

Uno GNU in biblioteca, dove va?

Gira libero fra crowd, collettivi e comunità

MARIA ACCARINO

Professionista in Informatica per le discipline umanistiche
e collaboratrice Laboratorio cultura digitale UniPi
info@maccarino.it

VIVIANA VITARI

Bibliotecaria, specialista in formazione LLL
viviana.vitari@gmail.com

C'è uno GNU in biblioteca... Certo! E ce n'è più d'uno, anche se di questo unguento in versione digitale sappiamo ancora troppo poco. Solo un safari nel software libero, magari in tandem con l'open source, ci permette di scoprirlo più snello e agile di quanto appaia. Responsivo a un sorgente che fa della libertà e della cooperazione un vantaggio per tutti, questo GNU va in groppa ad un'altra bestia rara, dal nome ancor meno indigeno, il *kernel*, cuore di un sistema operativo con le funzioni di base.

Questi ambienti ci inducono a pensare che promuovere pratiche di contrasto al *digital divide* non è solo una questione di *mood*, *phubbing* o discusse pratiche di *sharenting* con condivisioni senza ritegno di tutti gli attimi di vita dei propri figli. C'è molto di più.

Lo GNU, con tutti i suoi kernel, ha molto da farci riflettere e non solo per ritoccare le immagini con GIMP, suo debitore. Ci parla di libertà e di pari opportunità, di accesso ai servizi digitali e all'informazione: garanzie di un approccio che svicola dalle esche dell'emergenza e che ci spinge a riflettere su come il bibliotecario debba fare etica 2.0.

Qui il salto è a ostacoli, soprattutto se riteniamo che l'educazione 2.0 che passiamo ai nostri utenti deb-

ba essere partecipativa, con maggiori garanzie di sicurezza e adattamento ai bisogni. Il dibattito passa attraverso la pedagogia *hacker*. Da non confondere, come avviene nel linguaggio comune, con i *cracker*, pirati dell'informatica che nulla hanno a che vedere con gli intramontabili Saiwa... Gli hacker sono una specie simpatica, come gli GNU: esplorano i software per andare sempre più in là. Si avvalgono dello spirito avventuroso che è proprio di tutte le specie animali, quindi anche della nostra.

Open source e software liberi ci supportano verso una nuova mentalità sui processi di comunicazione, progettazione, sperimentazione e, non ultimo, di apprendimento informale. Tutti ne siamo coinvolti, dagli sviluppatori ai *prosumer* (PROducer + conSUMER). Tutti sperimentiamo questi nuovi legami deboli, fluidi, partecipativi e intuiamo come le tecnologie diano un diverso potere alle relazioni. Paradossalmente il meccanismo è ad alta entropia, quindi non dobbiamo farci trovare impreparati.

La "biblioteca relazionale" prende così avvio anche dalle piattaforme di condivisione, che consentono di attivare policy *courseware*, webinar, MOOC, fiere e altro ancora in maniera integrata e multicanale. Un'evoluzione che a breve renderà quasi *naïf* la modalità di

comunicazione da remoto che abbiamo usato nei primi quattro mesi di emergenza Covid-19. Le tecnologie si affinano, i comportamenti partecipativi virtuali superano via via l'improvvisazione e vengono forgiati ambienti sempre più complessi.

Ciò che rende tutto più ingegnoso è in realtà la volontà dei neo collettivi di far esistere tutto questo oltre la stregoneria apparente dell'informatica.

I nuovi pubblici delle biblioteche, internauti a vario livello, vanno osservati con attenzione. Vanno misurati. La biblioteca digitale è fatta di risorse, ambienti, ma soprattutto da malcelati partecipanti che possono guardare, contemporaneamente e sincronicamente, comunità diverse a seconda dei loro interessi. Si delinea una terra di mezzo, dove tradizione e innovazione si incontrano ricorrendo all'intelligenza collettiva.

Dobbiamo allora cominciare a parlare di comunità, crowd, collettivi.

