

## IFLA WLIC 2019: Le opportunità e le sfide del digitale per i servizi bibliotecari per ragazzi nella sessione della Standing Committee IFLA Libraries for Children and Young Adults

Antonella Lamberti

L'uso di strumenti digitali prolifera e implica sia opportunità che sfide anche per i servizi bibliotecari per ragazzi.

Le biblioteche per ragazzi nel mondo si stanno impegnando a coinvolgere i ragazzi anche con gli strumenti digitali e, sebbene questo avvenga anche solo semplicemente fornendo loro l'accesso a tali strumenti, il tentativo è spesso quello di dar voce alle idee creative dei ragazzi mantenendo sempre un alto livello di servizi. Gli strumenti digitali rappresentano ormai un modo cruciale di impegnare e coinvolgere i più giovani.

Il digitale, inteso non solo come uso dei dispositivi elettronici, ma anche come contenuti e uso delle *app* e dei *media social*, può rappresentare infatti non il pericoloso "antagonista" della lettura, come ancora viene purtroppo da molti definito, ma un alleato importante per dialogare con una generazione abituata alla sua presenza e al suo utilizzo quotidiano.

Quello che la *Standing Committee Children Libraries* ha considerato è la grande opportunità che abbiamo - in quanto professionisti dell'informazione al servizio dei più giovani - di imparare gli uni dagli altri su molti temi, quali l'accesso, la *privacy*, il *digital divide*, l'apprendimento delle materie STEM (Science, Technology, Engineering and Mathematics ) e ha proposto quindi una sessione, durante il Congresso internazionale IFLA dello scorso agosto 2019 ad Atene, per condividere esempi di successo e semplici tentativi internazionali nell'uso in biblioteca delle tecnologie digitali con i giovani.

La commissione ha presentato una rassegna interessante di esempi di uso del digitale e di strumenti tecnologici da parte di alcune biblioteche per coinvolgere i giovani utenti, con alcune esperienze europee di integrazione tra uso del digitale e modi tradizionali della promozione della lettura.



## **Coding e promozione della lettura a Berlino**

Il primo relatore, Benjamin Scheffler<sup>1</sup>, nel suo intervento dal titolo “Mixing it up: Coding in classical reading promotion”<sup>2</sup>, è partito dal presupposto che i ragazzi debbano trovare anche in biblioteca quegli strumenti digitali che fanno parte della loro vita quotidiana e a cui sono abituati.

Ha raccontato alcuni laboratori realizzati nelle biblioteche berlinesi.

A Reinickendorf, un quartiere nella parte settentrionale di Berlino, grazie al *coding* i bambini hanno seguito Alexander van Humboldt nel suo viaggio verso il Sud America. Hanno raccolto dapprima informazioni dai libri, hanno poi realizzato una mappa cartacea e programmato i mini robot per seguirne la rotta.

In un altro laboratorio con il tablet, i bambini hanno usato una *app* chiamata “La fabbrica delle parole”. Il focus stavolta era sul linguaggio scritto: i bambini cercavano parole nella *app* e nei libri, raggruppandole per tipologie e disegnandole su carta. Imparavano poi a programmare i “Bluebot” per rintracciare le parole sui fogli.

Alla Zentral und Landesbibliothek Berlin, la più grande biblioteca tedesca per ragazzi, i laboratori con gli “Ozobots” sono una componente importante della promozione della lettura. Il mini robot, delle dimensioni di una noce, riconosce linee e colori e disegnando con speciali pennarelli i partecipanti imparano a programmarli. Programmare con matita e carta impartisce le prime competenze fondamentali del *coding* senza usare schermi, o inserire dati, e i bambini adorano questa attività.

La biblioteca è aiutata in queste attività da un esperto esterno di scienze dell’informazione per creare formule diverse e collegarle alla classica promozione della lettura.

