



Ministero dell'Istruzione e del Merito  
Ufficio Scolastico Regionale per l'Emilia-Romagna

# STUDI E DOCUMENTI

Dicembre 2022

n.36

---

## Integrare le biblioteche innovative nelle NGC/NGL

Gabriele Benassi, Vittoria Volterrani

---

### Definizione

Il tema delle biblioteche scolastiche innovative nasce con il Piano Nazionale Scuola Digitale del 2015, azione #24. Una biblioteca innovativa può diventare un ecosistema di apprendimento in cui sviluppare, in digitale e in analogico, attività di lettura personale o di gruppo, di ricerca, di rielaborazione, di discussione, di creazione di nuovi contenuti attraverso processi di consultazione libera od organizzata, di elaborazione e restituzione di informazioni e dati. In questo ecosistema è possibile lavorare con stili e metodologie didattiche varie, da quelle collaborative e di *peer education* a quelle di *inquiry based learning* e *storytelling*, a veri e propri percorsi in PBL (*Project Based Learning*), anche in approccio *service learning*, fino ad arrivare, partendo dai testi, a campagne di *advocacy*, mirate al cambiamento e al miglioramento della cosa pubblica.

La biblioteca scolastica innovativa consente di sviluppare attività ad ampio spettro, che includano anche *media literacy* e *media education*; non è infatti solo un luogo di silenzio e concentrazione (come l'immaginario più diffuso la concepisce), ma uno spazio flessibile, variabile, accogliente, composto non solo da libri e scaffali, ma anche da banchi modulabili, strumenti digitali e piattaforme di *digital lending* e condivisione, aperto alla promozione di cultura e culture.

### Descrizione

Il finanziamento Scuola 4.0 del PNRR ci propone la creazione di Next Generation Classroom e di Next Generation Lab. Di per sé non sembra ritagliare

esplicitamente un'azione specifica per le biblioteche come il PNSD, ma lascia alle scuole la possibilità di riprogettare gli spazi della scuola a seconda delle esigenze didattiche e degli obiettivi educativi previsti dal piano dell'offerta formativa e dal curriculum. Non è quindi da escludere a priori una coloritura, una inclinazione dei nuovi ambienti (o di alcuni nuovi ambienti) nella prospettiva di piccole biblioteche innovative di classe, di ambienti-biblioteca dedicati, di laboratori "professionalizzanti" in cui lavorare anche sui temi dei *big data*, della produzione di contenuti digitali e della *media education*. Proviamo ad entrare più nel dettaglio.

### **a) La biblioteca in classe**

A seconda degli spazi e delle necessità legate alla sicurezza è possibile prevedere un angolo per la lettura (se le misure e la densità degli studenti non lo consente, si può sfruttare il corridoio, dove possibile): uno spazio confortevole, in cui potersi sedere anche in modo spontaneo per potersi ritagliare uno spazio corporeo e di concentrazione per la lettura personale. Ancora, un piccolo mobiletto per i libri, portati dagli studenti e dai docenti e messi in condivisione, oppure acquistati dalla scuola e destinati alle classi.

La lettura digitale deve accompagnare quella analogica. Per permettere una facilità di utilizzo delle piattaforme per il *digital lending* e per la navigazione su siti e applicazioni di consultazione, è auspicabile che ogni studente abbia un suo dispositivo personale in cui "loggarci" e utilizzare a pieno tutte le potenzialità del digitale. È inoltre consigliato il BYOD, che consentirebbe anche un uso di spazio più equilibrato, mettendo a disposizione della classe altri strumenti come una *document camera* o delle cuffie, uno schermo *touch* ben visibile e condiviso.

La biblioteca di classe stimola gli alunni alla lettura libera, facilitando l'avvicinamento al libro anche nei momenti di pausa. La presenza costante dei libri, con proposte settimanali in evidenza, accompagna la quotidianità degli alunni e rende i libri familiari, normali compagni di vita.