Nelle nuove piattaforme di condivisione troviamo "comunità di pratiche", non necessariamente istituzionalizzate o codificate. Condividono un interesse che ne forgia l'identità. I membri si aiutano fra di loro. Passano dall'interesse per la cura del capello fino all'apprendimento delle tecniche di pittura a scomparsa sul taglio dei libri. Interessi che dobbiamo cogliere.

Più leggeri ancora sono i "crowd" (=folle, interessante definizione di Haythornthwaite, 2011, in bibliografia). I "crowd" sono aggregati socio-relazionali per l'apprendimento e la collaborazione, in cui quello che più conta non è l'attività, ma il tipo di relazione interpersonale che si instaura. Il coinvolgimento richiesto non riguarda la conoscenza fra soggetti coinvolti, né il fatto di dover lavorare insieme. Non ci sono reali ostacoli alla partecipazione: il progetto collaborativo resiste anche se cambiano i suoi partecipanti, come succede nel *crowdsourcing* o nelle *call* aperte pubblicate sui portali online al fine di sviluppare un progetto aziendale o valorizzare un territorio. Tutti possono partecipare temporaneamente, persino i novizi e gli inesperti. Pensiamo al progetto "Sanex libera l'arte", che ha portato nel 2020 al restauro della fontana del Delfino a Bergamo.

Ripeschiamo ora i "collettivi", altre entità socio-relazionali che si mettono in rete e che generano anch'esse forme alternative di apprendimento. Disdegnano l'appartenenza a un'istituzione o a un albo professionale. Non rinunciano alla propria libertà individuale

per appartenere ad altro. Sono proattivi, riducono le barriere. L'investimento nell'*agency* dei loro membri è sostanziale. Pensiamo all'identità pubblica costruita tramite Facebook e altri social network.

Il "fare comunicativo" diventa perciò anfibio: fa sopravvivere contenuti tradizionali e vitali, propri della nostra evoluzione e della nostra memoria storica e al contempo si rimodula con stili di affiliazione e di interdipendenza molto fluidi. Nella loro multi-appartenenza, i pubblici della biblioteca diventano quasi invisibili. In un contesto di questo tipo le piattaforme digitali di condivisione sono una straordinaria risorsa da cogliere, osservare, persino misurare al di là degli algoritmi.

In questi movimenti, di cui il 2020 ha visto un'accelerazione anche per i *dummies*, scienza, tecnologia e saperi sociali dialogano sempre più in maniera inaspettata e diversamente partecipativa.

In poche settimane tutto il sommerso tecnologico è esploso. I più si sono ingegnati in sperimentazioni a cavallo fra la tradizione e l'innovazione, dalle piattaforme per la didattica a distanza a quelle sfruttate per comunicare in qualche modo con la propria utenza.

Esaminiamo uno degli innumerevoli casi ibridi. In quello che segue il legame con la cultura e la storia locale, a cui dare sempre continuità, come ci insegna John Dewey, è stato determinante.

In biblioteca, dall'Arcadia al salotto virtuale. Un caso studio di uso di piattaforme per *edutainment*

In periodo di emergenza Covid-19 le nostre relazioni si sono sfumate fino a ridurre quasi tutti i contatti lavorativi al digitale, collocando i nostri pensieri nel cloud. In una biblioteca di medie dimensioni della bergamasca (Treviolo) si è deciso di riflettere su nuove forme di *edutainment* per adulti: lo spunto veniva dal bisogno espresso da una commissione di cittadini che, in un processo di *bottom-up*, desiderava mettere a valore le competenze di ciascuno in vari campi del fare e del sapere. Prestare attenzione a stile e senso del percorso non significava riproporre dei "garage della cultura" (Lang) risalenti agli anni Novanta. In un processo intenzionale il gruppo duale cittadini-biblioteca si è attivato su tempistiche e contenuti e ha organizzato sei giorni di "salotto virtuale". Durante i



