

# ADELE: Advancing Digital Empowerment for Libraries in Europe

«DigItalia» 1-2023  
DOI: 10.36181/digitalia-00065

**Flavia Massara** – Istituto centrale per il catalogo unico delle biblioteche italiane e per le informazioni bibliografiche (ICCU)

**Elisabetta Mei** – European Grants International Academy Srl (EGInA Srl)

*L'articolo descrive il progetto Erasmus+ ADELE (Advancing Digital Empowerment for Libraries in Europe), volto a realizzare e testare un tool per l'autovalutazione delle competenze e delle strategie digitali nelle biblioteche di pubblica lettura. Il tool si ispira ad un analogo strumento, il SELFIE tool, frutto di un altro progetto finanziato dalla Commissione Europea per valutare le strategie digitali nelle scuole. Nel contributo vengono raccontati nel dettaglio gli obiettivi del progetto ADELE e le attività realizzate nel primo anno di lavoro, come anche le potenzialità e la possibilità di riuso di questo importante strumento che potrà essere utilizzato anche da altre tipologie di biblioteche grazie alla sua possibile personalizzazione. L'ADELE tool è uno strumento che esprimerà la sua forza soprattutto nel lungo termine, perché sarà proprio l'uso costante a permettere il monitoraggio della biblioteca e a indovinare il suo miglioramento in campo digitale.*

## Introduzione

L'approccio *data-driven* è sicuramente un metodo efficace e un supporto fondamentale per l'ottimizzazione delle risorse poiché permette di focalizzare l'attenzione su ciò che necessita di intervento e miglioramento. Parte da questa consapevolezza il nuovo progetto europeo ADELE (Advancing Digital Empowerment for Libraries in Europe - 2021-1-IE01-KA220-ADU-000029436)<sup>1</sup>. Un progetto finanziato dal programma Erasmus+ KA2, di cui l'Istituto centrale per il catalogo unico delle biblioteche italiane e per le informazioni bibliografiche (ICCU) e l'agenzia formativa European Grants International Academy Srl (EGInA Srl) sono partner, e che sembra in naturale continuità con un altro progetto a cui l'Istituto e l'agenzia formativa umbra hanno preso parte, ormai concluso: BIBLIO (Boosting digital skills and competences for Librarians in Europe - 612411-EPP-1-2019-1-IT-EPPKA2-SSA)<sup>2</sup>. Dopo lo studio sulle competenze necessarie per i bibliotecari della contem-

<sup>1</sup> Per maggiori informazioni consultare il sito web del progetto: <<https://www.adele-project.eu>>.

<sup>2</sup> Il progetto, terminato ad aprile 2023, ha portato ad uno studio sulle lacune di competenze dei bibliotecari e ha prodotto due curricula di Istruzione e Formazione Professionale, IFP: "Community

poraneità, perseguito dal progetto BIBLIO, ADELE vuole infatti supportare l'adozione di strategie e tecniche digitali fornendo ai bibliotecari uno strumento di autovalutazione per misurare quanto e come stanno lavorando su questi aspetti. Il progetto, iniziato nel febbraio 2022, si concluderà nel febbraio del 2024.



Figura 1. Il logo del progetto ADELE che vuole richiamare simbolicamente sia dei libri sia degli istogrammi, accompagnati dal mouse per sottolineare l'aspetto digitale

### Gli obiettivi

L'obiettivo generale di ADELE è, quindi, quello di progettare e testare un *tool* per le biblioteche pubbliche in Europa. L'ADELE *tool* prende ispirazione da uno strumento analogo nato in seno ad un altro progetto europeo, SELFIE<sup>3</sup>, e rivolto al mondo della scuola. Come SELFIE, ADELE produrrà un *tool* gratuito, personalizzabile, accessibile online e rivolto a diversi profili nel contesto bibliotecario (direttore/direttrice, bibliotecario/a, utente). La compilazione anonima del questionario permetterà di restituire un'immagine a tutto tondo della capacità digitale delle istituzioni. L'ADELE *tool* è uno strumento che esprimerà la sua forza soprattutto

Engagement and Communication Officer" e "Digital Transformation Facilitator". Il primo profilo più orientato sulle competenze comunicative e di facilitazione della comunità, il secondo una figura tecnica di supporto ai processi digitali in biblioteca. Per la descrizione completa dei profili professionali vedere sul sito web del progetto: <<https://www.biblio-project.eu/>>.