I vantaggi sono che i ragazzi sperimentano la biblioteca come un luogo in cui tutti i media sono parte della vita di ogni giorno. La biblioteca per ragazzi si propone così come un posto vivace dove coesistono mezzi informativi tradizionali e contemporanei e i partecipanti apprendono che la lettura è una capacità fondamentale per padroneggiare i propri interessi, oltre a scoprire che tecnologie e strumenti digitali e non sono utili anche per un programma ricreativo e non soltanto per il lavoro scolastico.

---

1 Head of Children's and Youth Library Zentral- und Landesbibliothek Berlin (ZLB) - Kinder- und Jugendbibliothek, Germany ; Information coordinator of Standing Committee IFLA Children Libraries

2 Mescolando tutto: il coding nella classica promozione della lettura

## Un catalogo di e-book per bambini a Stoccolma

*The making of Bibblix, a library e-book app for children*<sup>3</sup> è stata la presentazione di Salomon Hellman<sup>4</sup>, che lavora nella Biblioteca pubblica di Svezia, a Stoccolma, nel dipartimento per la selezione e l'acquisizione di libri per ragazzi per 40 sedi.

Ha presentato l'applicazione "Bibblix", che la sua biblioteca ha deciso di creare esclusivamente per bambini tra i 6 e i 12 anni per presentare loro gli e-book della biblioteca.

Mentre infatti il catalogo degli e-book era adeguato agli adulti e da questi abbastanza utilizzato, non si poteva certo dire altrettanto del suo uso da parte dei bambini. Dopo aver pensato a varie possibili soluzioni ne è stata creata una prima versione nel 2016, continuamente migliorata negli anni successivi.

L'applicazione è stata pensata con i bambini stessi, destinata a loro unicamente, e assolutamente non rivolta né ai genitori né agli insegnanti. L'intenzione è stata quella di renderla una specie di "amico" per i bambini che la usano, piuttosto che lo strumento con il quale gli adulti potessero scegliere o controllare quello che i bambini leggono.

I libri sono stati classificati in categorie come Fantasy, Misteri, Animali e Sport. Sia le categorie che i simboli che le rappresentano poi sono stati selezionati insieme ai bambini, per evitare che prevalesse una prospettiva degli adulti.



Un gruppo specifico a cui la biblioteca intendeva rivolgersi era quello dei bambini che hanno imparato a leggere con più difficoltà. Quando i bambini scorrono il catalogo nell'applicazione possono trovare i libri letti dai loro amici che sono magari lettori più forti e ricevere consigli di libri sugli stessi argomenti ma che siano di più facile lettura.

---

<sup>3</sup> La realizzazione di Bibblix, applicazione per bambini di ebook della biblioteca

<sup>4</sup> Librarian, Stockholms stadsbibliotek, Sweden ; member of Standing Committee IFLA Children Libraries

Lanciando l'applicazione "Bibblix" ora la biblioteca ha uno strumento unico e personalizzato per i bambini per scegliere gli e-book da leggere. E da quando c'è l'applicazione Bibblix il prestito degli e-book per bambini è aumentato in modo significativo anche se non è stata ancora approntata una valutazione scientifica dei risultati.

### **Servizi elettronici per giovani utenti alla Biblioteca statale di Mosca**

*Providing electronic services through readers' mobile devices at the Russian State Library for Young Adults*<sup>5</sup> è stato l'intervento di Anton Purnik<sup>6</sup>, della *division Information & Technology* della Russian State Library for Young Adults, di Mosca.

Anton ha parlato di come la loro biblioteca utilizzi i dispositivi elettronici e i sistemi di comunicazione multimediale, in particolare gli *smartphones*, con i giovani utenti. In un mondo in cui i ragazzi utilizzano dappertutto i cellulari per accedere all'informazione, sarebbe davvero strano che la biblioteca non comunicasse con loro in modo analogo e non fornisse loro servizi con questo strumento a loro così familiare.