Sir William Cornwallis Harris, *The Wild Sports of Southern Africa*, London, Henry G. Bohn, 1852 - British Library's digital collections, Flickr

ponti festivi di *lockdown*, in un ambiente di meeting virtuale, l'apprendimento informale andava di pari passo con un'emancipazione nella percezione e comprensione della blogosfera. Sono state messe in gioco *soft skills* diverse rispetto a quelle normalmente in uso negli incontri in presenza. La stasi di un meeting su piattaforma e la contemporaneità visuale di tutti su uno schermo *all-in-one* hanno decisamente interpellato la *media education*. Il tecno-stress non si manifesta necessariamente nelle fasi di apprendimento del gesto digitale in sé, ma dalla velocità e dall'invisibilità del background, che rimette in gioco, per chi ne è coinvolto suo malgrado, un inedito u-topos. La memoria è ritornata facilmente all'Arcadia, che vedeva le sue espressioni anche nei salotti culturali. C'è un interessante personaggio del Settecento, la contessa Paolina Secco Suardo Grismondi, ribattezzatasi Lesbia Cidonia,¹ nota nella bergamasca perché la storica scuola magistrale ne porta il nome. Alcune donne benestanti potevano concedersi la ricchezza di un'educazione, seppure in "lockdown", cioè nei limiti concessi al mondo femminile. È noto il salotto culturale attraverso il quale Paolina irradiava pacatamente idee illuministiche in una città che era considerata come più ricca d'industrie "che d'elegante ingegno". Nel salotto si conversava alla moda parigina. Si ragionava e

al contempo si cuciva, in un periodo in cui anche gli uomini portavano la borsetta da ricamo come le donne. Il salotto evolveva man mano verso un più deciso impegno culturale e Paolina stessa, che ne era l'anima, si convertiva alle idee della scienza e della cultura francese in una città conservatrice. È in memoria di questi aneddoti di storia locale che è stata reinterpretata l'esperienza della socialità protetta. La parola arcadica in libertà e fatta di nuovi saperi è confluita in una micro-organizzazione su piattaforma meeting. È curioso sapere che c'è ancora un ristorante a Bergamo, il cui giardino, sede arcadica, è ancora molto ben tenuto. Nessuna segnaletica in realtà ne riporta la memoria e le poche parole che il ristorante riconsegna alla storia si riferiscono a un uomo, il Mascheroni, che della *salonnière* Paolina fu grato amico. Paolina non riuscì a trasformare il suo *esprit de finesse* dal dilettantismo alla professionalità, per quanto significativa fosse stata la sua animazione culturale in città. Tuttavia, oltre due secoli dopo, in memoria dello stile del suo salotto, è stato interessante dare forma a una rigenerata bolla arcadica *on air*, un *setting* per appagare il desiderio di conoscenza di nuovi trend e saperi. Rimane da capire, dopo questa esperienza, quale sarà il gioco futuro che farà di questi rudimenti di condivisione una reale e integrata estensione della biblioteca 2.0.

La didattica a distanza: suggerimenti dall'esperienza scolastica

Eploriamo ora un altro settore utile al nostro dibattito. Capire come si sia mossa la scuola nell'apprendimento a distanza può permettere alle biblioteche di migliorare la progettazione dei servizi: le esperienze digitali del lockdown in pochi mesi hanno mutato un interlocutore privilegiato.

L'isolamento dovuto all'emergenza sanitaria in cui ci siamo trovati nei primi mesi del 2020 ha imposto al settore dell'istruzione scolastica, accademica e della formazione professionale una nuova modalità di trasmissione di contenuti per l'apprendimento dei discenti: la didattica digitale a distanza. Questa nuova modalità di formazione ha coinvolto in modo preponderante il contesto educativo scolastico che, rispetto al settore universitario e a quello dell'aggiornamento professionale, si è trovato oggettivamente più indietro nell'approccio e nell'utilizzo di piattaforme di e-learning per la didattica a distanza e nell'utilizzo di strumenti per i meeting virtuali.

