

# Biblioteche Digitali

Nicoletta FARMESCHI<sup>1</sup>, Antonella COPPI<sup>1</sup>

<sup>1</sup> Istituto Comprensivo Vannini-Lazzaretti, Scuola Primaria L.Santucci, Castel del Piano (GR)

Dirigente Dott.ssa Patrizia Matini

## Abstract

*La biblioteca tradizionalmente intesa cambia forma: i file digitali trovano il loro spazio nei tablet, ma anche nei mondi 3d dove viene ancora coltivato l'amore per la lettura, come in passato, ma mediante il coinvolgimento di più parti: gli insegnanti, la famiglia, altre scuole. Gli alunni non sono più soli coi loro libri... Questa esperienza di durata pluriennale dimostra che il compito della scuola non è diverso dal passato: la comunicazione in primo luogo, ma in nuova modalità che può essere definita, "generativa" [1].*

**Keywords:** biblioteca3d, lettura, mondi virtuali, ebook, audiolibri

## Introduzione

Il lavoro di Biblioteche Digitali nasce all'interno di un percorso di durata pluriennale, nella scuola Primaria L.Santucci per la creazione di una vera biblioteca, di cui attualmente, questi sono i numeri: 2300 testi su carta per bambini e 900 circa per gli insegnanti; 200 bambini circa compresi fra due scuole primarie e una dell'infanzia, coi loro 25 docenti. La Biblioteca è un ambiente vivo che si può definire "fluida", in quanto non termina nello spazio fisico dell'aula magna che la contiene, ma proietta i suoi effetti in tutte le classi dove i bambini si portano i testi da leggere, da scambiare, da discutere, da ascoltare, da vedere, da commentare e criticare. Nel corso degli anni la digitalizzazione del libro, la comparsa dei tablet e dei lettori di testi virtuali, gli e-reader, sembrano aver avuto poca ripercussione sull'ambiente fisico, ma di certo ne ha avuto a livello di concezione del testo che apre a modalità comunicative nuove, mai prima, prese in considerazione: accanto al testo scritto su carta, gli ebook, i testi animati, gli audiolibri, fino ai video book e alle narrazioni interattive rendono possibile una lettura "partecipata", discussa e condivisa in classe e anche a casa, in famiglia. Per questo motivo la biblioteca si è dotata in modo alternativo e a spese zero di alcuni scaffali digitali dai quali i libri nelle loro variabili forme arrivano con facilità a casa, all'interno delle famiglie. Vediamo come.

## Scopo del progetto e scelta degli strumenti

Consideriamo cos'è o cosa dovrebbe essere una biblioteca digitale: "una modalità di accesso remoto a contenuti, servizi o altre risorse informative, attraverso la loro digitalizzazione e l'allestimento di un sistema di consultazione e di interazione in rete sia coi contenuti stessi che con tutte le informazioni correlate" [2]. Questa definizione ambiziosa, per una piccola struttura come la nostra, non risulta forse adeguata, se non si pensasse che, essendo questa, una biblioteca scolastica, e considerata "la centralità e il ruolo attivo dello studente nei processi di apprendimento...si tratta di facilitare la personalizzazione dei percorsi di ricerca autonomi, fondati sulla *serendipity* e sulla conoscenza come costruzione intimamente legata alla creatività e alla rielaborazione personale." [2] In considerazione di ciò, lo scopo principale è soprattutto la creazione di un ambiente scolastico favorevole all'innovazione che porti i testi digitali nella scuola, fino ad arrivare a percorsi che sfruttino tutte le potenzialità degli strumenti didattici, comprese quelle dei mondi 3d, dove i nuovi ambienti "aumentati" si compenetrano con la vera biblioteca scolastica della Scuola Primaria L.Santucci e dove gli alunni si possono recare per "vivere" il libro in maniera "totale": dal testo, all'ambiente virtuale, al prestito, all'ascolto, allo scambio, al commento, fino al contatto immateriale col testo digitale, agli scambi con altri alunni di altre scuole lontane, per creare forme comunicative diverse, forse mai sperimentate prima.

Sono stati scelti i software di Scuola3d, edMondo e Craft [3]; pc e portatili; linea Internet; libri in tutte le loro variabili forme.

