

Learning Commons: una nuova idea di biblioteca scolastica

Il racconto di un'esperienza dal Canada

IRENE AGRICOLI

Learning Commons Librarian
Catholic District of Calgary
ireneagricolilibrary@gmail.com

Robot, iPads, 3D Printer, *tool* per imparare il linguaggio della programmazione. Si tratta di un'aula informatica? Videocamere, luci e schermi. È forse un set per riprese cinematografiche? Luci LED, pile, legno, cavi e strani circuiti. Ci troviamo in un laboratorio per elettricisti? Ma ci sono anche libri, riviste e tavoli per lo studio. Sarà quindi una biblioteca? La Learning Commons è tutto questo ma anche di più: un posto perfetto per imparare, creare, scoprire e sperimentare. L'idea di una innovativa concezione di biblioteca nasce e si sviluppa negli Stati Uniti alla fine degli anni Novanta. La sperimentazione di questo nuovo modello, applicato inizialmente ad alcune università americane, ottiene risultati positivi e viene quindi esteso alle biblioteche pubbliche e scolastiche dove riscontra un grande successo. Oggi la Learning Commons, che potrei tradurre letteralmente come "spazio comune dedicato all'apprendimento", trova applicazione in molte scuole e università americane, canadesi e australiane.

Mi sono trasferita in Canada nel 2014 e, grazie al curriculum di studi e alla mia esperienza in una biblioteca pubblica nella provincia di Firenze, sono stata assunta come "teacher librarian" dal Catholic District di Calgary nel 2015. Ho avuto quindi la fortuna e la possibilità di approfondire e applicare fino a oggi questo nuovo concetto di biblioteca all'interno di una scuola canadese con una popolazione di circa

800 studenti, bambini e ragazzi con età compresa tra i 5 e i 15 anni. Secondo il manifesto per l'educazione nella regione dell'Alberta, dove Calgary è situata, la Learning Commons è "uno spazio fisico o virtuale inclusivo, flessibile, centrato sullo studente, adatto alla collaborazione, alla ricerca, allo sviluppo dell'immaginazione e del gioco con lo scopo di espandere e approfondire la conoscenza".¹

I libri sono un elemento importante ma non sono i soli a far da padroni. Gli strumenti per investigare sono innumerevoli e diversissimi all'interno della Learning Commons: *Little Bits*, *Lego Mindstorm*, *Dot and Dash*, *Arduino*, come anche diversi tipi di materiale riciclato e di accessori per l'assemblaggio contenuti nel maker space sono tutti considerati, alla pari dei libri, essenziali strumenti per l'apprendimento.

Gli accessori tecnologici sono sviluppati per permettere a bambini e ragazzi di diverse età di applicare, in maniera divertente e pratica, le materie che studiano in classe. L'idea base di questo tipo di approccio è di "creare strumenti che aiutano i bambini (e non solo) a capire come gli oggetti che loro stessi costruiscono interagiscono sull'ambiente. La speranza è che questi strumenti stimolino i bambini a riflettere su fenomeni difficili o impossibili da vedere nel mondo reale".² Questi *tools* che, alcuni dei quali a causa del costo elevato sono praticamente inaccessibili a persone al di fuori di università o laboratori specifici, sono invece alla

portata di tutti nella Learning Commons e possono essere presi in prestito dal singolo studente, da gruppi, da professori o dall'intera classe per la realizzazione di diversi progetti legati al curriculum di studi.

Ecco così che la lezione di scienze sui cambiamenti meteorologici per i bambini di quinto grado si trasforma, grazie al *green screen*, in un vero reportage di previsioni meteo della settimana che può essere condiviso con gli studenti delle altre classi. Oppure, un'applicazione per tablet viene utilizzata per trasformare il tema in classe in un vero e proprio comic in digitale con tanto di vignette e personaggi creati dagli stessi studenti. E perché fermarsi alla spiegazione del libro di fisica sul forno a microonde? Perché non prendere in mano un cacciavite, smontarne uno e studiarne direttamente i vari componenti e le loro funzionalità? Ogni materia può trovare un'applicazione pratica, e molto divertente, che permette di approfondire l'argomento studiato in classe grazie agli strumenti che si trovano nel maker space della Learning Commons. Ma sarebbe errato pensare che solo scuole con un ampio budget a disposizione possono permettersi una biblioteca di questo tipo. Materiali di riciclo come contenitori di cartone delle uova, lattine, bottiglie in plastica, barattoli in vetro, stoffa ed elastici possono essere usati, per esempio, per sperimentare leve e costruire macchine semplici. Ogni cosa può essere conservata in attesa di un'applicazione pratica in un progetto basato sul curriculum delle diverse classi, progetto che prevede l'utilizzo da parte degli studenti di diverse capacità: ricerca di informazioni e materiali adeguati attraverso gli strumenti tradizionali di ricerca, immaginazione e creatività nel disegnare il progetto, precisione nel processo di costruzione e assemblaggio, fantasia nella risoluzione dei problemi, e infine abilità nel dimostrare i risultati ottenuti.

