

Imparare giocando in biblioteca: strategie per conquistare i ragazzi

Gabriella Fabbri

La partecipazione alla vita della biblioteca nella fascia di età tra gli 11 e i 14 anni è notoriamente scarsa: eppure tanti sono gli interessi e le passioni che animano la prima adolescenza.

Nella nostra piccola realtà di provincia, abbiamo provato ad affrontare il problema studiando come creare opportunità di confronto e crescita in grado di interessare i più giovani¹.

Abbiamo messo a base della nostra azione il binomio apprendimento-gioco, secondo l'idea montessoriana che 'per insegnare bisogna emozionare'; il divertimento è uno dei meccanismi che favorisce il processo della conoscenza: quando un'esperienza, non solo conoscitiva, si associa a emozioni gratificanti e piacevoli, questa ha maggiori possibilità di consolidarsi, essere ricordata e, se possibile, ripetuta. La psicologia dell'apprendimento da anni ha spostato l'attenzione da un approccio tradizionale di trasmissione delle conoscenze a un processo di costruzione di saperi che usa metodologie innovative (*flipped classroom*, *problem solving*, *cooperative learning*, *peer tutoring*, *coding*, ecc.). Gli ambienti di gioco virtuale, che si appoggiano alle nuove tecnologie (*serious games*), il coding su piattaforme specializzate per la didattica e gli altri processi di apprendimento di tipo ludico hanno grandi capacità di coinvolgere e di creare competenze 'facendo'.

1 IFLA. *Linee guida per i servizi per giovani adulti nelle biblioteche pubbliche*. Traduzione italiana a cura dell'AIB, Commissione nazionale Biblioteche per ragazzi. Roma: AIB, 2009. 26 p. ISBN 978-88-7812-200-0 <<https://tinyurl.com/2amhd46c>>; Antonella Agnoli, *Invertire la tendenza. Qualche suggerimento per contrastare l'abbandono della biblioteca da parte degli adolescenti*, in «Sfogliolibro», (1999), p. 3-5; Valeria Baudo, *Come cambiano i servizi bibliotecari per ragazzi*, Milano, Editrice Bibliografica, 2008.

Nel 2019, il trasferimento della nostra biblioteca, la civica Falesiana di Piombino, in una sede provvisoria molto piccola ci è stato di stimolo per rafforzare le proposte per gli adolescenti. La nostra esperienza è quella di una realtà costretta a operare in spazi limitati e in un territorio complesso sia per le difficoltà economiche, causate dalla crisi siderurgica, sia per una diffusa povertà educativa e culturale. La mancanza di spazi di socializzazione e permanenza in sede, aggravata dalle restrizioni della pandemia, poteva determinare una forte perdita di efficacia nei confronti di questa fascia di età, già di per sé fragile².

Il nostro obiettivo era favorire la crescita culturale dei ragazzi, avvicinandoli alla lettura e stimolando la capacità di ascolto e comprensione; contrastare il gap culturale e formativo accentuato dalla pandemia; infine recuperare la socialità e la dimensione creativa. Abbiamo fatto leva sul gioco e sulla contaminazione dei generi: le nostre armi sono state principalmente il *coding* e il fumetto. Indispensabile la collaborazione con la scuola media cittadina.

Nell'estate del 2019, subito dopo il trasloco, abbiamo messo in piedi un fitto programma di corsi per ragazzi dagli 11 anni, il più possibile vario: fumetto, teatro, *storytelling*, leggere l'arte, inglese in musica, ecc., tutte attività in cui l'elemento ludico viene proposto come strumento di apprendimento gioioso e di condivisione e in cui i vari linguaggi si mescolano. Nel fumetto i ragazzi, partendo da alcuni testi, hanno ideato e realizzato brevi storie disegnate; nel corso di teatro, partendo dall'osservazione dei registri di recitazione nel cinema e nella radio, hanno provato a fare piccole sceneggiature e a drammatizzare; con *Inglese in musica* abbiamo intrecciato la lettura di testi in lingua, l'ascolto di brani musicali e la rielaborazione in chiave personale o di gruppo e così via: in tutte le proposte i ragazzi hanno lavorato in uno spazio ludico di apprendimento e creatività e la risposta è stata molto positiva come hanno dimostrato i numeri e il *feedback*. Per sfruttare al meglio lo spazio della biblioteca abbiamo usato tavoli impilabili muniti di ruote oppure, quando possibile, ci siamo spostati all'aperto. È stato strategico il contributo dei ragazzi del servizio civile³ nell'ideare e realizzare proposte che andassero incontro agli interessi degli adolescenti. I corsi, visto il gradimento, sono stati riproposti anche in seguito.

