

FEDERICA GAMBACORTA, DANIELA GIANCRISTOFARO,  
MARIA CHIARA SBIROLI\*

Progetto n. 3

*Corridoi intergenerazionali.  
Proposte-ponte per l'Agenda 2030*



ABSTRACT

The project is designed especially for public libraries. These are community aggregators, meant to preserve the community's collective memory and to guide patrons to a self-aware use of the new technologies, which can be applied in the pursuit of the Sustainable Development Goals. This project is focused on the preservation of the intangible cultural heritage, through intergenerational dialogue and digital literacy. It is intended to involve both young students (14 to 19) and senior citizens (over 65) in a training path which will provide young generations with advanced digital skills and more awareness of their local heritage. Furthermore, the project will promote digital literacy to senior citizens, and highlight their role as guardians of their community's intangible cultural heritage. A synthesis of the two paths will be the production of a podcast: a new digital archive for the local intangible cultural heritage.

KEYWORDS: Libraries and sustainable development; Intangible cultural heritage; Digital literacy; Active aging; Intergenerational dialogue.

ABSTRACT

Il progetto è pensato per le biblioteche pubbliche, aggregatori di comunità in grado di conservare la memoria locale e favorire l'uso consapevole delle nuove tecnologie, nell'ambito dell'impegno per il perseguimento degli Obiettivi di Sviluppo Sostenibile. Esso si focalizza sulla salvaguardia del patrimonio culturale immateriale, sul confronto intergenerazionale e sull'alfabetizzazione digitale. Si propone di coinvolgere i giovani tra i 14 e i 19 anni e gli over 65 in un percorso integrato di formazione, che abbia come obiettivi per i più giovani l'acquisizione di competenze digitali avanzate e lo sviluppo di maggiore consapevolezza della cultura immateriale locale, per gli over 65 la promozione dell'alfabetizzazione digitale e la valorizzazione del loro ruolo di custodi della memoria storica all'interno della comunità. Punto di sintesi dei due percorsi è la realizzazione di un 'podcast' che diventi un archivio digitale del patrimonio culturale immateriale locale.

PAROLE CHIAVE: Biblioteche e sviluppo sostenibile; Patrimonio culturale immateriale; Alfabetizzazione digitale; Invecchiamento attivo; Dialogo intergenerazionale.

DOI: <https://doi.org/10.6092/issn.2240-3604/13421>

\* Federica Gambacorta - Biblioteca comunale F. Rondinelli, Montalbano Jonico (Matera); [federicagambacorta91@gmail.com](mailto:federicagambacorta91@gmail.com). Daniela Giancrisofaro - Biblioteca comunale R. Liberatore, Lanciano (Chieti); [danigiancr@gmail.com](mailto:danigiancr@gmail.com). Maria Chiara Sbiroli - Biblioteca comunale F. Trisi, Lugo (Ravenna); [sbirolimc@comune.lugo.ra.it](mailto:sbirolimc@comune.lugo.ra.it). Ultima consultazione di tutte le risorse online: 5.8.2021.

Il progetto *Corridoi intergenerazionali. Proposte-ponte per l'Agenda 2030* è un invito all'azione per le biblioteche civiche focalizzato sulla salvaguardia del patrimonio culturale intangibile, sul confronto intergenerazionale e sull'alfabetizzazione digitale, per il perseguimento di alcuni specifici Obiettivi di Sviluppo Sostenibile proposti dall'Agenda 2030,<sup>1</sup> in particolare nei target 10.2 (*entro il 2030, potenziare e promuovere l'inclusione sociale, economica e politica di tutti, a prescindere da età, sesso, disabilità, razza, etnia, origine, religione, status economico o altro*) e 11.4 (*rafforzare gli impegni per proteggere e salvaguardare il patrimonio culturale e naturale del mondo*).