In un primo momento, in assenza di direttive univoche, molti docenti hanno utilizzato strumenti e piattaforme diverse, spesso anche all'interno di una stessa classe, prediligendo tecnologie a loro meglio conosciute come Whatsapp per la condivisione di contenuti e Skype per videoconferenze. Ciò ha provocato un forte disorientamento non solo negli studenti, ma anche nelle scelte decisionali dello stesso Consiglio di classe. Si sono poi verificate anche situazioni in cui docenti più preparati "tecnologicamente" hanno utilizzato a dismisura gli strumenti conosciuti (anche a livello avanzato) portando più confusione che vantaggi tra gli stessi colleghi, magari più restii nell'utilizzo delle tecnologie didattiche. Il limite è stato proprio quello di dare per scontato che l'idea o lo strumento del momento – seppur pratico e immediato – fosse didatticamente valente, senza però alcuna evidenza metodologica a supporto. Un po' meglio è andata per quelle istituzioni scolastiche che hanno avuto la presenza costante negli anni della figura dell'animatore digitale e degli assistenti tecnici, e che quindi avevano già attiva una piattaforma per l'erogazione dei contenuti didattici. Salvo poi dover cambiare piattaforma e riprogettare i contenuti perché quella in uso non rientrava tra quelle indicate dal MIUR.

Gli strumenti per la DaD proposti dal MIUR

Per far fronte all'urgente necessità di garantire continuità didattica a distanza, il MIUR ha aperto un portale web di supporto alle istituzioni scolastiche, in cui è presente una sezione interamente dedicata alla didattica a distanza (DaD).² Da questa sezione è possibile accedere a: esperienze per la didattica a distanza e piattaforme certificate – anche ai sensi delle norme di tutela della privacy –, strumenti di cooperazione, scambio di buone pratiche e gemellaggi fra scuole, webinar di formazione, contenuti multimediali per lo studio. La pagina è stata un ambiente di lavoro in progress che ha visto di volta in volta l'inserimento e la pubblicazione a titolo gratuito di nuovi contenuti da parte di professionisti e community di apprendimento, grazie a specifici protocolli siglati dal Ministero. Aspetto importante messo in risalto dal Ministero è quello della tutela dei dati e della privacy. Infatti, con la nota n. 278 del 6 marzo³ il Ministero dell'Istruzione specifica di utilizzare piattaforme certificate AgiD in osservanza della normativa in materia di dati personali, sicurezza, affidabilità, scalabilità, divieto di utilizzo per fini commerciali di dati, documenti e materiali di cui gli operatori vengano in possesso. La nota n. 388 del 17 marzo⁴ del Ministero dell'Istruzione e soprattutto il successivo provvedimento del Garante Privacy del 26 marzo⁵ raccomandano ulteriormente di stipulare contratti con le piattaforme che abbiano, in ambito privacy, specifiche caratteristiche al fine di regolare il rapporto tra istituzioni scolastiche e piattaforme siglando un contratto di utilizzo del servizio.

La scelta del Ministero è ricaduta su tre piattaforme: WeSchool (powered by TIM), Office 365 Education A1 e Google Suite for Education che, anche se certificate dall'Agenzia per l'Italia digitale, sono su infrastrutture gestite da software proprietario (rispettivamente Amazon, Microsoft e Google).

Piattaforme per la didattica a distanza e applicativi per web conference informale

Nella miriade di soluzioni e proposte per piattaforme di didattica a distanza e applicativi per *web conference*, la scelta è ricaduta su ciò che poteva essere maggiormente utile al processo di apprendimento da attivare:

istruzione scolastica, formazione universitaria, aggiornamento professionale.

Nell'apprendimento a distanza non si può pensare a un'unica piattaforma valida per tutti, poiché non si tratta meramente di condividere materiali didattici, bensì di lavorare sulle attività da proporre agli studenti e sulla tipologia di feedback che si vuole ottenere. Bisogna tener conto anche di alcuni elementi come le competenze digitali degli utilizzatori, l'infrastruttura tecnologica e non ultimo il contesto operativo dei discenti.

Ecco perché una buona soluzione è una piattaforma che integri al suo interno diversi applicativi da utilizzare a seconda della progettazione del proprio percorso curricolare.