2 Beatrice Eleuteri, *L'adolescente e il libro*, in «Biblioteche oggi», 37, (2019), n. 1, p.8-16

3 Progetto Bibliotec@mica <https://www.comune.piombino.li.it/pagina10056_servizio-civile-regionale.html>

Contemporaneamente abbiamo esteso alla scuola media le attività didattiche fino ad allora rivolte all'infanzia e alla primaria; anche con l'aiuto di esperti, nell'anno scolastico 2019-20, siamo riusciti a coinvolgere oltre 400 studenti, circa 20 classi, realizzando, in biblioteca e a scuola, più di 35 corsi che vanno dalla lettura al teatro, all'arte in genere, sempre coniugando il gioco e la creazione allo sviluppo di capacità di comprensione e alla riflessione sui problemi dell'adolescenza e della contemporaneità (diritti umani, multiculturalità, accettazione di sé...). Buoni i risultati anche negli anni successivi (in modalità a distanza nel *lockdown*).

Le attività didattiche si sono affiancate ad un altro percorso pensato sempre per la scuola media, il Prestalibro: in ognuno dei 3 plessi scolastici è stato attivato un punto prestito mensile con un bibliotecario a disposizione per consigli di lettura; anche in questo caso i numeri sono buoni: nell'anno scolastico 2019-20 sono 600 gli studenti che hanno preso in prestito libri, 23 le classi coinvolte e molti i ragazzi che hanno cominciato a frequentare la biblioteca.

Altra tessera del mosaico è il MediaLibro⁴, il concorso per giovani lettori creativi, iniziato nel 2019. Pesava nella nostra città l'assenza di un'iniziativa di invito alla lettura che offrisse un'occasione di avvicinarsi ai libri al di fuori degli obblighi scolastici. Con MediaLibro i ragazzi, partendo dalla lettura di un testo, liberano la loro creatività cimentandosi in una delle 3 categorie concorsuali: video (*booktrailer*, corto), arte (fumetto, fotografia, disegno) e riscrittura. Fra gli elementi vincenti:

- una bibliografia ricca di novità editoriali su temi vicini ai gusti e alla sensibilità dei ragazzi e che comprende fumetti e *graphic novel*;
- la presenza, oltre alla tradizionale 'riscrittura', di una sezione dedicata al video e all'arte;
- la possibilità di partecipare anche in gruppo.

Molto buoni i risultati: nella prima edizione oltre 200 ragazzi e 40 elaborati in totale e numeri simili anche in tempi di pandemia. Bellissimo è stato vedere il via vai in biblioteca e l'entusiasmo nel progettare i lavori (peccato che gli spazi limitino la permanenza dei gruppi in sede).

4 Maggiori informazioni <https://www.comune.piombino.li.it/pagina22803_concorso-medialibro-as20212022.html>

Altra linea di azione è stata quella del *coding*⁵: durante il *lockdown* abbiamo deciso di utilizzare il tempo a nostra disposizione per dedicarci all'alfabetizzazione informatica: le biblioteche hanno il compito di favorire la *literacy* e, fra le competenze da sviluppare, c'è, accanto alla lettura e alla comprensione dei testi, anche il pensiero logico. Naturalmente il *coding* è perfetto quando si ha a che fare con i ragazzi⁶: stimola il 'pensiero computazionale' proponendo, grazie al gioco, un processo logico-creativo che permette di sviluppare competenze di *problem solving* che non sempre i ragazzi riescono ad acquisire tramite i tradizionali canali educativi. Per le nostre attività abbiamo preferito *Scratch*⁷, un ambiente molto versatile e creativo con cui creare giochi interattivi, animazioni, ma anche piccole storie, disegnando i personaggi, facendoli interagire e scrivendo i dialoghi. È un ottimo strumento per avviare alla narrazione, alla sceneggiatura e allo *storytelling*.