Nell'elaborare questa proposta ci si è focalizzati sul ruolo delle biblioteche pubbliche come istituzioni culturali di riferimento per le comunità locali, in particolare nei centri abitati medio-piccoli, in grado di aggregare la comunità, conservare la memoria locale e favorire un uso consapevole delle nuove tecnologie.

Il contesto generale nel quale la proposta si colloca è quello di una Italia che sta facendo registrare un rapido invecchiamento della popolazione,<sup>2</sup> segnata dall'urgenza di promuovere l'alfabetizzazione digitale per le fasce più anziane, quale strumento di inclusione sociale e a beneficio dell'invecchiamento attivo:<sup>3</sup> risulta ormai necessario, infatti, per consentire una piena partecipazione alla vita civile del Paese, che tutti i cittadini possiedano le competenze necessarie per l'accesso ai servizi digitali (a partire da quelli offerti dalla Pubblica Amministrazione, come il Fascicolo Sanitario Elettronico e lo SPID). Sono numerose le iniziative a supporto della diffusione delle competenze digitali che si propongono a livello locale; si cita quale esempio di riferimento il progetto *Pane e Internet*, promosso dalla Regione Emilia-Romagna con il sostegno dell'Agenda Digitale Regionale e sviluppato a partire dal concetto chiave di «un cittadino che, a tutte le età, usa le tecnologie per accedere alle informazioni, per fruire di servizi sempre più avanzati e per cogliere le opportunità che il digitale offre nel suo territorio».<sup>4</sup>

---

<sup>1</sup> Secondo IFLA, infatti: «Le biblioteche sono istituzioni chiave per il raggiungimento degli Obiettivi. Durante gli ultimi anni, l'IFLA è stata attivamente coinvolta nella creazione dell'Agenda 2030, sostenendo la causa dell'inclusività per l'accesso delle informazioni, la salvaguardia dell'eredità culturale, l'alfabetizzazione universale e l'accesso all'informazione e a tecnologie dell'informazione» (tradotto dall'inglese, <<https://www.ifla.org/libraries-development>>).

<sup>2</sup> Come il Censis da anni non manca di sottolineare, l'emergenza demografica è uno dei principali problemi per la crescita del Paese: <[https://www.censis.it/sites/default/files/downloads/Italiae%20dinamiche%20demografiche\\_0.pdf](https://www.censis.it/sites/default/files/downloads/Italiae%20dinamiche%20demografiche_0.pdf)>.

<sup>3</sup> SIMONE CARLO, MATTEO VERGANI, *Benefici e rischi percepiti negli usi delle ICT tra gli anziani italiani*, «Studi di sociologia», LIV, 2016, n. 2, pp. 169-186.

<sup>4</sup> Pane e Internet, <<https://www.paneeinternet.it/public/progetto>>.

Da uno studio del 2016 effettuato da Cinzia Conti e Antonella Guarnieri per conto dell'Istat,<sup>5</sup> si evince come in Italia la generazione dei cosiddetti *baby boomers* (ovvero i nati nel periodo di «boom economico» del secondo dopoguerra, tra il 1945 e il 1967) risultasse intorno alle 18.670 unità.<sup>6</sup> Dallo stesso studio, si può dedurre che i cittadini italiani tra i 60 e i 70 anni fossero circa 16.000, la maggior parte dei quali pensionati, il cui numero si presentava in costante crescita. A tutt'oggi questa peculiare fetta della popolazione italiana è caratterizzata dal cosiddetto «analfabetismo digitale», traduzione italiana del termine «digital illiteracy», che consiste nell'impossibilità di capire il funzionamento di base delle nuove tecnologie, oramai in uso da più di un decennio, incompetenza che crea forte divario soprattutto negli ambiti sociale e lavorativo.<sup>7</sup>