Le proposte per le piattaforme di DaD si differenziano per piattaforme di tipo commerciale (software proprietario), piattaforme con software libero oppure open source e piattaforme sviluppate *ad hoc* per il singolo progetto. Una piattaforma con software proprietario è progettata in modo rigido, non permette cioè di adattare il software alle proprie esigenze e in caso fosse necessaria una modifica o l'aggiunta di uno strumento occorre in genere pagare un ulteriore servizio all'azienda proprietaria. La piattaforma che si basa su un software libero oppure open source è flessibile: con competenze tecniche adeguate può essere modificata e migliorata, condividendo e rendendo disponibili i miglioramenti per tutti coloro che ne abbiano bisogno.

Gli strumenti diversi da quelli proposti dal MIUR maggiormente utilizzati nella DaD attivata nella fase di lockdown comprendono sia piattaforme open source che piattaforme proprietarie. Moodle è il *Learning Management System* più utilizzato soprattutto nelle istituzioni accademiche e di aggiornamento professionale, è open source ed è un sistema di gestione corsi utilizzato per l'e-learning. Altre piattaforme di didattica a distanza maggiormente utilizzate sono: Edmodo, Fidenia, GeniusBoard IMPARI, Schoology, Socloo. Per videoconferenze e webinar (software proprietario): Adobe Connect, Microsoft Teams, Zoom. Con software open source: Jitsi.

Nella scelta di una piattaforma per un percorso didattico di apprendimento a distanza tra le varie possibilità si possono individuare vantaggi e svantaggi. È perciò importante che ogni istituzione attui una scelta in base alle specificità del contesto nel quale si colloca il suo progetto. Ad esempio, la richiesta di iscrizio-

zione tramite mail può essere uno svantaggio quando si tratta di utilizzare la piattaforma con bambini di scuola primaria, per tutto l'aspetto che riguarda la privacy e il trattamento dei dati. Al contrario è quasi una necessità per quelle istituzioni che utilizzano la piattaforma per l'erogazione di corsi in modalità e-learning. Uno schema generale di valutazione dei punti di forza e dei punti di debolezza per la scelta di una piattaforma di didattica a distanza e applicativi di web conference è utile che consideri i seguenti parametri:

- tipo di licenza del software;
- possibilità o meno di iscrizione attraverso una mail;
- disponibilità di un'applicazione mobile intuitiva e gratuita;
- presenza anche della lingua italiana nel pacchetto di lingue;
- presenza di un'interfaccia *user-friendly*;
- facilità di utilizzo di quasi tutti gli strumenti integrati;
- possibilità di creare eventi sincronizzabili con i calendari installabili anche su dispositivi quali tablet e smartphone;
- usabilità in ogni dispositivo (pc, tablet, smartphone) e per ogni sistema (Android, iOS ecc.);
- numero di utenze attivabili potenzialmente illimitato;
- strumenti di amministrazione potenti, flessibili e discretamente semplici da usare;
- configurazione avanzata degli accessi;
- espandibilità dei servizi;
- possibilità di creare diverse attività e risorse (quiz, verifiche, compiti, valutazioni ecc.);
- possibilità di intervenire sulle esercitazioni online, accessibili al docente e agli allievi;
- compatibilità per l'*embedding* (inserimento) di diversi formati (Google presentazioni, file word ecc.);
- funzionalità "registro" per monitorare le attività svolte con gli studenti;
- implementazione con il Registro elettronico;
- disponibilità assistenza e supporto *helpdesk*;
- varie opzioni per la condivisione dello schermo;
- utilizzo della lavagna per disegnare e condividere immagini;
- possibilità di attivare o disattivare microfono e telecamera, con test preliminari di audio e volume degli altoparlanti;
- utilizzo della chat in web conference per coloro che non sono provvisti di microfono;