<sup>3</sup> SELFIE è uno strumento di autovalutazione online per le scuole di ogni ordine e grado, rivolto ai dirigenti scolastici, agli insegnanti e agli studenti con l'obiettivo di fotografare annualmente le strategie digitali della scuola che lo utilizza. Per maggiori informazioni consultare il sito web: <<https://selfieitalia.it/>>.

nel lungo termine perché sarà proprio l'uso costante a permettere il monitoraggio della biblioteca e a indirizzare il suo miglioramento; infatti, alla fine di ciascuna sessione, la biblioteca otterrà il proprio report personalizzato, un punto di partenza su cui costruire strategie future. Il progetto si inserisce nel programma per l'apprendimento non formale degli adulti.

Gli obiettivi specifici del progetto sono:

- Testare e adattare l'elenco di domande del SELFIE *tool* della Commissione europea al settore delle biblioteche, in quanto organizzazioni per l'educazione non formale degli adulti;
- Sviluppare competenze digitali avanzate dei partecipanti.

Gli obiettivi operativi del progetto porteranno a:

- a. Promuovere lo scambio europeo di buone pratiche;
- b. Produrre uno strumento di autovalutazione multilingue (che sarà disponibile in inglese, italiano, bulgaro e tedesco) per supportare le organizzazioni;
- c. Testare lo strumento in almeno 100 organizzazioni partecipanti;
- d. Produrre un kit contenente 100 buone pratiche per stimolare la trasformazione digitale;
- e. Creare una rete internazionale e dinamica per supportare la trasformazione digitale delle organizzazioni.

### Il partenariato

Il progetto è coordinato da Local Government Management Agency (LGMA), l'agenzia irlandese che offre consulenza al servizio bibliotecario pubblico formulando raccomandazioni e fornendo i servizi necessari. Il resto del partenariato ricalca quello del progetto BIBLIO: oltre all'ICCU, per l'Italia ritroviamo EGInA, l'agenzia per la for-



Figura 2. Il partenariato del progetto ADELE

mazione e la certificazione delle competenze impegnata nel campo della progettazione europea, la Global Libraries - Bulgaria Foundation (GLBF) che rappresenta la rete delle biblioteche in Bulgaria. Infine, Public Libraries 2030 (PL2030), l'organizzazione no-profit fondata dalla Bill and Melinda Gates Foundation impegnata nel sensibilizzare l'opinione pubblica sul ruolo delle biblioteche e volta a rafforzare queste ultime attraverso il coinvolgimento in progetti europei innovativi.

Per rafforzare il partenariato e contribuire alla progettazione dell'ADELE *tool*, il progetto ha previsto il coinvolgimento di 100 biblioteche di pubblica lettura<sup>4</sup> provenienti dai Paesi partner ma anche oltre, grazie alla vasta rete di PL2030. Oltre all'Irlanda, l'Italia e la Bulgaria, sono presenti biblioteche provenienti da Austria, Croazia, Germania, Grecia, Finlandia, Lituania, Polonia, Serbia, Slovenia, Svezia, Repubblica Ceca, Romania.