Se queste sono le problematiche inerenti alle fasce d'età più anziane, la *I-Generation* (ovvero la generazione delle reti, detta anche *Gen Z*, cioè quella dei ragazzi nati dagli anni 2000 in poi e che nel 2016 si aggirava intorno alle 10.353 unità)<sup>8</sup> presentano altrettante difficoltà, sebbene completamente diverse. A differenza delle due generazioni immediatamente precedenti (la *Gen X* e i *Millennials*, cioè gli adulti nati tra l'inizio degli anni '60 e la metà degli anni '90), i ragazzi più giovani sono cresciuti immediatamente dopo la nascita della rete, e non durante lo sviluppo di essa. Se, da un lato, i giovanissimi riescono ad utilizzare i nuovi social in modo creativo, (si pensi a TikTok) e si interessano molto più dei propri predecessori al tema del sociale e della salvaguardia dell'ambiente,<sup>9</sup> allo stesso tempo sono frequentemente in conflitto con i genitori (costituiti soprattutto da membri della *Gen X*), che spesso non hanno fiducia nella qualità espressiva ed educativa delle tecnologie. Va inoltre segnalato che la rete, per sua stessa natura di contenitore immenso di informazioni, presenta insidiosi pericoli che i giovanissimi non hanno gli strumenti per affrontare, primo fra tutti il cyberbullismo.<sup>10</sup> Questo quadro è stato aggravato dalla crisi innescata dalla

---

<sup>5</sup> CINZIA CONTI, ANTONELLA GUARNIERI, *Generazioni di giovani*, presentato al Convegno Scientifico *La società italiana e le grandi crisi economiche 1929-2016* (Sapienza Università di Roma, 25-26 novembre 2016).

<sup>6</sup> Tutti i dati dello studio sono presentati in migliaia (ivi).

<sup>7</sup> DANIELE SCARAMPI, ANDREA CARTOTTO, *A scuola di (auto)educazione on line. Dall'analfabetismo funzionale a quello informatico in tempo di pandemia*, «Treccani Magazine», 15.10.2020, <[https://www.treccani.it/magazine/lingua\\_italiana/articoli/scritto\\_e\\_parlato/autoeducazione.html](https://www.treccani.it/magazine/lingua_italiana/articoli/scritto_e_parlato/autoeducazione.html)>.

<sup>8</sup> C. CONTI, A. GUARNIERI, *Generazioni di giovani*, cit.

<sup>9</sup> *Internet use and developmental tasks. Adolescents' point of view*, «Computers in Human Behavior», LII, 2015, pp. 49-58, DOI: 10.1016/j.chb.2015.05.029. L'articolo mette in evidenza soprattutto gli aspetti positivi che la rete ha da offrire ai giovanissimi (primi fra tutti *self discovery*, disposizioni artistiche, e connessioni interpersonali con persone di diverse culture).

<sup>10</sup> Cfr. *EU Kids Online 2020. Survey results from 19 countries*, «EU Kids Online», 2020, DOI: 10.21953/lse.47fdeqj01ofo, <<https://www2.lse.ac.uk/media-and-communications/research>>.

pandemia di Covid-19, che ha fatto emergere fragilità importanti sul fronte dell'istruzione per i più giovani, e sulla necessità di individuare opportunità di crescita e formazione istituzionali oltre alla scuola. Precisa infatti il Rapporto Censis 2020 che

La centralità della scuola come presidio educativo, e al contempo come àncora di salvezza per la sempre più difficile conciliazione dei tempi di vita e di lavoro, è evidenziata dalla pressante richiesta sociale di supplire alla carenza di altre agenzie educative complementari e dal ruolo di luogo dove i bambini e gli adolescenti possono trascorrere ore costruttive, mentre i genitori lavorano.<sup>11</sup>

Si riscontra così anche tra i più giovani una diffusa difficoltà nell'utilizzo consapevole delle tecnologie digitali. Se infatti l'uso dei *device* digitali e la connessione internet per i più giovani sono ampiamente diffuse, i dati relativi alle competenze digitali acquisite è significativo: solo il 42% delle persone di età compresa tra i 16 e i 74 anni possiede almeno competenze digitali di base (rispetto al 58% nell'UE) e solo il 22% dispone di competenze digitali superiori a quelle di base (a fronte del 33% nell'UE).<sup>12</sup>

Sussistono dunque, sia nelle generazioni più avanzate sia in quelle più giovani, esigenze parallele, che ci hanno spinto a pensare ad occasioni di scambio e di comunicazione intergenerazionali che favoriscano il flusso di informazioni tra adulti e ragazzi e che migliorino il loro approccio al sociale e al digitale.