### **b) La classe nella biblioteca**

È possibile prevedere una zona della scuola che diventi "classe tematica", sia in un modello DADA che in un modello ibrido, con alcune classi associate agli alunni ed altre dedicate ad una o più discipline o attività. In questo caso è possibile ricreare un ambiente come era previsto nella già citata azione #24 del PNSD. Una classe di questo tipo dovrà essere bella, ampia, luminosa, colorata, con arredi e spazi caratterizzati e accoglienti; si possono prevedere, a seconda dell'ampiezza dell'ambiente, uno spazio lettura individuale, uno collaborativo, uno creativo, con scaffali accessibili e ordinati, carrelli di ricarica e riordino dei dispositivi, sedute e

banchi mobili e assemblabili a seconda delle attività e delle esigenze di lavoro, *pouf* e grandi cuscini per la lettura "comoda".

Questo ambiente fisico deve necessariamente essere aumentato, avere cioè un'espansione digitale sulle piattaforme di condivisione, come la *Media Library On Line*, e aprirsi ad una contaminazione di attività e proposte, da quelle musicali a quelle artistiche, da quelle creative costruttiviste a quelle di analisi/sintesi/rielaborazione, dal *debate* alla costruzione di elaborati multimediali.

### *c) Il laboratorio come biblioteca innovativa e aperta*

L'idea di laboratorio non è molto lontana dalla *classroom* appena descritta, tuttavia deve corrispondere a quanto indicato in Scuola 4.0: deve essere un ecosistema per l'apprendimento in cui si possano "agire" competenze alte, vicine a quelle richieste nel mondo del lavoro o nella società attuale. In una biblioteca innovativa di questo tipo è possibile organizzare attività di vario genere, utili a costruire competenze spendibili anche nei diversi ambiti lavorativi:

1. lavorare sul libro come oggetto fisico/digitale, impararne la "filiera" produttiva, saperlo "intervistare" e valorizzare come media fondamentale, non solo come prodotto ma soprattutto come incontro intellettuale ed emotivo; lavorare sulla catalogazione e sui sistemi di catalogazione, sul *design* del libro, sulla sua composizione;
2. lavorare sulla *media education* e sulla comunicazione (commerciale, politica, finanziaria, sportiva, religiosa);
3. lavorare sui *big data* e sugli *open data*, conoscendone le fonti, analizzandoli e restituendoli con efficaci *storytelling* alla scuola e al territorio, anche in approccio *service learning*;
4. lavorare sulla produzione di contenuti digitali multimediali, sulla scrittura di ebook, sulla produzione di audiolibri o *book trailers*, di siti e blog di recensioni e dibattito;
5. lavorare sul territorio, pensando gli spazi e le attività della scuola come aperti e senza muri, e costruendo un piccolo laboratorio di osservazione e ricerca locale portato avanti dagli studenti (per esempio sui temi culturali e storici, climatici e ambientali).

### **Destinatari**

Le diverse tipologie di ambienti proposti, possono essere realizzati in ogni scuola di ogni ordine e grado (esclusi i New Generation Lab, che sono solo per la secondaria di II grado). Vanno progettati tenendo grande attenzione alle

conformazioni delle aule, ai requisiti di sicurezza, all'accessibilità e alla sostenibilità.

Destinatari sono certamente alunni e insegnanti, ma alcuni ambienti possono accogliere anche persone della comunità, come fruitori o come valore aggiunto alle attività, aprendo la scuola verso l'esterno e arricchendo l'ambiente scolastico con esperienze e competenze provenienti dal mondo reale.

### Strumenti

*Digital board*, carrello per dispositivi, dispositivi, WiFi, sedute alternative, scaffalature per testi analogici, sedute informali e accoglienti, dispositivi per la fruizione e la creazione di podcast e audiolibri, cuffie, webcam, piattaforme dedicate (scrittura digitale, redazione ebook, podcasting, grafiche, per creare prodotti digitali legati alla lettura, multifunzione), pulpito per il *debate*, ambienti immersivi analogici e in realtà virtuale. Per il *digital lending* è consigliabile che ogni alunno abbia un proprio dispositivo personale in BYOD.