Le biblioteche italiane che fanno parte della rete sono:

- Biblioteca Salaborsa, Bologna
- Biblioteca Internazionale per ragazzi E. De Amicis, Genova
- Biblioteca Luigi Arbizzani di San Giorgio di Piano, (BO)
- Biblioteca civica Prospero Rendella, Monopoli (BA)
- Biblioteca San Giorgio, Pistoia
- Sistema Bibliotecario del comune di Firenze
- Biblioteca Cesare Pavese, Casalecchio di Reno (BO)
- Biblioteca Giulio Bedeschi, Arzignano (VI)
- Biblioteca dei ragazzi di Rozzano, (MI)
- Biblioteca civica Romolo Spezioli, Fermo
- Biblioteca mediateca Gino Baratta, Mantova
- Biblioteca Planettiana, Jesi (AN)
- Biblioteca Giovanni Arpino, Nichelino (TO)
- MULTIPLO Centro Cultura Cavriago, (RE)
- Sistema Bibliotecario di Monte Claro, Cagliari
- Biblioteca Malatestiana, Cesena
- Biblioteche del comune di Verona
- Biblioteca civica di Cologno Monzese, (MI)
- Servizio Biblioteche e Archivio Storico del comune di Modena
- Biblioteca di Cavezzo (MO)
- Biblioteca Classense, Ravenna
- Mediateca Montanari, Fano (PU)
- Biblioteca di Arezzo
- Biblioteca civica di Cuneo
- Biblioteca civica multimediale Archimede, Settimo Torinese

<sup>4</sup> Per una visione esaustiva e la georeferenziazione delle biblioteche coinvolte si rimanda al sito web del progetto: <<https://www.adele-project.eu/associated-libraries/>>.

- Biblioteca comunale Marina di Giacinto, Nazzano (RM)
- Biblioteca pubblica arcivescovile A. De Leo, Brindisi
- Biblioteca pubblica e casa della cultura Fondazione Achille Marazza, Borgomanero (NO)

Nel coinvolgimento delle biblioteche si è cercato inizialmente di mantenere una rappresentazione equilibrata del territorio; sono state incluse biblioteche più innovative che rappresentano esempi virtuosi nel nostro Paese ma anche piccole realtà volte al cambiamento. L'eterogeneità degli istituti vuole agevolare lo scambio tra professionisti provenienti da realtà differenti e stimolare la collaborazione e condivisione di buone pratiche.

### Le attività

Il punto di partenza, come già anticipato, è il SELFIE *tool*: lo strumento creato dalla Commissione Europea per le scuole che si occupano di apprendimento formale. Il progetto è suddiviso in tre fasi di lavoro:

- Avvio del progetto, selezione e formazione;
- Sviluppo dell'ADELE *tool*;
- Formazione del personale delle biblioteche coinvolte nel progetto e rafforzamento della rete internazionale.

Nel dettaglio le attività previste dal progetto ADELE sono:

- Sviluppo del quadro metodologico e analisi approfondita del SELFIE *tool* con partecipanti selezionati;
- Progettazione concettuale della versione beta dell'ADELE *tool*;
- Sviluppo tecnico della versione beta dell'ADELE *tool*;
- Ulteriori test e revisioni;
- Messa a punto della versione finale e lancio ufficiale del *tool*;
- Sviluppo di un kit di strumenti per sostenere la trasformazione digitale delle istituzioni di apprendimento non formale.

Inoltre, il progetto prevede delle attività complementari come: l'organizzazione di settimane di formazione internazionale per le biblioteche coinvolte (Learning, Teaching and Training Activities, LTTA), lo sviluppo e la conduzione di webinar focalizzati sulla digitalizzazione per le biblioteche della rete e la realizzazione di eventi moltiplicatori in tutti i Paesi partner.

Fondamentali per lo sviluppo delle attività progettuali e per l'iniziale ideazione dell'ADELE *tool*, sono state la formazione in presenza per i partner del progetto, tenutasi a Bruxelles a marzo 2022 e il successivo meeting transnazionale, tenutosi a Dublino nel settembre 2022. I membri delle organizzazioni partner, poi, si incontrano mensilmente online per confrontarsi sulle attività svolte e per pianificare le successive.

## A che punto siamo

In questo primo anno, i partner hanno lavorato intensamente alla progettazione e allo sviluppo del tool, attività che hanno visto il diretto coinvolgimento di bibliotecari provenienti da tutta Europa.