Una ulteriore considerazione riguarda infine l'anno di distanziamento sociale appena trascorso, che ha evidenziato la ritrovata necessità di socialità e aggregazione, e la necessità di luoghi deputati che garantiscano un utilizzo degli spazi e servizi in piena sicurezza. Le biblioteche, che già da tempo sono luoghi di aggregazione e punto di riferimento per le comunità locali, possono candidarsi come punto di riferimento fondamentale di una nuova socialità che miri all'inclusione e all'avvicinamento di generazioni diverse.

I *decani* della comunità sono depositari di una fetta importante del cosiddetto «patrimonio culturale immateriale», costituito da «tutte le tradizioni vive trasmesse dai nostri antenati: espressioni orali, incluso il

---

[ch/research-projects/eu-kids-online](https://www.censis.it/sites/default/files/downloads/Sintesi_la_societ%C3%A0_italiana_2020.pdf)>. Si veda in particolare la sezione *Risk and opportunities* (p. 43 e ss.), con approfondimenti specifici sul *sexting*, la disinformazione e il cyberbullismo, oltre che sulla dipendenza da internet presente soprattutto nelle nuove generazioni. Da segnalare anche il paragrafo *A holistic approach to children's well-being in a digital world* (pp. 135-136).

<sup>11</sup> CENSIS, *La società italiana al 2020*, in ID., *54° Rapporto sulla situazione sociale del Paese*, Roma, Censis, 2020, pp. 1-93, <[https://www.censis.it/sites/default/files/downloads/Sintesi\\_la\\_societ%C3%A0\\_italiana\\_2020.pdf](https://www.censis.it/sites/default/files/downloads/Sintesi_la_societ%C3%A0_italiana_2020.pdf)>, p. 17.

<sup>12</sup> ANGELO ALÙ, *DESI 2020, il punto più basso per l'Italia. Tutti i problemi da risolvere*, <<https://www.agendadigitale.eu/cittadinanza-digitale/desi-2020-il-punto-piu-basso-per-litalia-tutti-i-problemi-da-risolvere/>>.

linguaggio, arti dello spettacolo, pratiche sociali, riti e feste, conoscenza e pratiche concernenti la natura e l'universo. artigianato tradizionale»,<sup>13</sup> e si presentano come i veicoli di trasmissione del dialetto locale, di detti, motti, esperienze nel campo dell'artigianato e della cura della terra, nonché di diverse tradizioni locali, sia sacre che profane.

Il progetto propone pertanto uno scambio intergenerazionale che punta da un lato ad avvicinare i giovani a questo patrimonio culturale che altrimenti andrebbe dimenticato, e dall'altro a dimostrare sia agli anziani sia ai giovani stessi l'utilità delle competenze digitali anche per la diffusione e la conservazione della conoscenza, nonché a promuovere l'uso consapevole della rete. I destinatari ideali del progetto sono i giovani tra i 14 e i 19 anni e gli over 65.

La *mission* comune delle tre biblioteche coinvolte, cui il progetto risponde, si fonda su aspetti condivisi.

