



Comune di
Cavriago



I videogiochi in biblioteca:

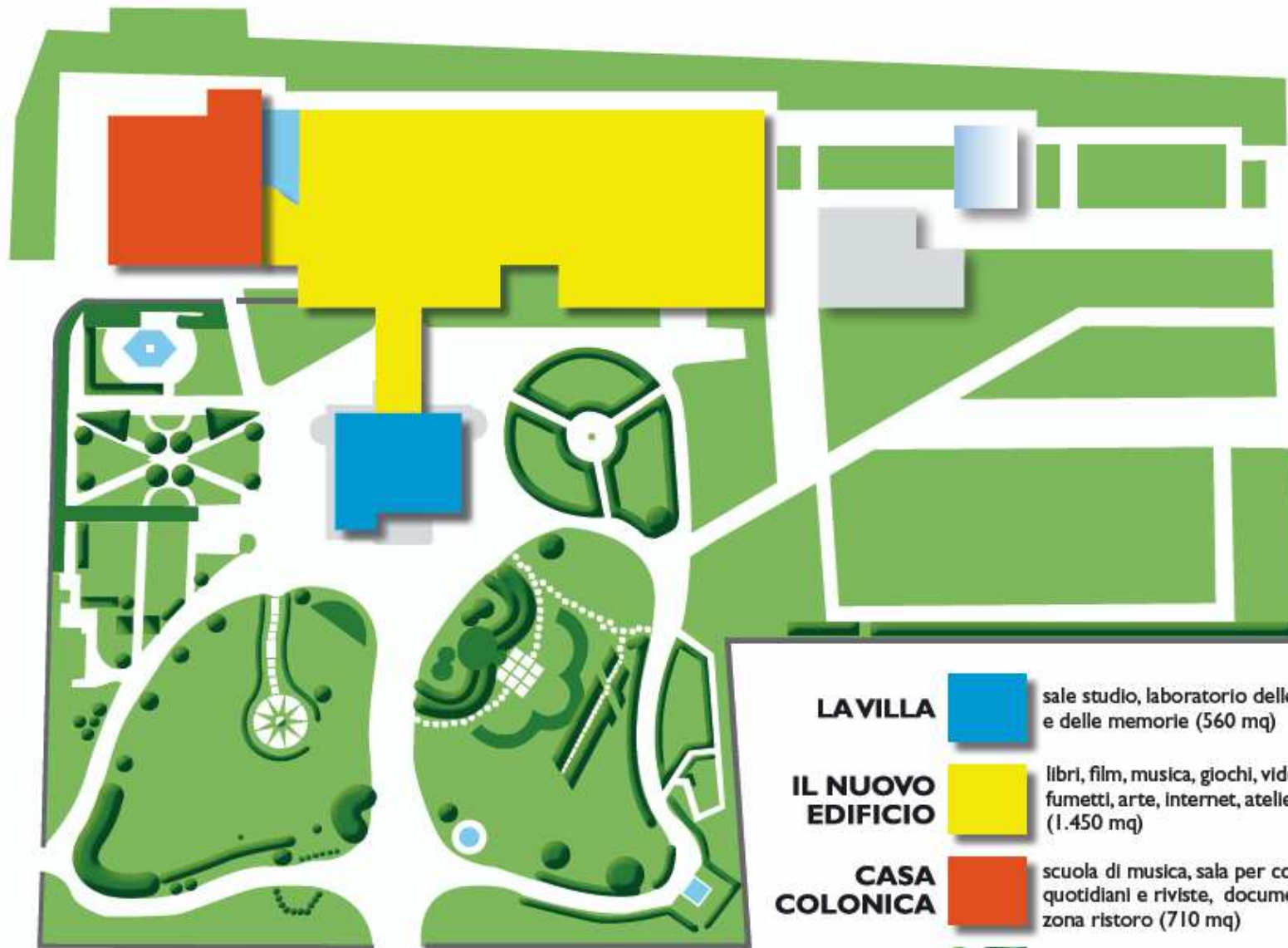
*l'esperienza del Multiplo Centro Cultura di Cavriago.
Da fruitori a costruttori, i videogiochi parte della
cultura contemporanea, della ricerca di senso
e di una nuova socialità culturale*

***Giulia Gasparini**, referente del servizio giochi, Cooperativa Accento
Alfonso Noviello, responsabile del Multiplo Centro Cultura di Cavriago
(Reggio Emilia)*

Intervento del 22 marzo 2022, nell'ambito di Le regole del Gioco. Un percorso formativo dedicato agli operatori per orientarsi e conoscere il mondo delle piattaforme social e dei videogiochi, a cura di Azienda Usl della Romagna e Regione Emilia-Romagna

Che cos'è il Multiplo?