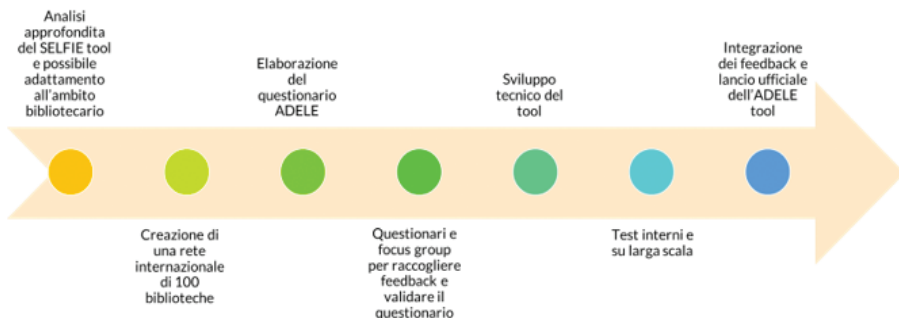


Figura 3. Il workflow del progetto ADELE

La profonda analisi del SELFIE *tool* è stata, dunque, il punto di partenza necessario per adattare lo strumento al mondo delle biblioteche. La progettazione ha riguardato nello specifico le *aree* e gli *statement* in cui lo strumento è articolato ma anche i *target group*, ovvero i rispondenti di riferimento.

Le *aree* definite<sup>5</sup> riguardano:

- gli aspetti gestionali (*Management*): si discute il ruolo del management nell'integrazione delle tecnologie digitali a livello di biblioteca e la sua efficacia nel perseguire gli obiettivi del Manifesto delle biblioteche pubbliche dell'IFLA;
- le infrastrutture, le attrezzature, il supporto e le risorse necessarie (*Infrastructure, equipment, support and resources*): quest'area riguarda la disponibilità di infrastrutture adeguate, affidabili e sicure (come attrezzature, software, risorse informative, connessione a internet e supporto tecnico, risorse offerte);
- lo sviluppo professionale continuo (*Continuing professional development, CPD*): qui si cerca di comprendere se la biblioteca facilita e investe nello sviluppo professionale continuo del suo personale a tutti i livelli. Il CPD può sostenere lo sviluppo e l'integrazione di nuove modalità di lavoro che sfruttano le tecnologie digitali per ottenere risultati migliori per il personale e gli utenti della biblioteca;
- l'auto-riflessione sulle competenze digitali (*Self-reflection on digital competences*): per misurare il livello di competenze digitali dei dirigenti e del personale della biblioteca al fine di costruire una base di valutazione continua della capacità

<sup>5</sup> Le aree del SELFIE *tool* si basano sul quadro delle competenze digitali delle istituzioni educative, DigCompOrg, prodotto dalla Commissione Europea e articolato in 7 aree: Dirigenza e gestione dell'organizzazione, Pratiche di insegnamento e apprendimento, Sviluppo professionale, Pratiche di valutazione, contenuti e curriculum, Collaborazioni ed interazioni in rete, Infrastruttura. Queste aree riguardano le organizzazioni educative nel loro insieme, pertanto si è partiti da queste per adattarle al contesto bibliotecario.

digitale della biblioteca. Tali competenze sono state mappate secondo *DigComp*, il quadro di riferimento per le competenze digitali dei cittadini europei<sup>6</sup>;

- le opportunità di apprendimento delle competenze digitali per gli utenti (*Learning opportunities on digital competences for users*): si riferisce all'insieme di competenze, conoscenze e attitudini che consentono agli utenti di utilizzare le tecnologie digitali in modo sicuro, creativo e critico;
- la collaborazione, il networking e la comunità circostante (*Collaboration, networking, and community*): quest'area indaga le risorse digitali e le attività che le biblioteche possono implementare per sostenere la collaborazione e l'apprendimento con altre organizzazioni;
- infine, un'area volta a inquadrare la figura del rispondente (età, dimensioni della biblioteca di appartenenza, anni di esperienza nel settore) chiamata "*A bit about you*".