La Biblioteca comunale Filippo Rondinelli si trova a Montalbano Jonico, un piccolo borgo di circa 5.000 abitanti situato sulla costa jonica materana, in Basilicata. La Biblioteca è stata ospitata in diverse sedi nel corso degli anni e da qualche mese è tornata nella sua sede storica, Palazzo Rondinelli, donato in eredità alla cittadinanza dallo stesso Fondatore della Biblioteca, il giurista Filippo Rondinelli, nel 1846. Dalla famiglia Rondinelli la cittadinanza ha ricevuto in dono anche una nutrita raccolta di volumi antichi: essi formano il patrimonio librario antico più ricco del materano, includendo circa 10.000 volumi. La Biblioteca dispone inoltre di un'importante collezione di periodici e foto d'epoca, conservate nella sezione del fondo antico. Queste risorse, indispensabili per docenti e studenti, sono ospitate nelle sale studio della biblioteca e possono supportare l'attività didattica nell'ambito del progetto; trattandosi di materiali fragili e non sempre liberamente consultabili dal pubblico, una parte di essi sarà resa fruibile in formato digitale, e proiettata durante le lezioni o distribuita ai partecipanti come PDF. Inoltre la Biblioteca opera in rapporto con il Parco Letterario ('dei Calanchi') Carlo Levi di Aliano (MT) e, unitamente alla Giunta comunale ed in collaborazione con la Pro Loco, organizza spettacoli teatrali, presentazioni di libri e *stand-up comedies*. Questi eventi, pur attirando parte della cittadinanza, non sono sufficienti a coinvolgere i giovani, dimostrando maggiore presa sugli anziani.

La Biblioteca Fabrizio Trisi si trova a Lugo, una cittadina di 32.000 abitanti, situata nella Bassa Romagna, in provincia di Ravenna.

Il nucleo originale della Biblioteca è costituito dalla raccolta libraria del Collegio Trisi, avviata nel 1674, comprendente testi giuridici. In epoca napoleonica, con la soppressione degli ordini religiosi, la Biblioteca inglobò

---

<sup>13</sup> UNESCO, *Patrimonio immateriale*, <<http://www.unesco.it/it/ItaliaNellUnesco/Detail/189>>. Cfr. anche UNESCO, *Convenzione per la salvaguardia del patrimonio culturale e immateriale*, conclusa a Parigi il 17 ottobre 2003, artt. 1 e 2.

anche i fondi librari dei conventi Francescani e Domenicani lughesi, e nel 1803 divenne Biblioteca municipale. Oggi la Biblioteca civica gestisce un patrimonio di circa 170.000 volumi e conserva un patrimonio di raccolte storiche e fondi speciali considerevole, fra cui spicca il Fondo Pratella, acquisito dal Comune nel 2001 e costituito da oltre duemila unità, tra documenti, libri e immagini. La Biblioteca Trisi si rapporta poi con altre biblioteche di Lugo aperte al pubblico, quali la Biblioteca del Centro sociale «Il Tondo» e la raccolta del Liceo scientifico Gregorio Ricci Curbastro.

La Biblioteca comunale Raffaele Liberatore è localizzata nella città di Lanciano, una piccola realtà di 35.000 abitanti della provincia di Chieti, in Abruzzo. La Biblioteca ha origini antiche ed è da sempre molto attiva sul territorio. Ha sede in un'antica villa di fine Ottocento e ha un patrimonio di novantamila volumi, tra cui incunaboli, cinquecentine, seicentine e pergamene di pregio. Fiore all'occhiello della Biblioteca è la sezione ragazzi, composta da circa diecimila volumi, protagonisti di numerose attività di promozione della lettura a disposizione di bambini e ragazzi, con particolare riguardo per la fascia 0-14 anni. La Biblioteca comunale è da sempre riferimento per la comunità regionale perché conserva e arricchisce costantemente la ricca sezione abruzzese, nella quale raccoglie documenti bibliografici di ogni genere e natura. Alcuni storici del luogo hanno nel corso degli anni arricchito il patrimonio della biblioteca con lasciti che l'hanno impreziosita dal punto di vista documentario e mobiliare, e particolare cura e attenzione è riservata alla documentazione delle tradizioni popolari, tanto da aver portato alla istituzione del Centro di Documentazione di Cultura Popolare, che raccoglie i documenti folkloristici donati dal professor Emiliano Giancristofaro, studioso e ricercatore appassionato di storia e tradizioni locali. Il materiale conservato nel Centro si articola in CD audio e documenti audiovisivi, nei quali vengono approfonditi i temi ambientali e le testimonianze di arti e mestieri, lavori agricoli, superstizioni, usanze, che si sono disgregate con l'avvento della società industriale:<sup>14</sup> si tratta quindi di documentazione ideale per la ricerca storica, sociale e culturale dell'Abruzzo.