## Contesto

La scuola è un tempo pieno di antica costituzione, situata in un ambiente depresso dal punto di vista socio-economico e culturale, a forte flusso immigratorio. Per questo motivo rappresenta un polo di aggregazione culturale piuttosto importante, e ed è necessario allora mantenere questo ruolo fino a

diventare, se possibile, il centro di innovazione: gli alunni che non hanno mai usato gli strumenti digitali, qui devono avere la possibilità di farne esperienza, soprattutto perché la cultura adesso si trasmette prevalentemente nella conoscenza condivisa, nella rete, nei nodi della rete stessa ... la sfida è quindi quella di stimolare nuove forme comunicative, fino alla “generazione creativa ” di linguaggi nuovi, ancora neppure immaginati [1].

### **Principi teorie metodologia**

I riferimenti alla teoria del ciclo esperienziale di Kolb e al costruttivismo di Papert per l'apprendimento sono indispensabili, perché si riferiscono al fare, all'operare: il testo di carta diventa immateriale, ma sembra riacquisire concretezza nelle sue nuove forme digitali, proprio nei mondi virtuali, dove può essere non solo letto, ma anche vissuto (vedi ad esempio, la storia di Giacomino e il fagiolo magico a Scuola3d, oppure Cappuccetto Rosso Verde e Blu, storie che hanno una loro ambientazione 3d, dove possono essere facilmente messe in scena vestendo i panni dei protagonisti), in un ambiente che può fare da scenario per la rappresentazione mentale condivisa con alunni lontani, di altre realtà scolastiche. In previsione abbiamo la costruzione del museo letterario in 3d, proprio per favorire questa possibilità e sarà una costruzione in parte lasciata in mano agli alunni perché si realizzino i principi del “learning by doing”, cui del resto, fa riferimento Dianora Bardi, quale uno degli elementi più significativi della sua nota esperienza dell'uso dei tablet in classe [4].

### **Destinatari, obiettivi, tempi, aree di riferimento**

Il target sono gli alunni delle scuole Primarie di Castel del Piano e Montenero d'Orcia e quelli della terza sezione dell'Infanzia di Castel del Piano; i loro docenti, i loro genitori. Questi gli obiettivi:

stimolare l'amore e il piacere di leggere; imparare che la lettura ha diversi livelli e diversi scopi;

leggere in modo differente a seconda del tipo di testo; adeguare la lettura allo strumento e al mezzo usato, senza lasciarsi troppo condizionare da esso: una narrazione è sempre una narrazione; consentire a tutti gli alunni della scuola primaria di appropriarsi dell'uso del testo, di qualunque tipo esso sia, in funzione comunicativa; favorire gli scambi con altre scuole lontane, ma anche vicine; il contatto e la partecipazione delle famiglie alla vita della scuola, contribuendo attivamente alla raccolta di testi di vario tipo.

Questo è un progetto pluriennale a lunga scadenza dove tutte le discipline sono interessate.

### **Fasi di lavoro**

- 1) Primo e secondo anno: recupero della biblioteca scolastica, catalogazione, reperimento di testi nuovi.
- 2) Terzo anno: apertura della biblioteca scolastica ad uso degli alunni e creazione collaborativa dell'area Biblioteca3d in Scuola3d.
- 3) Quarto anno: avvio dei percorsi di lettura legati a due concorsi: il libro più bello e il campione di lettura per le classi quarte e quinte, con la giornata della Festa del Libro; apertura della Biblioteca3d alle classi che lo vogliono, con contributi digitali per l'arricchimento.
- 4) Quinto anno: apertura dei percorsi di lettura alle restanti classi e nuovi concorsi per le classi prima, seconda e terza ( il lettore più veloce, il libro game, il logo più bello per la biblioteca).
- 5) Sesto anno: messa in atto della Settimana del Libro Digitale con i contributi degli insegnanti che registrano uno o più audiolibri, e la con ricerca e la raccolta dei primi testi digitali gratuiti [5].
- 6) Settimo anno: seconda edizione del Libro Digitale e preparazione di ambienti digitali in 3d (la biblioteca in edMondo e in Craft), con arricchimento del patrimonio digitale grazie agli audiolibri dei genitori che vogliono contribuire; assistenza per la registrazione. Possibilità di partecipare alla scelta del logo più bello da parte delle comunità educanti di edMondo, direttamente in ambiente3d.
- 7) Fase attuale: ampliamento degli scaffali digitali, negli ambienti immersivi, e scambi con le scuole lontane che frequentano Scuola3d ed edMondo. Promozione delle attività di collaborazione fra alunni nei mondi3d.
- 8) Nono anno: ricerca di finanziamenti per l'acquisto di e-reader da dare in prestito agli alunni. Attività di scambio e lettura dei testi nelle biblioteche digitali con Il miglior del libro del Mese, senza differenze sul supporto (carta, ereader, lettore audio e audiovideo, testo 3d).