Le aree elencate sono articolate negli *statement* (brevi affermazioni e domande) ai quali è possibile rispondere, in modo totalmente anonimo, tramite la scala Likert, da 1-6 risposte. Le tre figure di rispondenti identificate sono: chi dirige la biblioteca, il/la bibliotecario/a, l'utente. In questo modo si cerca di fornire un'immagine dell'istituzione quanto più ampia possibile avendo il parere sia di chi gestisce le risorse (economiche e umane), di chi lavora e/o progetta i servizi e di chi li utilizza. Le aree hanno l'ambizione di coprire i vari aspetti del digitale in biblioteca e svi-scerarne le diverse articolazioni.

Così come SELFIE, l'ADELE *tool* permetterà alle biblioteche registrate di personalizzare il questionario. Le aree sopra elencate sono composte da *statement* obbligatori e opzionali: le biblioteche, pertanto, in fase di personalizzazione, potranno scegliere quali domande opzionali includere e quali escludere e potranno inoltre aggiungere *statement* specifici, in base alla loro realtà, contesto ed esigenze.

Il lavoro sul *tool*, che attualmente è nella versione beta (presentata il 1° marzo in occasione del primo evento moltiplicatore del progetto "Boosting the digital readiness of public libraries with the tool ADELE"<sup>7</sup>), è il frutto di un costante confronto con gli oltre 100 bibliotecari coinvolti. Infatti, nei primi mesi del progetto i partner di ciascun Paese si sono impegnati a costruire una rete di biblioteche pubbliche interessate a prendere parte all'iniziativa e nei mesi successivi sono state raccolte le loro opinioni e i loro suggerimenti tramite l'organizzazione di vari focus group e la partecipazione ad un questionario. L'apporto dei bibliotecari è stato di

<sup>6</sup> La traduzione ufficiale in lingua italiana, a cura dell'Agenzia per l'Italia Digitale (AgID) è consultabile a: <[https://www.agid.gov.it/sites/default/files/repository\\_files/digcomp2-1\\_ita.pdf](https://www.agid.gov.it/sites/default/files/repository_files/digcomp2-1_ita.pdf)>.

<sup>7</sup> In questa occasione sono stati invitati rappresentanti di organizzazioni che hanno sinergie con il progetto: European Association for the Education of Adults (EAEA) l'associazione europea che pone al centro delle sue attività la formazione degli adulti e Cultuurconnect, parte di Axiell group, società che si occupa di creare esperienze digitali, programmi virtuali e percorsi di apprendimento per musei, biblioteche, archivi e organizzazioni culturali.

notevole aiuto per ancorare il lavoro dei partner alla realtà concreta delle biblioteche e restituire un prodotto soddisfacente e in linea con le loro aspettative.

«Analitico», «esaustivo», «utopico» (in una connotazione positiva) sono gli aggettivi usati dai bibliotecari ai quali veniva richiesto di definire con una parola lo strumento; una bibliotecaria ha azzardato la proposta di un neologismo, «radaroso», proprio ad intendere che il *tool* le ha ricordato un radar che penetra all'interno dei vari aspetti senza lasciare nulla dietro di sé.

Alla fase di confronto con i bibliotecari è seguita la fase di sviluppo tecnico (che ha portato al rilascio della versione beta) e, attualmente, il partenariato sta ultimando la fase di test che andrà a coinvolgere dapprima gli esperti digitali interni al partenariato, e poi nuovamente i bibliotecari. Nel prossimo autunno verrà rilasciata la versione finale.

Parallelamente, i partner stanno lavorando alla produzione di un *toolkit*, una guida all'utilizzo del *tool* - che sarà disponibile in inglese, italiano, bulgaro e tedesco - accompagnato da una raccolta di buone pratiche sulle tematiche toccate dalle diverse aree. Tale raccolta mira a supportare i bibliotecari nella progettazione di azioni volte al miglioramento in campo digitale.

