

Bibliostar Scuola

Una novità per le biblioteche scolastiche

Le biblioteche scolastiche, che oggi si configurano come lo strumento fondamentale per sviluppare nei bambini e nei ragazzi l'abitudine e il piacere della lettura e al contempo favorire l'integrazione tra il curriculum scolastico e l'acquisizione delle cosiddette "competenze chiave", stanno subendo profonde trasformazioni nell'organizzazione degli spazi, nell'acquisizione di contenuti e nell'impostazione stessa dell'ambiente: non sono più soltanto luoghi silenziosi dedicati alla lettura di articoli e libri, ma veri centri di attività in cui gli studenti si incontrano per collaborare a progetti interdisciplinari e utilizzare risorse e tecnologie per creare e innovare. Partendo da queste considerazioni e dalla rinnovata attenzione di cui le biblioteche scolastiche italiane stanno godendo in questi ultimi anni – anche grazie ai finanziamenti stanziati dal PNSD (Piano nazionale scuola digitale) – MLOL ha voluto contribuire a far nascere e promuovere Bibliostar Scuola: un'importante novità del Convegno Stelline, uno spazio dedicato esclusivamente alle scuole, con laboratori su robotica, coding e contenuti digitali e incontri per discutere di linee

guida e buone pratiche per le biblioteche scolastiche innovative. Di fatto, può considerarsi la prima volta in cui il più importante convegno bibliotecario in Italia si è aperto anche alle scuole.

Un'intera giornata, quella del giovedì 15 marzo, a laboratori operativi riservati a un numero limitato di partecipanti.

Si è partiti con coding e robotica, considerati ormai nuove forme di literacy del 21° secolo e discipline indispensabili per l'educazione alla cittadinanza digitale. I workshop sono stati curati da Campustore, società leader nel settore dell'education in Italia; Matteo Marco Merlo – Google Certified Educator, Arduino CTC Certified Trainer e LEGO Education Academy Teacher Trainer – ha tenuto tre incontri dedicati rispettivamente all'utilizzo di:

- Cubetto, un piccolo robot su rotelle con linguaggio di programmazione tangibile, pensato per bambini in età prescolare. Al posto dei segni grafici, permette di creare stringhe di programmazione attraverso sequenze "concrete", fatte da piccoli tasselli di legno detti blocchi, di forme e colori diversi, a ciascuno dei quali corrisponde un suo comportamento;
- LEGO Education WeDo 2.0, un kit per la scuola primaria con il quale si possono costruire robot e altri modelli tramite mattoncini e animarli grazie a motori, sensori e a un software di programmazione a icone che comunica via bluetooth con i modellini creati. Si tratta di uno strumento interdisciplinare particolarmente adatto a promuovere l'insegnamento delle materie STEM (scienza, tecnologia, ingegneria, matematica);
- StoryStarter, un set – anche questo della Lego – che permette ai bambini di esprimere la propria creatività a partire dalla materializzazione di ciò che immaginano. Utilizzando i mattoncini Lego, si costruiscono i personaggi e le scene della storia e attraverso l'utilizzo del software associato al kit è poi possibile creare una vera e propria storyboard. Sarà quindi più semplice per il bambino visualizzare la storia e utilizzare anche le parole – verbali o scritte – per raccontarla.

Gli iscritti ai tre workshop, circa una quindicina tra insegnanti e referenti delle biblioteche scolastiche suddivisi su tre tavoli di lavoro, hanno partecipato attivamente programmando Cubetto per raggiungere

determinati obiettivi e costruendo un rover – Milo – con i Lego weDo 2.0, per poi programmarlo per fargli compiere dei movimenti e confrontandosi costantemente con i compagni del gruppo per trovare le soluzioni migliori.



Matteo Marco Merlo di Campustore insegna a utilizzare il software di LEGO Education WeDo 2.0

Nel pomeriggio, durante il laboratorio curato da Giunti Scuola, Selene Cakilli ha parlato del Dbook, un'applicazione che consente a insegnanti e studenti di accedere a una libreria personale in cui si trovano i titoli adottati in formato digitale e del suo utilizzo nella didattica; ai partecipanti sono stati distribuiti degli iPad, in modo che potessero testare direttamente le funzionalità che venivano man mano descritte e illustrate.