Perché cambiare?

L'economia, la tecnologia, il modo di informare, la società in generale sono cambiati molto in questi anni. Nell'era degli iPad, dei social network e di Google si è sentito il bisogno di evolvere anche il concetto di biblioteca scolastica, rendendola più adatta, in questo caso, agli studenti canadesi. Secondo diversi studi effettuati negli Stati Uniti³ l'impatto su studenti e insegnanti delle biblioteche all'interno delle scuole è positivo e consistente ed è per questo che migliorare

e rinnovarsi può portare a sostanziali benefici nella scuola e nella comunità. L'obiettivo è quello di rendere i docenti consapevoli dei diversi strumenti a disposizione per l'insegnamento e gli studenti persone capaci di usi alternativi dell'informazione. Non solo libri come nelle biblioteche tradizionali, ma svariati mezzi in grado di sviluppare la capacità di risoluzione di problemi di utenti di ogni età e di diventare comunicatori innovativi. "Apprendere ad apprendere" è il concetto che sta alla base della Learning Commons perché, sviluppando le competenze critiche e il pensiero creativo dello studente di oggi, otterremo un cittadino migliore domani.⁴

Come cambiano le tradizionali aree di lavoro, prestito e studio in questa nuova idea di biblioteca?

Notevoli differenze rispetto a una biblioteca tradizionale le troviamo non solo negli strumenti utilizzati per la ricerca e l'apprendimento, ma anche nell'aspetto logistico e degli spazi. Prima di tutto le aree non sono "stabili", ma sono estremamente flessibili e modificabili in base alle esigenze degli utenti e delle comunità in cui si sviluppano poiché ogni scaffale, tavolo o sedia è su ruote.

Strategicamente situato in posizione centrale troviamo il *kiosk*. È qui che il bibliotecario svolge la maggior parte del suo lavoro secondo la maniera tradizionale di fare biblioteca. Quest'area è il cuore della Learning Commons e da qui il bibliotecario può facilmente accedere al resto degli spazi e avere una visuale ottimale degli utenti nel caso in cui sia richiesto il suo aiuto.

Vicino un ampio tappeto con cuscini invita gli studenti più piccoli a sedersi e ascoltare le storie lette ad alta voce dagli insegnanti o dal bibliotecario. Le sezioni con libri per bambini e romanzi sono divisi per fasce d'età, *Easy*, *Intermediate*, *Fiction*, *Young Adult*. La sezione dedicata a libri informativi è ampia e segnalata con disegni, realizzati dagli stessi studenti, aiutano i bambini che ancora hanno difficoltà a leggere a capire dove possono trovarsi i libri di loro interesse. E' disponibile anche una collezione di libri e riviste in digitale accessibile a studenti e professori a cui possono liberamente accedere dal catalogo della biblioteca con i propri laptop o con i computer disponibili all'interno della Learning Commons. Il catalogo è molto faci-