- possibilità di registrare gli incontri;
- qualità dei video e del sonoro (elementi condizionati anche dalla qualità della trasmissione e dagli apparati invianti e riceventi);
- pubblicità invasiva o meno;
- presenza/mancanza di strumenti rapidi di ricerca dei contenuti inseriti (utile per ritrovare elementi inseriti settimane/mesi prima);
- pannello di controllo intuitivo;
- spazio di archiviazione limitato;
- sistema di notifiche funzionale;
- presenza/assenza di informativa trattamento dati e policy utilizzo;
- possibilità di organizzare gli studenti in gruppi per svolgere delle attività collaborative;
- possibilità di invitare e controllare i partecipanti alla videoconferenza;
- possibilità del docente di bloccare nuovi ingressi e di silenziare il microfono dei partecipanti;
- presenza di una community di sviluppatori in grado di sostenere l'aggiornamento e l'evoluzione del software;
- invio o meno di dati a terzi per scopi pubblicitari o per profilazione;
- limite nel numero massimo di utenti che possono gestire la piattaforma come amministratori/organizzatori;
- limite nella dimensione dei file condivisibili nella piattaforma (sia come utente che come gruppo);
- cifratura delle comunicazioni;
- posizionamento dei server;
- utilizzo dei dati per la pubblicità;
- policy di utilizzo chiara e immediata.

Indipendentemente dalle piattaforme utilizzate, dai punti di forza e criticità nella didattica a distanza, in questi mesi è emerso un grande valore aggiunto che non va sottovalutato: la coesione della comunità scolastica a tutti i livelli al fine di garantire il più possibile il diritto all'istruzione di alunne e alunni.

Che cosa insegna alle biblioteche la didattica a distanza

L'innovazione digitale che ha coinvolto in questo periodo tutti i settori dell'istruzione e della formazione è stata caratterizzata dall'utilizzo della didattica

a distanza, che rimane una strada aperta per sempre. Alcune strategie che possono essere messe in campo nella programmazione di una piattaforma di DaD riguardano sia l'aspetto tecnologico che quello metodologico.

Una buona strategia iniziale è partire sempre dal contesto operativo. Ci si trova a dover scegliere criticamente fra infinite proposte di strumenti e metodologie per la formazione a distanza. Non esiste a priori una soluzione valida sempre e in assoluto. La scelta deve essere di tipo inclusivo e accessibile per quel contesto specifico in cui si andrà ad attivare il processo di apprendimento. Nella progettazione della didattica a distanza deve emergere il lavoro di squadra, con scelte condivise e accortezza. La piattaforma deve essere in grado di gestire e contenere tutte le tipologie di attività e di risorse didattiche per evitare di pubblicarle utilizzando strumenti esterni che creerebbero solo dispersione e confusione. Occorre anche creare un gruppo di lavoro a supporto di coloro che non hanno elevate competenze digitali e ridefinire una progettazione delle attività per differenziare i tempi di esecuzione per gli alunni ed evitare il sovraccarico cognitivo.

Attraverso una fase di brainstorming l'animatore digitale o l'amministratore della piattaforma raccoglie informazioni propedeutiche alla scelta di strumenti e applicativi da utilizzare e ascolta le esigenze delle famiglie e dei docenti (Quali competenze informatiche? Quanti e quali dispositivi a disposizione? Che tipo di connessione internet?).

La programmazione "tradizionale" delle attività di apprendimento deve essere fatta di pari passo con un approccio al digitale. L'attenzione agli aspetti grafici non è affatto secondaria, anzi è molto importante in quanto è spesso richiesto di osservare lo schermo a distanza molto ravvicinata per un periodo di tempo medio-lungo.

In tema di piattaforme didattiche l'inclinazione auspicata è quella di orientarsi nel futuro verso l'open source e piattaforme non proprietarie (cioè senza software chiusi e licenze a pagamento), che tendenzialmente sono quelle più a rischio, in quanto senza opportuni finanziamenti e interessi sono destinate a obsolescenza. Le piattaforme open source sono supportate da una comunità di sviluppatori in grado di sostenerne l'aggiornamento e l'evoluzione. Inoltre, le aziende che sono alla base dei grandi colossi Google,

Microsoft e Amazon sono note per raccogliere dati e metadati da rivendere o da usare per individuare gusti e orientamenti delle persone. Esistono molte piattaforme open source caratterizzate da funzioni e prestazioni paragonabili o superiori a quelle delle più note piattaforme proprietarie. Al momento il software open source non è ampiamente diffuso perché, rispetto alle piattaforme commerciali che non richiedono generalmente un'installazione, necessita di una buona dose di competenze tecniche e di un grosso impiego di tempo e di risorse umane.