### Metodologie ed obiettivi formativi

Tutti e tre i modelli proposti permettono di lavorare al meglio con tutte le metodologie attive che facilitino *peer to peer* e lavoro collaborativo. Le competenze disciplinari più connesse ad una biblioteca innovativa sono ovviamente quelle linguistiche, ma si estendono a tutte le discipline scolastiche. Ambienti così strutturati e attrezzati consentono, peraltro, di allenare molte competenze trasversali e di vita, stimolano pensiero critico e creativo, capacità di collaborazione, e comunicazione, competenze digitali, di cittadinanza attiva, socio-emotive, imprenditive e globali.

### Valutazione

Nell'ambiente a connotazione biblioteca scolastica innovativa, la valutazione è in itinere e considera l'utilizzo degli spazi e degli strumenti, la disponibilità al lavoro, l'impegno e l'applicazione, le risposte agli *input*, la numerosità e pertinenza dei *feedback* e dei prodotti richiesti. È importante definire bene la dimensione degli apprendimenti, che deve comprendere sia l'ambito accademico sia l'ambito trasversale, per poter poi operare una valutazione formativa, efficace e puntuale, mirata di volta in volta a pochi obiettivi precisi, attraverso un monitoraggio continuo, utilizzando strumenti quali diari di bordo condivisi, griglie, quaderni di osservazione, *rubrics* tematiche.

Anche la valutazione sommativa diverrà quindi più consapevole e ricca di elementi che sicuramente terranno conto, in modo equilibrato, del prodotto o

della risposta alla richiesta, ma anche del processo che ha condotto lo studente a quel risultato.

## Esempi

Il modello "Bibloh!" è un utile modello di riferimento. La rete nazionale di biblioteche scolastiche innovative Bibloh!, composta da una quarantina di scuole sparse su tutto il territorio italiano, promuove il *concept* "leggere per il piacere di leggere" partendo dalla biblioteca quale ambiente di apprendimento privilegiato per l'alfabetizzazione informativa, nel quale avviare gli alunni "alla produzione e alla comprensione di contenuti informativi complessi che integrano canali e codici comunicativi diversi e viaggiano prevalentemente negli ambienti *on line*"<sup>1</sup>.

Il modello Bibloh! si integra nel territorio perché cerca il supporto di *stakeholders* e la collaborazione di tutta la comunità e facilita l'accessibilità ai locali e ai servizi della biblioteca per alunni, genitori e cittadini. Stimola la creazione di ambienti nuovi, belli, inclusivi. È *reading friendly*, perché leggere è viaggiare, crescere, vivere avventure, emozionarsi, aprirsi, immedesimarsi, riflettere e proprio per questo l'ambiente deve dare la giusta cornice a tanto potenziale. È *augmented*, perché grazie al supporto di MLOL (Media Library on line) alunni e insegnanti potranno leggere sia in cartaceo sia in digitale, avvalendosi di una vastissima scelta di libri e godendo delle opportunità formative stimulate dalla rete. Potranno inoltre ascoltare musica e conoscere ciò che accade nel mondo consultando l'emeroteca *on line*.

È "centro culturale" per il territorio e si integra con nuove idee di promozione della cultura in senso ampio, stimolando la creazione di nuove reti come la #JMS(Jazz Mood Schools) (<https://cutt.ly/UNGVhhq>).

Per osservare gli ambienti è possibile consultare le seguenti gallerie fotografiche:

- I.C. Bobbio e altre scuole Bibloh!: <https://cutt.ly/XNSFT4A>;
- I.C.21 di Bologna: <https://cutt.ly/WNSFG65>.

---

<sup>1</sup> Citazioni tratte dal sito del progetto Bibloh!, <https://cutt.ly/tNSDLyt>.