Le raccolte di argomento locale delle tre Biblioteche potranno dunque fornire le risorse informative necessarie sul patrimonio culturale immateriale di cui si auspica il perpetuarsi della memoria.

Il progetto prevede la realizzazione di un *format* da declinare *in primis* nelle tre realtà coinvolte, ed essere poi auspicabilmente esteso ad altri contesti analoghi. Ponendosi quali agenti attivi di coesione sociale sul territorio, le biblioteche avranno il ruolo di creare una rete di collaborazione che includa i servizi sociali territoriali, i principali luoghi di aggregazione sociale per i più giovani (in primo luogo le scuole, ed eventuali centri di aggregazione

---

<sup>14</sup> Centro di Documentazione di Cultura Popolare, a cura dell'Assessorato alla Cultura del Comune di Lanciano, Lanciano, Biblioteca Comunale Raffaele Liberatore, 2009.



giovanile) e per gli anziani (circoli ricreativi e sociali, università per adulti, Residenze Sanitarie Assistenziali). Si cercherà quindi di definire una rete di partenariato con professionisti del territorio, in particolare con esperti di dialetto, di storia e di tradizioni locali, ovvero con coloro che si impegnano nella salvaguardia del patrimonio culturale immateriale locale; dall'altra parte, saranno individuati alcuni esperti di comunicazione, linguaggio e nuovi media.

I giovani che parteciperanno al progetto potranno seguire laboratori didattici di comunicazione, finalizzati alla costruzione di competenze digitali avanzate, come *social media management* e gestione dei contenuti in rete; inoltre l'analisi dei pericoli presenti in rete si accompagnerà alla scoperta delle potenzialità della rete meno note, alle opportunità e allo sviluppo delle nuove professioni digitali. Allo stesso tempo i ragazzi saranno introdotti ad una maggiore conoscenza della storia locale, delle tradizioni e degli aspetti della cultura immateriale a rischio di oblio. Successivamente, i ragazzi diventeranno ambasciatori dell'alfabetizzazione digitale presso i cittadini più anziani, fornendo loro i primi elementi utili a sviluppare competenze individuali.

Con il supporto degli esperti in tradizioni locali e dei bibliotecari, i giovani procederanno all'individuazione delle memorie storiche, degli aneddoti, delle competenze possedute dai più anziani. Sulla base delle informazioni individuate, si procederà alla realizzazione di *podcast* che costituiranno un archivio della memoria locale, delle tradizioni orali e del patrimonio culturale immateriale della comunità, da mettere a disposizione di tutta la popolazione attraverso il sito della biblioteca.

Per la realizzazione del progetto, indispensabili saranno i bibliotecari, che avranno il compito di concedere gli spazi per gli incontri, gestire le tempistiche e le attività, organizzare le risorse, esporre ai partecipanti i contenuti, comunicare *news*. I bibliotecari richiederanno la partecipazione di insegnanti e studenti di scuole secondarie di secondo grado che si prestino alla realizzazione del progetto. Inoltre, per la riuscita completa del progetto, è bene prendere in considerazione il coinvolgimento, a titolo gratuito o retribuito, di esperti di dialetto, di storia e di tradizione locale, ovvero di coloro che si impegnano nella salvaguardia del patrimonio culturale immateriale del territorio. Saranno inoltre necessari esperti di comunicazione e linguaggio, per insegnare ai partecipanti l'utilizzo appropriato delle tecnologie. Per la copertura finanziaria del progetto, la biblioteca si impegnerà in collaborazioni con organizzazioni sensibili all'arricchimento e alla salvaguardia della cultura locale, come il Rotary, le Pro Loco, Legambiente ed altri enti ad essi affini.