9) Decimo anno: apertura dello scaffale digitale ad altre scuole lontane con “prestiti regolari”

### **Dove trovare il sito della biblioteca**

Su <http://www.ovannini.it>, si trova <https://sites.google.com/site/serviziobibliotecaovannini/>, sito in aggiornamento; <http://lnx.ovannini.it/blog/index.php?s=biblioteca> sul blog della scuola.

### **Quattro biblioteche diverse, ma simili ad uso degli alunni**

Ognuna delle seguenti biblioteche può essere usata quale strumento per migliorare, facilitare, rendere possibile la comprensione del testo, ma anche per condividere con i coetanei, scambiare testi. La Biblioteca della scuola (Figura 1) è un ambiente spazioso dove all’atto di apertura i libri sono sempre in “movimento”: dagli scaffali, sui banchi e poi nelle case dei bambini. Quella di Scuola3d (Figura 1) è la prima ad essere stata realizzata in ambiente virtuale 3d e contiene esclusivamente testi digitali realizzati dai bambini di diverse scuole primarie, per i coetanei. L’ambiente si presta per lo scambio e la socializzazione delle esperienze.



**Figura 1** – La biblioteca della scuola Primaria L.Santucci a confronto con quella di Scuola3d

L’anno scorso è stata poi realizzata la biblioteca di edMondo (Figura 2), dove sono stati inseriti gli audiolibri preparati da docenti e genitori, ma anche i primi veri ebook costruiti dagli alunni delle classi quinte. L’ambiente è predisposto per votare il logo più bello per la biblioteca (concorso per le classi terze) e, soprattutto, per il lavoro degli alunni che possono scaricare i testi digitali realizzati dagli insegnanti, dai genitori e da loro stessi.



**Figura 2** – La biblioteca di EdMondo e quella di Craft

La biblioteca di Craf (Figura 2), la più recente e anche la più accurata, custodisce ebook sottoforma di file pdf, epub, mp3, e movie gratuiti raccolti nella rete. La costruzione è stata realizzata dallo staff di Craft, mentre tutti i testi sono stati caricati dai docenti.

### **Verifiche e valutazioni**

Il percorso ha finora portato a risultati che, per l’ambiente considerato, sono piuttosto incoraggianti. Non consideriamo in questo contesto, la parte che riguarda i concorsi e la Festa del libro, dove i piccoli campioni di lettura vengono premiati, insieme a tutti gli altri. Abbiamo però calcolato in base ai prestiti e alle restituzioni che progressivamente nei sei anni di lavoro la biblioteca ha permesso di incrementare la lettura a scuola e in famiglia di almeno un buon 50% in più che in passato (i dati sono stati ricavati da domande poste ai docenti che in classe seguono le letture degli alunni e gli scambi interni, nonché le loro letture in famiglia). Vediamo invece, i dati raccolti intorno alla Settimana del Libro Digitale 2013 che oltre a mettere a disposizione per la fruizione immediata, “presta” prevalentemente ebook e audiolibri, quest’ultimi preparati da insegnanti e genitori; i numeri si riferiscono alla sua seconda edizione, perché sono ritenuti in prospettiva, più significativi per quanto riguarda il processo iniziato di trasformazione della biblioteca. Gli studenti della sola primaria di Castel del Piano, dalla seconda alla quinta, sono stati sottoposti ad un questionario informativo prima di prendere parte alla seconda edizione dell’evento. Alla raccolta dei dati in prospettiva, mancano purtroppo le classi quinte passate alla scuola Secondaria. Gli alunni che hanno preso “in prestito” testi