Il libro digitale affianca e integra la tradizionale dotazione cartacea, permettendo di consultare le diverse versioni di un testo – sfogliabile, accessibile, libro parlato – e un archivio di contenuti digitali correlati alle pagine del libro. In particolare, le tre versioni del libro permettono di aggiungere appunti e registrazioni audio, modificare le caratteristiche del testo e accedere alla sintesi vocale o – per i più piccoli – alla versione audio del libro cartaceo letto da attori professionisti: questo offre innanzitutto la vera possibilità di una didattica accessibile e inclusiva anche per studenti DSA e BES.

I testi digitali consentono inoltre di manipolare autonomamente e personalizzare le informazioni, favorendo così la comprensione e la memorizzazione dei contenuti, ad esempio attraverso l'associazione immagine-parola: Selene Cakilli ha quindi incoraggiato

i partecipanti a utilizzare l'archivio di risorse digitali per integrare il testo e approfondire gli argomenti con contenuti digitali in grado di catturare l'attenzione degli studenti e facilitare lo studio e l'apprendimento delle materie.



Il laboratorio di Selene Cakilli su Dbook e utilizzo dei libri digitali nella didattica

Nell'ultimo workshop della giornata abbiamo presentato MLOL Scuola, il nuovo servizio di MediaLibraryOnLine interamente dedicato alle scuole che consente a studenti, insegnanti e genitori di accedere a un'enorme biblioteca digitale con un catalogo di risorse commerciali e open, appositamente selezionate. Oltre alle risorse disponibili sulla piattaforma, abbiamo mostrato come effettuare ricerche e utilizzato la funzionalità delle liste, per suggerire buone pratiche nell'uso dei contenuti digitali nella costruzione di percorsi didattici di approfondimento su specifici argomenti – le scienze e la matematica, l'arte e la letteratura, la storia e la geografia.

Venerdì 16 pomeriggio, in seguito alla sessione del programma principale del Convegno dedicata a "Biblioteche scolastiche e information literacy", si è tenuta una tavola rotonda dove, a partire dalle esperienze dei relatori, si è discusso di buone pratiche e linee guide nella realizzazione delle biblioteche scolastiche.

L'incontro si è aperto con MLOL Scuola ed è stata l'occasione per chiarire la nostra idea di biblioteca scolastica, che non è soltanto quella di uno spazio virtuale con contenuti digitali ("non partiamo da un radicalismo digitale" come ha sottolineato Giulio

Blasi nell'evento del mattino): siamo fortemente convinti che le biblioteche che funzionano – inclusive e accessibili – siano quelle dove lo spazio fisico e quello digitale convivono, sono complementari; quelle in cui gli utenti hanno l'opportunità di trovare e fruire delle risorse nei formati che preferiscono e che meglio si adattano alle loro esigenze.

Quando abbiamo pensato a questo nuovo servizio per le scuole, l'abbiamo fatto tenendo a mente i dati preoccupanti emersi dalle ultime due indagini sullo stato delle biblioteche scolastiche.¹ In questo quadro, le scuole carenti di libri, spazio e personale dedicato possono trovare nella biblioteca digitale una soluzione immediata per offrire un servizio completo a studenti, insegnanti e genitori.

La domanda che ci siamo posti successivamente è se, in un contesto in cui lo spazio fisico esiste ed è anche molto bello, accogliente, coinvolgente per gli studenti, sia comunque necessario affiancare la biblioteca digitale a quella tradizionale. Dal nostro punto di vista ci sono diverse ragioni che dimostrano l'esigenza di garantire l'accesso a una biblioteca digitale: dà la possibilità di offrire un catalogo completo con novità editoriali e saggistica e di pensare la biblioteca in ottica inclusiva – consentendo l'accesso ai contenuti anche ai ragazzi con disturbi specifici dell'apprendimento e bisogni educativi speciali; è uno strumento che aiuta a sviluppare alcune delle competenze chiave del 21° secolo; è un luogo in cui gli studenti possono trovare una selezione di documenti validati e imparare a orientarsi sui siti; si adatta facilmente ai nuovi ambienti di apprendimento, poiché può essere utilizzata nei laboratori, in classe e a casa.