Se per esempio qualche anno fa accedere alla propria casella e-mail dal cellulare poteva essere complicato, adesso farlo è considerato quasi un gesto che attiene alle buone maniere. La biblioteca ha migliaia di e-mail di utenti e le usa per informarli che i libri prestati sono scaduti e che devono essere restituiti, con un sistema informatizzato che ogni giorno controlla le scadenze dei prestiti e invia di conseguenza le comunicazioni. Naturalmente si è prestata però un'attenzione particolare a preparare delle mail che mantenessero caratteristiche di gradevolezza visiva e di visibilità adeguata anche sugli *smartphones*.



Gli SMS invece, che pure sono un sistema sicuro per comunicare con gli utenti, in quanto tutti i tipi di cellulari supportano questa tecnologia, hanno il limite di rappresentare un costo perché inviarli

---

<sup>5</sup> La fornitura di servizi elettronici attraverso i dispositivi mobili alla Biblioteca Statale russa di Mosca per giovani adulti

<sup>6</sup> Head of Project Management Department, Russian State Library for Young Adults, Russian Federation; member of Standing Committee IFLA Children Libraries

non è gratuito e non consentono un'interazione completa e circolare tra utenti e biblioteca ma solo unidirezionale.

Per la messaggistica *Whatsapp* è di sicuro il mezzo più usato e popolare ma non offre una versione ottimale per computer non collegati a uno *smartphone*, mentre i programmi antagonisti *Viber* e *Telegram* lo hanno già previsto da tempo. Il modo più conveniente per avere comunicazioni dirette in chat con gli utenti può essere quello di invitarli a usare qualsiasi servizio con il quale si sentano a loro agio, e munirsi quindi di più servizi di messaggistica.

Interessante è anche l'uso di robot su *Telegram-Messenger*. Di solito funzionano in una normale finestra di una chat e l'interlocutore non è una vera persona ma un robot capace di rispondere correttamente alle domande poste.

Un problema che la biblioteca si era posta era stato anche quello dell'opportunità di avere una *app* specifica della biblioteca. Ma il costo e la necessità di crearne poi versioni compatibili per le diverse piattaforme ha spinto piuttosto a promuovere con gli utenti quelle *app* a cui la biblioteca è già registrata perché le riceve dai *provider* di risorse elettroniche.

La tessera della biblioteca elettronica è stata lanciata nel 2015. Quando l'utente si avvicina alla biblioteca la tessera gli appare sullo schermo. Con la tessera elettronica non solo l'utente vede i propri dati ma può gestire i propri prestiti, vedere iniziative, ricevere annunci importanti tempestivamente, accedere alle informazioni sull'utilizzo delle attrezzature in biblioteca, accedere a contenuti multimediali, fare uso della realtà aumentata in occasione di mostre ed esposizioni.

Di fronte alla varietà e numero delle tecnologie, quello che in biblioteca hanno considerato è che occorre sempre una riflessione e una scelta di quali siano le più utili e opportune, affinché non vengano sprecate preziose risorse economiche e affinché si creino elementi infrastrutturali della biblioteca davvero richiesti e utili con i giovani utenti.

### **Un concorso di lettura estivo con l'uso del digitale in Norvegia**

Jorun Systad<sup>7</sup>, chair della Standing Committee IFLA, ha raccontato l'esperienza di *Summereal*. *Reading as a competition. How the digital reading competition Sommerles works for smaller public libraries in Norway*<sup>8</sup>.

La campagna nazionale Sommerles (che significa *Summereal*, ovvero "Lettura in estate"), avviata nel 2014, è ora seguita da quasi tutte le biblioteche pubbliche in Norvegia.

Ha cambiato il modo in cui le biblioteche lavoravano in estate per la promozione della lettura. L'obiettivo finale è stato quello di incoraggiare l'interesse verso la lettura e assicurarsi che tutti i

---

<sup>7</sup> Library Director, Førde Public Library, Norway; chair of Standing Committee IFLA Children Libraries

<sup>8</sup> *Summereal*. La lettura in concorso: il concorso digitale di lettura Sommerles nelle biblioteche più piccole della Norvegia

bambini potessero leggere il più possibile durante le lunghe vacanze estive, anche utilizzando strumenti digitali.