La partecipazione al progetto sarà gratuita e sarà cura dei Servizi Sociali e Culturali del Comune di riferimento individuare i membri della comunità

più colpiti dalla pandemia, che versano in generali situazioni di povertà, solitudine e malessere.

Il progetto avrà la durata di un anno scolastico per consentire il coinvolgimento degli istituti scolastici, con incontri cadenzati, in parte in presenza all'interno della biblioteca e in parte a distanza su piattaforme. Il progetto così strutturato mirerà quindi ad assicurare pari opportunità, a ridurre le disuguaglianze e a promuovere l'inclusione sociale, economica, politica e soprattutto generazionale, rafforzando gli sforzi per proteggere il patrimonio culturale.

Sarà pure perseguito l'obiettivo specifico di connettere generazioni distanti tra loro, attraverso lezioni ed attività di gruppo, volte a realizzare, attraverso l'uso dei social (YouTube, TikTok, Instagram), un archivio digitale *open access* del patrimonio culturale immateriale, da rendere disponibile sulle pagine web delle Biblioteche. A beneficiare del progetto saranno dunque non soltanto i partecipanti, ma tutta la comunità locale nonché gli *users* di passaggio interessati alla salvaguardia del patrimonio immateriale e alla trasmissione di conoscenze alle generazioni future.

### *Scheda di sintesi*

#### **Contesto**

In Italia la popolazione anziana (over 65) è in costante crescita ed occorre supportare tale fascia d'età da un punto di vista sociale, cognitivo, e digitale, per colmarne il diffuso analfabetismo digitale. Al contrario, la popolazione più giovane, in particolare quella di età 14-19, mostra molta familiarità nell'utilizzo della tecnologia, ma poca consapevolezza della necessaria attenzione a sicurezza e salvaguardia della *privacy*.

Inoltre le fasce più anziane della popolazione sono di frequente depositarie del sapere locale, di quel patrimonio culturale immateriale che rischia di essere dimenticato, poiché raramente trasmesso alle generazioni più giovani.

Pare dunque opportuno creare canali di comunicazione intergenerazionale per offrire possibilità di arricchimento reciproco: trasmissione dei 'saperi locali' ai giovani da parte degli anziani, ed introduzione di questi ultimi all'uso del web ad opera dei più giovani, opportunamente istruiti. Inoltre, dopo un anno di distanziamento sociale, si manifesta la necessità di luoghi di socialità e aggregazione, e le biblioteche possono diventare un punto di riferimento fondamentale di ritrovata socialità, creando altresì un ponte tra diverse generazioni.



## Obiettivi

Il progetto intende contribuire ai seguenti SDGs:

### GOAL 1: SCONFIGGERE LA POVERTÀ

*target 1.4:* entro il 2030, assicurare che tutti gli uomini e le donne, in particolare i poveri e i vulnerabili, abbiano uguali diritti riguardo alle risorse economiche, così come l'accesso ai servizi di base, la proprietà e il controllo sulla terra e altre forme di proprietà, eredità, risorse naturali, adeguate nuove tecnologie e servizi finanziari, tra cui la microfinanza.

### GOAL 4: ISTRUZIONE DI QUALITÀ

*target 4.4:* entro il 2030, aumentare sostanzialmente il numero di giovani e adulti che abbiano le competenze necessarie, incluse le competenze tecniche e professionali, per l'occupazione, per lavori dignitosi e per la capacità imprenditoriale.