A seguire, Dario Netto, responsabile Comunicazione ed eventi della Fondazione ECM,² ci ha raccontato l'unicità della biblioteca Archimede di Settimo Torinese, una biblioteca di pubblica lettura a vocazione scientifica, nata nel 2010 nell'area urbana anticamente occupata da una fabbrica di vernici.

Dal 2015, la biblioteca è anche uno spazio LEIS (Lego Education Innovation Studio), dove – utilizzando i Kit Lego Education e attraverso laboratori di introduzione alla robotica educativa, scienze, manualità e creatività – i ragazzi si avvicinano alla cultura scientifica, al pensiero computazionale e al corretto utilizzo delle nuove tecnologie. Uno spazio innovativo in una zona periferica, che in pochi anni, anche grazie agli spazi laboratoriali e al coinvolgimento di numerose

istituzioni, ha raggiunto risultati inaspettati: più di 100.000 prestiti annuali, 800 presenze giornaliere, e circa 12.000 utenti attivi, di cui oltre il 50% provenienti dai comuni limitrofi.

Il successo della biblioteca è dovuto alle diverse linee progettuali messe in campo: da una parte, il coinvolgimento e la collaborazione con le scuole attraverso l'offerta di corsi integrativi rispetto alla tradizionale proposta didattica; dall'altra, l'attuazione di politiche orientate ad accrescere l'inclusione delle fasce di popolazione che per diversi motivi sono emarginate dalla piena fruizione dei prodotti culturali. Sotto questo aspetto, uno dei progetti più significativi è certamente "Archimede fuori di sé": postazioni decentrate, poste in ospedali e parchi, per consentire l'accesso al servizio a chi, a causa di temporanei impedimenti fisici, non può goderne, e per intercettare la potenziale utenza che ancora non conosce la biblioteca.

I temi fondamentali emersi dall'intervento di Dario Netto sono insomma quelli dell'inclusività e dell'accessibilità – vero filo rosso di tutti gli eventi Biblio-star Scuola – che si raggiungono non solo rendendo operativi progetti che mirano a rendere la biblioteca davvero accessibile, ma anche fornendo gli strumenti e i contenuti nella forma più adeguata alla comprensione di ciascuna persona. A questo proposito, assai esplicito è il feedback sui laboratori di robotica, dove i ragazzi con DSA trovano nell'utilizzo di nuovi strumenti la giusta via per esprimere le proprie potenzialità, superando spesso i coetanei nelle attività di robotica e coding.

Angelo Bardini, ambassador INDIRE, è partito dall'esempio della Biblioteca Osvaldo dell'Istituto Comprensivo di Pontenure Cadeo – di cui è stato ideatore e fondatore insieme al dirigente Daniele Barca e che è stata scelta dal MIUR come prototipo cui ispirarsi nella realizzazione di biblioteche scolastiche innovative – per presentare alcuni punti e idee riguardanti gli spazi e i contenuti, ed elencare i requisiti fondamentali di cui tener conto nel progettare l'ambiente della biblioteca: e la bellezza, il colore e il calore (l'accoglienza), nelle parole di Bardini, sono gli elementi essenziali dai quali bisogna partire. Lo spazio deve essere studiato, organizzato in base a queste esigenze: pareti e arredi colorati, stanze luminose con scaffali aperti e strumenti e contenuti inclusivi e accessibili. Gli spazi devono anche essere flessibili, per consentire agli studenti di lavorare in maniera collaborativa, e

comodi (poltrone, pouf, isole), per permettere a bambini e ragazzi di trovare una posizione confortevole e piacevole per immergersi nella lettura, come nelle foto di Steve McCurry utilizzate per le slide: un bimbo che legge appoggiato al dorso di un elefante.

Bardini ha sottolineato come il modello di Osvaldo non sia completamente riproducibile, poiché ciascuna scuola ha la necessità di adeguarsi al contesto, al territorio. Per questo è essenziale costruire delle reti nel tessuto sociale locale: per avviare collaborazioni che rispondano a esigenze pratiche immediate (come ad esempio gli alpini di Pianello che ridipingono le pareti della biblioteca), per mettere a frutto le competenze e la professionalità dei genitori, per costruire un'agenda di contatti e un calendario di incontri con autori, musicisti e altri professionisti. Ed è proprio dal concetto di rete che parte il nuovo progetto Biblòh!, una nuova rete di biblioteche innovative con una quindicina di scuole aderenti sparse per la penisola; un progetto ambizioso, affascinante, che trova uno spazio comune nella nuvola di contenuti digitali condivisi sul portale MLOL Scuola.