Puntare a un modello che permetta di costruire modalità di apprendimento significative e collaborative in spazi virtuali creati direttamente da scuole, università e biblioteche, usando software liberi oppure open source, potrebbe essere la direzione verso cui incamminarsi. Ripeschiamo la metafora dello GNU per una prospettiva futura in un'ottica di "sinergie condivise".

Dall'educazione scolastica all'apprendimento nelle biblioteche

Abbiamo riflettuto sugli GNU e il loro movimento, ai quali abbiamo abbinato, metaforicamente parlando, la ricerca di soluzioni open source e di software liberi integrati con i database dei nostri pubblici tradizionali.

Abbiamo voluto accennare all'importanza di matrici di misurazione qualitative e quantitative relative agli usi potenziali di piattaforme per le nostre biblioteche, ai nuovi legami deboli che si instaurano con l'utenza e al capitale sociale di tipo *bridging*. Un capitale che, in fondo, ha da sempre attraversato i nostri servizi. Il bibliotecario può essere mediatore, moderatore, *prosumer* di ambienti digitali, tutor nel *coworking* e nei servizi da remoto. Parliamo di un bibliotecario il cui profilo si immerge nel welfare digitale.

Imparare dagli GNU e dai loro simili può significare camminare liberi e calibrare ecologicamente gli stili educativi informali. Significa forse non inciampare nei soliti *epic fails* di quando si volta pagina, ma con inesperienza.

Per la scuola e per le biblioteche, qualunque siano i pubblici coinvolti, è arrivato il tempo di ascoltare con un'attenzione rinnovata "Samantha": come non ricordare la seducente voce che attraversa il film *Lei* di Spike Jonze? Non si può non rimanere ammaliati dal

sistema operativo che il solitario *ghostwriter* decide di incorporare nel proprio spazio fisico ed emotivo.

Se cambiamo scena ed entriamo in quella del lavoro agile, con pubblici più esigenti che zigzagano tra forme miste di apprendimento, la piattaforma multicanale per la condivisione di saperi apre un nuovo capitolo con obbligo di lettura.

C'è già una parola macedonia che ne tenta una descrizione: *phygital experience*.

È a questo *phygital* (PHYSical + diGITAL) a cui agganciare anche il *phyrtual* (PHYSical + viRTUAL) cui dobbiamo pensare per l'integrazione dei servizi bibliotecari.

In tempi recentissimi ci siamo imbattuti in varie esemplificazioni di comunicazione ibrida. Molti hanno attraversato un più grande ecosistema di fruizione del sapere, non solo per conferenze e *chat room*. Tutto questo è destinato ad ampliarsi in forme inaspettate, dove gli universi fisici e virtuali si interfacciano e convivono ritrasformandosi. Come? Per rispondere a questa domanda, per ora possiamo solo attraversare a piedi la spiaggia di Marte, in un'ipnosi che poco alla volta ci tragherà oltre la nostalgia per "Samantha". Come bibliotecari siamo chiamati a riorientare le policy di apprendimento in forme miste umano-digitali, in cui l'asimmetria fra le due avverrà per scelta sola, su modelli mentali propri. Del resto conoscenza e creatività mal sopportano i centralismi, soprattutto se desideriamo anche noi essere creatori di futuro, senza sottovalutare l'importanza di una scelta oculata di ambienti digitali di meeting per la condivisione dei saperi e l'integrazione dei pubblici.

NOTE

¹ FRANCESCO TADINI, *Lesbia Cidonia. Società, moda e cultura nella vita della contessa Paolina Secco Suardo Grismondi (Bergamo, 1746-1801)*, Bergamo, Moretti e Vitali, 1995.

² www.istruzione.it/coronavirus/didattica-a-distanza.html.

³ www.miur.gov.it/documents/20182/0/Nota+prot.+278+del+6+marzo+2020.pdf/89baad3a-55ff-da81-f5a4-01afd0a0f1d3?version=1.0&t=1583528222434.

⁴ www.miur.gov.it/documents/20182/0/Nota+prot.+388+del+17+marzo+2020.pdf/d6acc6a2-1505-9439-a9b4-735942369994?version=1.0&t=1584474278499.

