calcolo, ho ritenuto che valesse la pena tentare di realizzarla subito. La realizzazione di un'app non è proprio semplicissima, ma sicuramente più abbordabile rispetto alla sviluppo in codice, che era fuori dalla nostra portata. In effetti, con un po' di impegno siamo riusciti a realizzare l'app in tempo per la finale provinciale del Premio Scuola Digitale, provincia di Napoli, ottenendo un onorevole secondo posto, risultato che ha avuto un rilevante aspetto motivazionale e ha permesso di diffondere con ancora maggiore entusiasmo lo strumento all'interno della comunità scolastica.

Le app realizzate con Glide permettono di generare un QR code, che abbiamo inserito sulla homepage del sito, per rendere agevole l'installazione, dal momento che questo tipo di app senza codice non passano dai consueti app store ma vengono installate, in tutta sicurezza, direttamente sul dispositivo in pochi semplici passi.



Figura 5 - Il QR code dell'app della libreria virtuale

Glide permette anche di effettuare simulazioni sul browser dell'app, prima di pubblicarla, come in [questo esempio](#), che può dare un'idea di come sia stata costruita l'app.

Conclusioni

Il progetto delle librerie virtuali, che ho inteso presentare a sommi capi in questo contributo, è decisamente innovativo, molto diverso da una classica biblioteca scolastica, ma si propone in qualche modo di rappresentare un'originale evoluzione della diffusione dell'amore per la lettura e dello scambio e disponibilità dei testi. La scuola in cui è stato realizzato, ha deciso per l'anno scolastico prossimo di dotarsi di un considerevole numero di testi da mettere a disposizione degli alunni per creare delle biblioteche di classe. Tramite la libreria virtuale, si potrà incentivare un circolo virtuoso, motivando gli studenti a leggere per creare, soprattutto nei contesti in cui questa attività non è così scontata, e permettendo loro di esprimersi nei modi che ritengono più congeniali, affinando al contempo il loro spirito critico, sviluppando competenze informatiche, senza trascurare l'aspetto ludico e competitivo, nonché la gratificazione nel vedere il loro prodotto condiviso e apprezzato.

Inoltre, trattasi di un progetto replicabile facilmente in qualsiasi scuola, anche di ordine minore, gli strumenti utilizzati sono tutti gratuiti e comunemente a disposizione della maggior parte delle scuole italiane o dei singoli utenti e, ovviamente, non nascondo tra le righe un invito a provarci.

Infine, in parte abbiamo risolto il problema della polvere, i libri sono in movimento e si muoveranno ancora di più, con buona pace di don Eligio e del caro fu Mattia Pascal...



Lorenzo Redaelli

info@didatticainnovativa.com

Nato a Napoli nel 1983, si diploma come Perito Informatico, per poi scegliere un percorso umanistico con le lauree in Lettere Moderne e Filologia Moderna presso l'Università degli Studi di Napoli Federico II. Intanto si trasferisce a Caserta, dove attualmente vive, lavorando in azienda. Lavora per tre anni all'estero presso una multinazionale americana nella bellissima Praga, dove affina soft skills e acquisisce rilevanti esperienze informatiche, che farà convergere, insieme alla passione, nella professione docente. Ad ottobre 2019 apre il blog didatticainnovativa.com e il canale YouTube, sui quali fa confluire l'esperienza maturata di insegnamento con le nuove metodologie.

Da marzo 2020, con l'inizio della didattica a distanza, le sue guide hanno totalizzato centinaia di migliaia di visualizzazioni e si sono arricchite anche grazie all'attività di formatore, in qualità di Google Certified Trainer, che conta all'attivo centinaia di ore online e in presenza presso scuole di tutta Italia. Ha pubblicato una guida sulla federazione con Office 365, per superare il limite di 100 utenti di Meet gratuitamente. Tramite i canali online ha aiutato migliaia di docenti all'approccio con le nuove tecnologie, in particolare all'uso delle piattaforme, sia in situazioni di emergenza che per la sperimentazione di nuove metodologie didattiche e l'educazione alla cittadinanza digitale.