

SERiate LAGHI SI PROMUOVE L'USO CONSAPEVOLE DI TECNOLOGIE E RETE

Progetti digital e sul Multiverso «Così agganciamo i più giovani»

La materialità della carta e la potenzialità (infinita) del digitale: le biblioteche provano a fare sintesi tramite due progetti per un uso consapevole della tecnologia, rivolti ai più giovani nella convinzione che da computer, smartphone, e-book e tablet passino le nuove forme di conoscenza e apprendimento.

«Negli ultimi anni – spiega Daniela Gandossi, coordinatrice del sistema Seriate Laghi, che riunisce sessanta biblioteche tra hinterland est di Bergamo, Val Cavallina, Val Calepio e Sebino – le biblioteche hanno ampliato la loro missione, affiancando al tradizionale ruolo di custodi del sapere quello di centri dinamici di alfabetizzazione digitale, laborato-

ri di cittadinanza attiva e spazi inclusivi di apprendimento innovativo. In un'epoca in cui l'accesso consapevole alle tecnologie è diventato cruciale per la partecipazione, le biblioteche si sono reinventate come presidi territoriali del digitale, proponendo percorsi, strumenti e ambienti capaci di stimolare competenze trasversali».

All'interno di questa visione si collocano i due progetti. Il primo, DigiEducati, promosso dalla Fondazione della Comunità Bergamasca con il sostegno di Fondazione Cariplo e Impresa sociale «Con i Bambini», è attivo in tutta la provincia e ha portato all'istituzione, all'interno delle biblioteche, di punti di comunità, spazi di incontro dove bambini e ragazzi possono accedere gratuitamente a computer, connessione Internet e, soprattutto, al supporto di educatori

digitali e bibliotecari che li aiutano a usare con consapevolezza, senso critico e creatività le tecnologie, fin dai primi anni di vita scolastica.

«Viaggio nel Multiverso» è rivolto invece alle scuole secondarie ed è nato all'interno del sistema Seriate Laghi e della biblioteca di Dalmine. Gli studenti, divisi in piccoli gruppi, sono protagonisti di un viaggio multidimensionale tra «pianeti» tematici, ciascuno costruito attorno a sfide narrative ed enigmi, tra prove di logica, coding, ricerca sul web e orientamento su Google Maps. «Il cuore del progetto – continua Gandossi – è l'utilizzo della gamification come leva educativa: l'apprendimento viene stimolato attraverso dinamiche di gioco, capaci di rendere l'esperienza coinvolgente e motivante». Cristina Locatelli, giovane bibliotecaria

di Bolgare, aggiunge: «Queste esperienze avviano reti di collaborazione con le altre agenzie educative del territorio: noi per esempio collaboriamo con le scuole e con il Cre dell'oratorio. I ragazzi diventano protagonisti, in positivo, di una tecnologia a cui hanno accesso fin da bambini. In questo modo i giovani si avvicinano alle biblioteche e a questi nostri centri di sapere restano agganciati, appassionandosi di rimando anche alla lettura e ai libri tradizionali».

Giuseppe Arrighetti



Ragazzi al pc in biblioteca



Peso: 18%