Nell'incontro di chiusura della giornata, Elisabetta Nanni, insegnante di musica e formatrice PNSD, ha parlato dell'utilizzo dei contenuti digitali nella didattica e in particolare nel contesto della biblioteca scolastica, portando anche il punto di vista della musicista. Nella sua esperienza da insegnante, Elisabetta Nanni ha sempre cercato di creare degli ambienti immersivi e vede la biblioteca come uno di questi; anche per questo, per la presentazione ha utilizzato un programma – Thinglink³ – che permette di esplorare un ambiente, ricreando così lo spazio virtuale di una biblioteca che ci ha guidati a esplorare nei suoi diversi spazi e contenuti, per scoprire quali e quanti elementi possiamo trovare, oltre al libro nello scaffale. La sua – dice – è un'idea "wagneriana" della biblioteca, dove l'inclusione passa per forza di cose anche da un aspetto immersivo; un'idea di cultura totale, che include il testo scritto, ma anche l'audio, il video, e di conseguenza coinvolge e riguarda anche i sensi e la percezione.

La biblioteca, nelle parole di Elisabetta, può farsi ad esempio spazio sonoro: tra le risorse digitali da includere e utilizzare ha citato ad esempio SoundCloud, un canale dove i musicisti inseriscono la propria musica per farsi conoscere e la rilasciano spesso con Licenze CC, in modo che le tracce musicali possano essere riutilizzate. L'intervento si è chiuso con un esempio

di utilizzo delle risorse MLOL Scuola presentato con Onedrive, software Microsoft che permette di aggregare risorse di diversa tipologia; in questo caso, abbiamo potuto godere di un lavoro su Bach e il concetto di fuga, in un documento che univa la traccia musicale di “Preludio e fuga in re minore BWN 539: II” e il relativo spartito musicale.

Concludendo, le tecnologie digitali stanno cambiando radicalmente il modo in cui le nuove generazioni apprendono: la conoscenza, che nell’era pre-digitale veniva tramandata basandosi su contenuti quasi strettamente testuali, ora può essere condivisa in maniera orizzontale, sfruttando le potenzialità del digitale e dell’apprendimento a distanza; la robotica e il coding sono diventati strumenti essenziali per ampliare le conoscenze e sviluppare competenze chiave. Per accogliere questo cambiamento e consentire a studenti e insegnanti di sfruttare tutte le risorse e gli strumenti possibili, anche le scuole devono riorganizzare la didattica, i contenuti e gli ambienti. In questo contesto, la biblioteca scolastica – intesa sia come luogo fisico che virtuale – dovrebbe assumere un ruolo privilegiato nell’educazione ai media e all’information literacy e nello sviluppo delle competenze necessarie per il lifelong learning.

Lo spazio Bibliostar Scuola nasce proprio con l’intento di dare alle biblioteche scolastiche la possibilità di affermarsi e rafforzarsi attraverso uno spazio riconosciuto in cui incontrarsi, confrontarsi sui temi e partecipare a laboratori di gruppo. Il progetto, avviato in via sperimentale, ha l’ambizione di diventare un punto di riferimento e un appuntamento stabile per chiunque si occupi di biblioteche a scuola.

PAOLA PALA

MLOL

paola.pala@medialibrary.it

ABSTRACT

The paper describes the initiatives of Bibliostar Scuola, which represented an important news in the 2018 edition of the Stelline Conference (Milan, 15th-16th March): a space dedicated exclusively to schools, with workshops on robotics, coding and digital contents as well as meetings to talk about guidelines and good practices for innovative school libraries.

DOI: 10.3302/0392-8586-201804-053-1

NOTE

¹“La costellazione dei buchi neri”, AIE, 2013; “Piccole e povere. La vita grama delle biblioteche nella scuola italiana”, AIB, 2016.

²Ente strumentale del Comune.

³ A questo link la presentazione di Elisabetta Nanni: <https://www.thinglink.com/mediacard/1030115314488049665>.