digitali di qualunque tipo essi siano, sono stati 96 su 160 circa ( numero comunque superiore all'anno precedente); la totalità ha portato penne usb per trasportare i file digitali. Solo il 2% degli alunni ha detto di avere a casa un tablet ad uso di uno dei genitori; gli altri hanno dichiarato di avere comunque un computer collegato saltuariamente ad Internet. Avevano letto l'ebook preso l'anno precedente, solo 23 alunni; di questi 4 sono stati aiutati nella lettura; le classi seconde sono anche quelle che hanno preso in prestito un maggior numero di ebook. A scalare i prestiti risultano inferiori in terza, quarta e in quinta, dove solo 3 alunni hanno portato a casa gli ebook e letto quelli "prestiti" in passato dalla Biblioteca. Riguardo invece agli audiolibri, sempre quelli prestati nel 2012, lo hanno ascoltato in 48, soprattutto in classe quarta, meno in terza, quasi tutti in seconda; sono stati aiutati nell'ascolto 11 scolari. La totalità degli alunni che hanno portato a casa i testi digitali sono stati soddisfatti sia dell'ebook che dell'audiolibro, ma aldilà di ciò che è stato dato a scuola, non hanno altri libri di questo tipo, tranne 18 alunni che ne avevano già visti alcuni. Riguardo ai motivi per cui i libri digitali piacciono, 39 alunni hanno dichiarato prima di tutto, di fare meno fatica a "leggerli"; poi che sembrano dei giochi e, infine, che si capiscono in fretta (solo 13 alunni). A proposito invece, delle tre biblioteche digitali, costruite in ambiente 3d, la più frequentata è stata finora, quella di Scuola3d, mentre la meno, quella di Craft, perché l'ambiente era finora considerato meno sicuro dai docenti, anche se ugualmente protetto.

### **Considerazioni finali**

La biblioteca deve necessariamente trasformarsi per andare incontro alle nuove necessità, ma non perdere il suo valore educativo, restando al centro dei processi di comunicazione più importanti. La direzione da prendere allora non va solo verso l'arricchimento del patrimonio librario, quanto e soprattutto verso l'esplorazione di nuove forme di diffusione della cultura attraverso il testo scritto, audio, o video che sia e indipendentemente dal suo supporto. Questo è l'indirizzo che ha preso Biblioteche Digitali, in considerazione anche dell'ampia discussione in merito che va dall'EbookFest di Fosdinovo del 2010 [6], dove qualche anno fa si parlò proprio dello sviluppo del testo digitale e anche della loro distribuzione sottoforma di risorse aperte e addirittura riscrivibili (vedi in particolare, l'intervento di Maragliano). Certamente come istituto comprensivo non siamo ancora pronti al digital lending, così come inteso ad esempio da Giulio Blasi [7] e le idee di Maragliano in proposito [8] sembrano davvero ancora molto lontane, ma speriamo almeno di aprire attraverso la nostra biblioteca, nuovi orizzonti in linea con le tendenze attuali, che vedono presto, anche dal punto di vista legislativo [9], l'introduzione dei testi digitali nella didattica. La nostra idea è, se troveremo i finanziamenti giusti, di andare verso il prestito digitale con ereader adeguati, che gli alunni potrebbero portare in classe e anche a casa.

### **Bibliografia e sitografia**

- [1] Luca Toschi, La comunicazione generativa, Apogeo, 2011
- [2] Mario Rotta, Insegnare e apprendere con gli ebook - L'evoluzione della tecnologia del libro e i nuovi scenari educativi, Garamond, 2010, pag. 77, 82 e 83
- [3] <http://www.scuola3d.eu>, <http://www.scuola-digitale.it/ed-mondo/progetto/info/>, <http://www.craft-world.org/page/it/home.php?lang=IT>
- [4] A cura di: Dianora Bardi, Caterina Castelli, Sebastiana Cusconà, Paolo Mora, Enrico Morosini, Mario Rotta, Simonetta Testa e Carlotta Testoni, Oltre la carta: in aula con l'iPad e gli ebook-reader, Nova Multimedia Editore, 2011 : [http://www.imparadigitale.it/wp-content/uploads/2012/08/PMLKE\\_eBook\\_sperimentazione\\_vdef.pdf](http://www.imparadigitale.it/wp-content/uploads/2012/08/PMLKE_eBook_sperimentazione_vdef.pdf) pag. 131
- [5] Medialibrary <http://www.medialibrary.it/home/home.aspx>; Toscana Medialibrary: <http://toscana.medialibrary.it/home/home.aspx>; Google book: <http://books.google.com/?hl=it>; Liber liber: <http://www.liberliber.it/>; Progetto Gutenberg: <http://www.gutenberg.org/browse/languages/it>
- [6] EbookFest di Fosdinovo: <http://ebookfest2010.bibienne.net/>
- [7] Intervento di Maragliano: <http://ebookfest2010.bibienne.net/2010/09/11/oggetti-soggetti-e-altro-nellapprendimento/#more-57>
- [8] Quattro domande a Giulio Blasi, <http://leggoergosum.wordpress.com/2012/09/02/biblioteche-e-digital-lending-quattro-domande-a-giulio-blasi/>, 2 settembre 2012
- [9] Scuola, Carrozza firma decreto sui libri digitali: <http://hubmiur.pubblica.istruzione.it/web/ministero/cs270913>