⁵ www.garanteprivacy.it/web/guest/home/docweb/-/docweb-display/docweb/9300784.

BIBLIOGRAFIA DI APPROFONDIMENTO

- ASSOCIAZIONE ITALIANA BIBLIOTECHE, *Nuovo Manifesto biblioteche digitali*. Bozza, <http://www.aib.it/aib/cg/gbdigd05a.htm3>. L'ultimo controllo dei siti visitati è stato effettuato il 15 luglio 2020.
- GIOVANNI BOCCIA ARTIERI, *Distance learning, così il Covid-19 può "accelerare" la cultura digitale*, "Agenda Digitale", 9 marzo 2020, <http://www.agendadigitale.eu/scuola-digitale/distance-learning-cosi-il-covid-19-puo-accelerare-la-cultura-digitale>.
- DANIELE CHIEFFI, LUCA MONTANI, PIERO PELIZZARO ET AL., *Manifesto della nuova comunicazione*, Creatoridifuturo.it", 7 giugno 2020, <http://archivio.lucapoma.info/csr/teoria-della-csr-e-sviluppi-accademici-del-settore/manifesto-della-nuova-comunicazione>.
- DANIEL COHEN, *I tempi sono cambiati. Cronache appassionate da un mondo in fermento*, Torino, Codice Edizioni, 2019.
- JOHN DEWEY, *Esperienza e educazione*, Milano, Raffaello Cortina, 2014.
- GIUSEPPE FIORENTINO, MARIA ACCARINO, ALESSIA PIERFEDERICI, DANIELA ROTELLI, *Moodle as a collaborative platform for digital humanities*, in *Collaborative Research Practices and Shared Infrastructures for Humanities Computing*, Atti del Convegno AIUCD, Padova, CLEUP, 2013, amsacta.unibo.it/5586/1/AGOSTI_TOMASI_definitivo.pdf.
- GIUSEPPE FIORENTINO, ENRICA SALVATORI, *La didattica a distanza, dall'emergenza alle buone pratiche*, "Umanistica Digitale", 4 (2020), 8, umanisticadigitale.unibo.it/article/view/10872/10849.
- Lei. *Una storia d'amore* di Spike Jonze, 121 min, 2014.
- MAURIZIO MAZZONESCHI, *I rischi di affidarsi ai colossi della tecnologia per la didattica a distanza*, "Internazionale", 24 aprile 2020, www.internazionale.it/opinione/maurizio-mazzoneschi/2020/04/24/lezioni-a-distanza-google-microsoft.
- FRANCESCA PALARETI, *Didattica a distanza: strumenti e criticità*, "Bibelot", 26 (2020), 1, <https://riviste.aib.it/index.php/bibelot/article/view/12032>.
- MONICA PEREGO, *Formazione a distanza: metodi, strumenti e "trucchi del mestiere" per docenti e allievi*, "Agenda Digitale", 08 giugno 2020, <https://www.agendadigitale.eu/cultura-digitale/formazione-a-distanza-metodi-strumenti-e-trucchi-del-mestiere-per-docenti-e-allievi>.
- CLAUDIO PIANA, *Open source, software libero e altre libertà: un'introduzione alle libertà digitali*, Milano, Ledizioni, 2018.
- MARIA RANIERI, STEFANIA MANCA, *I social network. Basi teoriche, modelli applicativi e linee guida*, Trento, Erickson, 2013 (Si veda il capitolo 4, in particolare p. 105 ss. per Haythornthwaite).

Le autrici ringraziano Luca Piergiovanni, esperto di Tecnologie dell'apprendimento, docente, formatore, consulente e progettista in Education technology per la supervisione all'articolo.

ABSTRACT

In this quickly changing world, the places where our users meet make a big difference in acquiring knowledge. In 2020 the school has made many steps forward, even through trial and error. There will be no return for the whole domain of education in libraries too. Why then do we not carry out new digital meeting platforms and try open source ones? This can help us change direction forever.

DOI: 10.3302/0392-8586-202006-025-1