le ed intuitivo da usare, con una maschera di ricerca semplice e che permette anche ai più piccoli di accedere velocemente alle informazioni grazie a simboli e disegni che rappresentano il sistema decimale Dewey. A seconda delle esigenze, di solito in prossimità delle finestre per ricevere luce naturale, troviamo varie postazioni per lo studio autonomo o in gruppo, create con l'ausilio di scaffali o pareti mobili. È indispensabile infatti creare un ambiente che favorisca la concentrazione del singolo studente così come quello di chi ha un progetto di lavoro in team. Non solo isole silenziose ma anche zone che agevolino la conversazione, la condivisione e la collaborazione, l'apprendere insieme, idea alla base della Learning Commons. Come accennato precedentemente, ogni Learning Commons è diversa e adattabile in base alle esigenze della popolazione che la frequenta. Nel caso della Learning Commons in cui lavoro, si è sentita la necessità di inserire anche un'area capace di contenere una o due classi, per le presentazioni che periodicamente vengono effettuate da persone ospitate dalla scuola o per l'esposizione di progetti. Creare un altro spazio è stato facile e veloce perché gli scaffali e tavoli su ruote rendono gli spostamenti molto agevoli. In questa zona abbiamo sistemato una *smartboard*, utile per proiettare video-presentazioni o da usare come lavagna digitale. Quest'area ha trovato successivamente anche altre applicazioni e viene usata ogni giorno da classi per le prove teatrali, per grandi gruppi di lavoro, ma anche come zona di svago quando fuori fa troppo freddo. Il maker space è il più recente e innovativo degli spazi di questo tipo di biblioteca. È qui che gli studenti vengono per imparare attraverso l'esperienza pratica. Ricorda un po' una vecchia capanna degli attrezzi, un posto un po' caotico con una miriade di utensili diversi che spuntano tra i più svariati tipi di materiale. Scatole di elettrodomestici rotti, riviste e stoffe e poi ancora lampade, calamite e plastilina, ma anche libri per fare, libri per trovare ispirazione e soluzioni, libri con titoli dove sono costanti le parole costruire, disegnare, creare. Qui ogni cosa può essere riciclata e reinventata per un nuovo utilizzo. Qui non si parla sottovoce, non si sta seduti e, in certi casi, non c'è affatto luce. È in quest'area che troviamo anche attrezzi speciali e green screen, sistemi per le riprese, tablet con aggiornatissimi programmi per la realizzazione di video professionali, robot, 3D printer e ingegnosisimi kit per costruzioni.

Guardando da vicino il Maker Space

Il maker space si basa sul concetto che attraverso il "toccare con mano", in un processo di azione e osservazione, lo studente ottiene delle esperienze che si aggiungono al proprio bagaglio di conoscenza. È grazie quindi alle interazioni fisiche-pratiche e le risposte dell'ambiente in base a queste che si apprende. Ispirandosi anche al metodo Reggio Emilia,⁵ sviluppato nelle scuole dell'infanzia reggiane e oggi applicato in tutto il mondo, l'adulto o il bambino vengono "provocati" a reinventare qualcosa con i materiali di questo spazio. Attraverso un *challenge* gli studenti vengono spinti e ispirati a creare qualcosa in una sorta di sfida alla realizzazione del loro progetto e delle loro idee. La giusta soluzione non si può trovare su internet, il risultato perfetto non esiste. Il processo di apprendimento non è più basato su un modello trasmissivo del sapere che avviene attraverso la lettura o l'ascolto del docente, ma su un modello attivo del conoscere. Sbagliando, distruggendo e ricomponendo lo studente si troverà completamente assorbito dall'attività che sta svolgendo e dovrà attivare varie competenze contemporaneamente: pensiero e riflessione per realizzare un progetto che possa funzionare, competenze fisiche e motorie per sperimentare e rendere concreta l'idea prefissata, creatività per trovare la soluzione ai vari problemi che si presentano. Anche le capacità sociali e comunicative saranno esercitate con questo metodo dato che, nel lavoro di equipe, il confronto con gli altri sarà ininterrotto e costante durante tutto il processo.

Come cambia la figura dell'utente?

In questo tipo di ambiente anche la figura dell'utente cambia a seconda dello spazio che usa. Nell'area tradizionale lo vedremo in silenzio con gli occhi puntati su un libro e magari con una penna in mano a scrivere appunti. Oppure in piedi, col laptop poggiato su un tavolo rialzato vicino ai finestrone premendo le dita sui pulsanti della tastiera. Ma anche comodamente sdraiato all'interno dell'igloo costruito da altri studenti con i contenitori del latte leggendo il giornalino della serie preferita o nel *tepee* realizzata nel maker space dagli studenti durante un progetto di storia sulle tribù native. Verso l'entrata invece troveremo piccoli gruppi di studenti davanti a un tavolo pieno

di attrezzi, che parlano, scambiano idee, costruiscono e distruggono per poi rifare tutto da capo ma con un'idea migliore. In quest'area generalmente l'utente non acquisisce informazioni attraverso la lettura, ma usa tutte le capacità che ha a disposizione per realizzare il progetto che ha in mente, per costruire la propria conoscenza, per fare esperienze e sperimentare pratiche in maniera collaborativa.⁶

Un nuovo modo di lavorare in biblioteca?