Dopo un periodo di autoformazione su *Google for education (CS First)*⁸, appena è stato possibile riprendere le attività in presenza abbiamo organizzato un primo corso (ottobre 2020), con una classe di circa 15 ragazzi entusiasti di imparare, classe diventata virtuale a novembre per la nuova chiusura delle biblioteche. Il corso è stato riproposto più volte anche nel 2021 sempre con rinnovato successo. I risultati sono ad oggi più che positivi in termini di partecipazione e apprendimento: più di 70 ragazzi hanno appreso le basi della programmazione, si sono divertiti a creare storie interattive e videogiochi, hanno composto musiche, descritto personaggi, disegnato ambienti. Fulcro del percorso sono libri e fumetti, proposti anche come fonte di ispirazione nella fase creativa.

Infine abbiamo lavorato sulle collezioni: la sezione 'Teen' è stata rinnovata e arricchita con un'ampia offerta di libri e DVD per ragazzini; anche i fumetti, un medium molto gradito a questa età, sono stati oggetto di un attento piano di incremento che ha coinvolto alcuni appassionati del settore. Come risultato ora possiamo proporre una ricca sezione che spazia dai fumetti più popolari ai *graphic novel* colti e copre tutto il panorama del mondo dei *balloon e che* comprende sia i fumetti tradizionali (Marvel, DC ecc.) che giocano sul

5 L'American Library Association dedica un sito alla didattica del *coding* nelle biblioteche: <http://www.ala.org/tools/readytocode/>

6 *Programma il Futuro* è un progetto del Miur partito nel 2014 volto a sperimentare nelle scuole la programmazione informatica, attraverso il gioco e le attività di gruppo <https://programmmailfuturo.it/>; si è diffusa anche in Italia la rete dei CoderDojo <https://coderdojo.com/it-IT>

7 <<https://scratch.mit.edu/>>; un'altra piattaforma molto diffusa è code.org: <<https://code.org/>>

8 <<https://csfirst.withgoogle.com/s/it/home>>

richiamo di un immaginario molto diffuso, sia titoli accattivanti del mercato francese e latino. Infine abbiamo scommesso sull'istituzione di una sezione Manga con oltre 30 serie lunghe, tutte complete: anche in questo caso abbiamo cercato di coprire bene il mercato affiancando alle serie più lette dai ragazzi, quali *Slam Dunk*, *Death Note*, *Tokyo Ghoul*, *L'attacco dei giganti*, *Demon Slayer*, *The Promised Neverland*, anche opere di un certo respiro, come quelle di Jiro Taniguchi, Osamu Tezuka e Hayao Miyazaki; non mancano classici pop degli anni 70-90 (*Le rose di Versailles*, *Lamù* ecc) che attirano anche un pubblico adulto.

Il piazzamento strategico della collezione fumetti all'ingresso della biblioteca, il continuo arricchimento della sezione Manga e *comics* e l'abbinamento di corsi di disegno-manga ha non solo raggiunto l'obiettivo di trattenere i nuovi utenti, ma il passaparola ha determinato un'ulteriore affluenza di ragazzi, molti mai visti prima: difficile dimenticare la meraviglia e lo stupore sui volti di alcuni nel vedere tale abbondanza di fumetti e per giunta tutti gratuiti!

Per concludere, nella nostra pur breve esperienza abbiamo visto come le attività formative proposte in modo ludico, soprattutto quando sono messe a sistema e inserite in un ventaglio ampio di offerte, condiviso con più partner, riescano a coinvolgere e fidelizzare i ragazzi, anche quelli che non avrebbero mai pensato di frequentare una biblioteca pubblica. E i numeri ci danno ragione: crescita sensibile dei prestiti, picco di nuovi utenti tra gli 11 e i 14 anni (nel 2021 un terzo dei nuovi utenti) e tutto questo a costo quasi zero, anche grazie ai ragazzi del servizio civile.

La sfida ora per le nostre biblioteche sarà tenere il passo con l'evolversi delle tecnologie, il cambiamento continuo degli scenari e degli interessi per continuare ad essere luoghi aperti e attenti ai bisogni della comunità.

Gabriella Fabbri

Servizio Cultura Comune di Piombino (LI)

contattogfabbri@comune.piombino.li.it