A partire dal mese di luglio, inoltre, i bibliotecari coinvolti parteciperanno a una settimana di formazione internazionale (LTTA) nei 4 Paesi partner del progetto: Italia, Belgio, Irlanda e Bulgaria. In questa occasione avranno modo di partecipare a delle attività formative e rafforzare la loro rete di contatti internazionali, utili anche per lo scambio di buone pratiche.

La prima fase di formazione internazionale avverrà il prossimo luglio 2023 ed è stata inserita all'interno del "Social Hackathon Umbria". L'iniziativa è organizzata annualmente da EGIInA Srl, in collaborazione con il CRHACK LAB Foligno 4D, ed ha l'obiettivo di co-creare soluzioni digitali innovative che possano valorizzare i singoli e le organizzazioni nel raggiungimento degli Obiettivi di sviluppo sostenibile dell'Agenda 2030. L'edizione di quest'anno prevederà una quattro giorni di *hackathon*, workshop, mostre e laboratori focalizzati sull'importanza del digitale e si terrà a Nocera Umbra dal 6 al 9 luglio. La formazione ADELE, tenuta da EGIInA Srl e ICCU, vedrà la partecipazione di 25 bibliotecari esteri che avranno l'occasione di scoprire nel dettaglio le opportunità Erasmus+, confrontarsi e raccontare le loro esperienze personali in ambito digitale ed essere ispirati dalla presentazione di alcuni esempi virtuosi di biblioteche italiane all'avanguardia, come ad esempio lo Youlab della biblioteca San Giorgio a Pistoia<sup>8</sup>. Successivamente, i partecipanti si uniranno alle squadre, composte da esperti digitali, giovani e insegnanti provenienti da tutto il mondo. Le singole squadre, guidate da un team manager esperto, andranno a realizzare un prototipo/prodotto finale digitale da presentare alla giuria. Questa esperienza darà modo ai bibliotecari europei di scoprire e appron-

<sup>8</sup> <https://www.sangiorgio.comune.pistoia.it/youlab-pistoia-an-american-corner>.



dire il formato dell'*hackathon*, che potrebbe essere replicato all'interno delle biblioteche per sviluppare soluzioni e prodotti digitali e rafforzare e coinvolgere la comunità<sup>9</sup>.

Per concludere, una volta che l'ADELE tool sarà ultimato, tutte le biblioteche potranno utilizzarlo adattandolo alle loro specifiche esigenze grazie alla possibilità di inserire degli *statement* personalizzati. Anche se nella progettazione si è partiti dalle biblioteche di pubblica lettura, questa flessibilità fa sì che potrà essere facilmente adattato anche in altri contesti come le biblioteche scolastiche, le biblioteche universitarie ecc. Il *tool* sarà disponibile in tutte le lingue dei Paesi partner.

*The article describes the Erasmus+ project ADELE (Advancing Digital Empowerment for Libraries in Europe), aimed at designing and testing a tool for the self-assessment of digital skills and strategies in public libraries. The tool is inspired by a similar one, the SELFIE tool, the result of another project funded by the European Commission to evaluate and assess where schools stand with learning in the digital age. The contribution describes in detail the objectives of the ADELE project and the activities carried out in the first year of work as well as the potential and expendability of this important tool, which can also be used by other types of libraries thanks to its possible customisation. The ADELE tool will express its full strength in the long term because it is its constant use that will allow the library to be monitored and guide its improvement in the digital world.*

<sup>9</sup> Riportiamo l'esempio "Cod1ng Da Vinci", il primo *hackathon* tedesco di dati culturali, lanciato dalla Biblioteca digitale tedesca, in collaborazione con la Open Knowledge Foundation Germany, Centro di ricerca e competenza per la digitalizzazione di Berlino e Wikimedia Germania. Per maggiori informazioni: <<https://codingdavinci.de/en>>.

L'ultima consultazione dei siti web è avvenuta nel mese di giugno 2023