Dalla mia personale esperienza, maturata nel corso di anni in biblioteche pubbliche italiane e nella Learning Commons canadese, posso dire che l'essenza del mio mestiere è rimasta intatta. Nonostante spazi, strumenti, risorse e approccio dell'utente a questo tipo di biblioteca siano diversi da quelli tradizionali, l'organizzazione dell'informazione, l'intermediazione tra utente e risorse, l'offrire un servizio basato sui bisogni e le caratteristiche della persona esistono ugualmente anche nella Learning Commons. Il mio lavoro è a stretto contatto con studenti e professori che hanno esigenze diverse, legate alle materie studiate o spiegate in classe. Con i docenti mi trovo a rispondere a domande quali: "Avrei bisogno di trovare un libro con immagini sulla storia dei Métis in Alberta" ma anche: "Vorrei che i miei studenti facessero una presentazione del lavoro svolto sulle comunità aborigene in Alberta. Quale applicazione del tablet pensi che sia più adatta?". Gli studenti invece chiedono "Avrei bisogno di utilizzare un dizionario di francese per il compito di domani, potrei prenderne in prestito uno?". Oppure "La mia classe ha bisogno di uno spazio per lavorare alla costruzione di una città per un progetto che ci aiuterà a ricordare i nomi in francese degli edifici che compongono una comunità. Possiamo usare il maker space domani pomeriggio?".

Questo tipo di biblioteca è ancora molto lontano dalle biblioteche scolastiche che troviamo in Italia. Persino il budget dedicato ai nuovi acquisti librari è molto ridotto, se non del tutto mancante, e solo l'idea di investire in altri tipi di risorse o strumenti tecnologici tipici della Learning Commons appare come qualcosa di folle e inutile. Anche la figura del bibliotecario è spesso assente o ridotta al lavoro di volontariato di un insegnante o di un gruppo di studenti. Se guardiamo invece al mondo delle biblioteche pubbliche italiane possiamo scorgere, in qualche raro caso, che i bibliotecari han-

no deciso di sperimentare questo cambiamento. Per esempio l'"American Corner YouLab" della biblioteca di San Giorgio di Pistoia inaugurato nel 2013. La direttrice della biblioteca, Maria Stella Rasetti, racconta: "Negli Stati Uniti si è ormai sostanzialmente pacificati sull'idea che aprire un maker space in una biblioteca sia un'operazione ad alto valore aggiunto, in grado di facilitare il raggiungimento degli obiettivi primari della biblioteca pubblica. [...] In Italia il primo American Corner concepito come Digital Innovation Center è lo YouLab di Pistoia".⁷ Maker space e FabLab si stanno diffondendo anche in Italia. Secondo il censimento realizzato dalla fondazione Make in Italy⁸ se ne contano oggi più di 70, ma sono ancora pochi i casi che si registrano all'interno di biblioteche.

NOTE

¹ Dal portale "Alberta Education": <https://education.alberta.ca/learning-commons/learning-commons>.

² BERTACCHINI PIER AUGUSTO, BILOTTA ELEONORA, GABRIELE LORELLA, PANTANO PIETRO, SERVIDIO ROCCO, *Apprendere con le mani. Strategie cognitive per la realizzazione di ambienti di apprendimento-insegnamento con nuovi strumenti tecnologici*, Milano, Franco Angeli, 2006.

³ HAYCOCK KEN, *The crisis in Canada's school libraries. The case for reform and re-investment. A report for the association of canadian publishers*, <http://bccsl.ca/download/HaycockReport.pdf>.

⁴ *Together for learning. School libraries and the emergence of the Learning Commons*:

<http://www.alcidsb.on.ca/Schools/Documents/Together-forLearning.pdf>.

⁵ Sito ufficiale Reggio Children: <http://www.reggiochildren.it/identita/reggio-approach>.

⁶ The Year of the Learning Commons: <https://sites.google.com/site/yearofthelearningcommons/home>.

⁷ Appunti di carta: piccole riflessioni di lettura ragionata: <http://www.appuntodicarta.it/2015/04/stelline15-digitallibrary-la-biblioteca.html>.

⁸ Make in Italy Foundation: <http://www.makeinitaly.foundation>.