Utilizzando elementi dei giochi dei computer, Sommerles è diventata infatti un'attività estiva molto popolare per molti bambini. La sua creazione, sviluppo e proprietà sono della biblioteca di Vestfold County e di una compagnia privata, la Snuti AS. La compagnia si occupa del design e degli sviluppi e cura le soluzioni tecniche e le domande e risposte relative. Le biblioteche partecipanti si dividono i costi, mentre due biblioteche si assumono la responsabilità del concorso per due anni di seguito, compito che richiede molto tempo e risorse.

Il concorso è completamente gratuito per i bambini che vi partecipano. Sul sito dedicato<sup>9</sup> i bambini possono collezionare punti per ogni pagina che leggono, eseguire compiti legati alle letture, seguire gli amici e vedere cosa leggono e ottenere trofei digitali. Possono anche guadagnare piccoli premi che andranno poi a ritirare nella biblioteca più vicina e possono inoltre seguire una storia, scritta appositamente per il concorso, e disponibile soltanto online. Nel 2019 più di 130 mila bambini di tutto il paese hanno partecipato.

*Sommerles* collabora con alcune organizzazioni che promuovono la lettura: *Leser søker bok* (Libri per tutti), *Foreningen Les* (Association Read) and *Norsk lyd- og blindeskrift bibliotek* (La biblioteca norvegese dei libri parlanti e in Braille) per creare la situazione più favorevole possibile alla lettura per quanti più bambini possibile. Molto importante ogni anno è comunque anche tutto il lavoro preparatorio per diffondere la campagna prima dell'estate, sia tra i ragazzi che tra il personale delle biblioteche.

Valutazioni effettuate in passato (2010) hanno rilevato che gli studenti che hanno partecipato a *Sommerles* hanno mantenuto e migliorato le competenze di lettura acquisite durante l'anno scolastico. Questo è molto importante, perché è stato anche valutato come durante l'estate, se non vengono svolte attività di lettura, le capacità regrediscono e questo accade in misura maggiore ai lettori meno forti. In pratica la pausa estiva accentua la differenze di capacità tra lettori più o meno forti, in quanto i primi mantengono più facilmente il livello acquisito durante l'anno scolastico.

---

<sup>9</sup> <https://sommerles.no/>

Il concorso, che vede una sempre più ampia partecipazione, aiuta a contenere questo gap.

Le ragazze partecipano più numerose rispetto ai ragazzi e, se pure ogni anno si riesce a coinvolgere sempre più partecipanti, le ragazze restano sempre in numero maggiore. I ragazzi dicono di apprezzare del concorso soprattutto gli elementi di *computer game*, come i livelli, e gli *avatar* da sviluppare. I premi piacciono naturalmente a entrambi.

L'auspicio per il 2020 è che il programma possa essere disponibile con una *app* e che gli sviluppatori incrementino il livello di *gaming* per raggiungere più ragazzi.

Molto importante è specificare che, dal momento che in una società sempre più multi-etnica non tutti i genitori sono in grado di accompagnare i propri figli nei passi necessari per l'iscrizione, a partire dal consenso da dare obbligatoriamente per l'attività, le biblioteche si preoccupano di informare le famiglie, anche attraverso la scuola, sulla possibilità di avere aiuto in biblioteca e su quella di utilizzare i computer della biblioteca se non si dispone di un dispositivo.

Un altro grande vantaggio di un concorso digitale è quello di poter ricevere *feedback* per la biblioteca e per i ricercatori da parte dei bambini, ma anche dei genitori, degli adulti e delle biblioteche stesse.

Inoltre, mentre prima ogni biblioteca aveva il suo concorso estivo con regole e loghi diversi, adesso i bambini di tutta la Norvegia possono avere lo stesso tipo di esperienza di gioco e anche le piccole biblioteche godere di un'organizzazione e una piattaforma digitale di gioco e lettura che funziona e che ogni anno attrae più partecipanti.

[Antonella Lamberti](#)

[antonella.lam@gmail.com](mailto:antonella.lam@gmail.com)

Membro IFLA Standing Committee Libraries for Children and Young Adults