### GOAL 10: RIDURRE LE DISEGUAGLIANZE

*target 10.2:* entro il 2030, potenziare e promuovere l'inclusione sociale, economica e politica di tutti, a prescindere da età, sesso, disabilità, razza, etnia, origine, religione, status economico o altro;

*target 10.3:* garantire a tutti pari opportunità e ridurre le disuguaglianze di risultato, anche attraverso l'eliminazione di leggi, di politiche e di pratiche discriminatorie, e la promozione di adeguate leggi, politiche e azioni in questo senso.

### GOAL 11: CITTÀ E COMUNITÀ SOSTENIBILI

*target 11.4:* rafforzare gli impegni per proteggere e salvaguardare il patrimonio culturale e naturale del mondo.<sup>15</sup>

Obiettivi specifici del progetto consistono nell'alfabetizzazione digitale della popolazione anziana e nel miglioramento delle competenze e delle nuove tecnologie di comunicazione per i più giovani; si intende nel contempo contribuire alla salvaguardia delle tradizioni, della memoria storica e del patrimonio culturale immateriale locale.

## Svolgimento

Si intende raggiungere gli obiettivi attraverso la connessione intergenerazionale tra i *baby boomers* e i *Gen Z*. I destinatari diretti del progetto sono pertanto rappresentati principalmente dagli over 60 e dai giovani di età compresa tra i 14 e i 19 anni, e tutta la popolazione cittadina potrà beneficiare dei risultati del lavoro. Tutte le biblioteche, da quelle pubbliche a quelle scolastiche, saranno invitate a partecipare in qualità di collaboratori, così come l'università della terza età, i centri di aggregazione per anziani e gli istituti scolastici superiori, che dovranno individuare le classi da coinvolgere.

---

<sup>15</sup> La traduzione italiana dei Goal è tratta da ASVIS, *Goal e Target* <<https://asvis.it/goal-e-target-obiettivi-e-traguardi-per-il-2030/>>.

Le biblioteche diventeranno il luogo di aggregazione e svolgimento delle attività. Le risorse umane saranno rappresentate innanzitutto dalla figura dei bibliotecari: saranno loro ad organizzare il progetto in tutte le sue parti, a fornire gli spazi, a creare il calendario delle lezioni, a produrre il materiale didattico, e a mettersi in contatto con esperti di storia e tradizione locali. Sarà richiesta la collaborazione di docenti di scuola superiore, nonché la consulenza di esperti di comunicazione e di linguaggio. Fondamentale sarà poi il coinvolgimento di associazioni quali il Rotary, le Pro Loco, ed enti affini che possano fornire le risorse finanziarie necessarie laddove il Comune non possa intervenire. Per quanto riguarda le tempistiche, si prevede un'attività corsistica estesa per tutta la durata dell'anno scolastico. Sarà prevalentemente utilizzato il metodo didattico di *blended learning*, ovvero didattica sia online che in presenza, per collegare fra loro tutti i pubblici coinvolti.

Si insegnerà ai giovani come utilizzare le nuove tecnologie in maniera professionale e responsabile, oltre che ludica, ed i nuovi strumenti digitali saranno illustrati agli anziani. I giovani potranno creare contenuti per il web grazie all'aiuto degli esperti nell'uso dei nuovi media e degli anziani, depositari del sapere locale, dando vita in questo modo ad un palinsesto digitale coerente che raccolga la memoria storica della comunità. Le raccolte di argomento locale conservate dalle Biblioteche costituiranno poi un'ulteriore base informativa sulla quale costruire i contenuti da pubblicare.

### **Impatto**

Alla fine del progetto, un video collettivo raccoglierà brevi interviste ai partecipanti, che qui esprimeranno le loro emozioni, oltre a lasciare un *feedback* sulle conoscenze acquisite. Sarà somministrato a tutti i partecipanti un questionario di gradimento, anonimo, per la valutazione delle attività e del personale coinvolto. Sono infine previste interviste a rappresentanti dei partner del progetto ed al personale bibliotecario, al fine di ottenere un *feedback* interno.