BIBLIOGRAFIA

AMERICAN ASSOCIATION OF SCHOOL LIBRARIANS, *Standards for the 21st century learner*, Chicago, American Association of

school librarians, 2014: <http://www.ala.org/aasl/standards/permissions>.

APPUNTI DI CARTA, #Stelline15: #DigitalLibrary, *la biblioteca partecipa. San Giorgio, Pistoia: #bibliotecaspaziopubblico*, “Appunti di carta”, 7 aprile 2015, <http://www.appuntidicarta.it/2015/04/stelline15-digitallibrary-la-biblioteca.html>.

MARLENE ASSELIN, JENNIFER L. BRANCH, DIANNE OBERG, *Achieving information literacy: Standards for school library programs in Canada*, Canadian School Library Association, Association for Teacher-Librarianship in Canada, Ottawa Ontario, 2014, <http://accessola2.com/SLIC-Site/slic/ail110217.pdf>.

PIER AUGUSTO BERTACCHINI, ELEONORA BILOTTA, LORELLA GABRIELE, PIETRO PANTANO, ROCCO SERVIDIO, *Apprendere con le mani. Strategie cognitive per la realizzazione di ambienti di apprendimento-insegnamento con nuovi strumenti tecnologici*, Milano, Franco Angeli, 2006.

CANADIAN LIBRARY ASSOCIATION, *Leading Learning. Standards of Practice for school Library Learning Commons in Canada*, Canadian Library Association, Ottawa, 2014, <http://llsop.canadianschoollibraries.ca>.

PAMELA COLBURN HARLAND, *The Learning Commons. Seven simple steps to transform your library*, Santa Barbara California, Libraries Unlimited, 2007.

KEN HAYCOCK, *The crisis in Canada's school libraries. The case for reform and re-investment. A report for the association of Canadian publishers*, <http://bccsl.ca/download/Haycock-Report.pdf>.

SYLVIA LIBOW MARTINEZ, GARY STAGER, *Invent to learn: making, tinkering, and engineering in the classroom*, Torrance California, Constructing Modern Knowledge Press, 2013.

GIUDITTA MOSCA, *Biblioteche e musei diventano Makerspace*, “Il Sole 24 Ore”, 30 giugno 2013, http://www.ilsole24ore.com/art/tecnologie/2013-06-30/biblioteche-musei-diventano-makerspace-082743.shtml?uuid=AbU2E-s9H&refresh_ce=1.

ONTARIO SCHOOL LIBRARY ASSOCIATION, *Together for learning. School libraries and the emergence of the Learning Commons*, Toronto, Ontario School Library Association, 2010, <http://www.alcdsb.on.ca/Schools/Documents/Together-forLearning.pdf>.

MARIA STELLA RASETTI, *Digitali e partecipati: i MakerSpaces in biblioteca tra collezioni plurali, connessioni molteplici e comunità in trasformazione*, <http://www.convegnostelline.it/stelline2015/docs/Rasetti.pdf>.

SITOGRAFIA

ALBERTA EDUCATION

<https://education.alberta.ca/learning-commons/learning-commons>.

LEARNING COMMONS

<https://sites.google.com/site/schoollearningcommons>.

MAKE IN ITALY FOUNDATION

<http://www.makeinitaly.foundation>.

REGGIO CHILDREN

<http://www.reggiochildren.it/identita/reggio-approach>.

THE YEAR OF THE LEARNING COMMONS

<https://sites.google.com/site/yearofthelearningcommons/home>.

ABSTRACT

The “Learning Commons” is an innovative library concept developed and applied in the USA in the 1990’s. The main goal of this new library concept is to stimulate users to learn and experiment on their own, or as a team, with the help of many different tools. The Learning Commons is also a place where users can find information as in a traditional library, using books and online resources for example, but also a space where users can develop different skills, such as problem-solving or critical thinking, catalysed through the use of new technologies and even recycled materials. In some sense, this way of learning resembles the Italian Reggio method and Piaget theories. This way of learning is possible because the Learning Commons can be adapted and changed depending on user needs and interests. Today, it is a library model used by many universities and schools across North America, whereas in Italy we have few cases that are close to the Learning Commons philosophy. Here I analyse this new approach, and describe my personal experience as a Learning Commons librarian in a Canadian school, in terms of environment, users and the librarian’s job, compared with my previous experience in a traditional Public Library.

DOI: 10.3302/0392-8586-201808-038-1