- il multiplo è stato aperto il 17 settembre 2011
- dal 2005 al 2010 riprogettazione di tutti i servizi culturali già esistenti: biblioteca, ludoteca, sala espositiva, scuola di musica, attività per giovani e sport
- si fa tesoro delle esperienze italiane ed europee, anche con viaggi di studio
- obiettivo principale: i bisogni della comunità per realizzare un servizio che sia davvero di tutti



- LA VILLA**  sale studio, laboratorio delle identità e delle memorie (560 mq)
- IL NUOVO EDIFICIO**  libri, film, musica, giochi, videogames, fumetti, arte, internet, atelier, corsi e... (1.450 mq)
- CASA COLONICA**  scuola di musica, sala per concerti e conferenze, quotidiani e riviste, documentazione su Cavriago, zona ristoro (710 mq)
- IL PARCO**  giardino storico e spazi verdi nuovi e attrezzati (9.000 mq)





Nuovo edificio

1.450 mq

- aree adulti
- aree ragazzi
- atelier





Casa colonica

710 mq

- aule musica

sala grande

- spazi autonomi





**Villa
Liberty
560 mq.
- sale studio
- uffici**

**- sale riunioni
- laboratori**





Parco

**Giardino
storico**





Bar estivo dell'Ottavo Giorno

- con l'Associazione dei genitori **La Rondine**



Pilastri del progetto:

- **facilità d'uso**
- **centralità dell'utenza**
- **amichevolezza**

piano terra: aree Internet, Musica, Cinema, Arte



al piano terra: aree dedicate alla saggistica, senza CDD ma per tematiche



piano terra: aree di narrativa



piano terra: aree Over 13, Fumetti, Tempo Libero;
in questo spazio ci sono anche i giochi da tavolo e le postazioni videogiochi



piano terra : Artoteca, prestito gratuito delle opere d'arte



**integrazione dei
servizi**

il gioco

Perché i giochi al Multiplo?

i giochi forniscono storie e informazioni

intrattenimento ed educazione

un nuovo formato, che incoraggia il pensiero critico e la risoluzione dei problemi

hanno un valore letterario bisogna saper leggere, giocare.

incoraggiano le abilità linguistiche attraverso l'apprendimento tra pari.

Gamers... In the Library?! di Eli Neiburger



I giochi per i “grandi” al piano terra



I giochi e laboratori nella stessa zona



Videogiochi e scacchi



Multiplo junior è al primo piano: Atelier giochiamo 0 – 3 anni



Multiplo junior : Atelier giochiamo



Perché videogiochi e giochi digitali al Multiplo?

- potenzialità promosse dalle nuove tecnologie:
 - forte motivazione,
 - apprendimento legato al divertimento,
 - interazione sociale,
 - problem solving, attuazione di strategie,
 - tolleranza dell'errore,
 - coinvolgimento e interesse.



**I videogiochi in Atelier
Giochiamo
6 – 13 anni
Il tempo a disposizione
è di 30 minuti**





Nell'area Tempo Libero si gioca per 45 minuti

Al Multiplo abbiamo 348 videogiochi





I prestiti dei videogiochi nel 2019

	VIDEOGIOCHI		
	0-04	1	0,3
	05-09	90	26,9
	10-14	73	21,8
	15-24	40	11,9
	25-34	69	20,6
	35-44	45	13,4
	45-54	16	4,8
	SCUOLA	1	0,3
	TOTALE COMPLESSIVO	335	

COME SONO USATI I VIDEOGIOCHI IN SEDE ?

	<i>ATELIER GIOCHIAMO</i>	<i>TEMPO LIBERO</i>	<i>TOTALI</i>
<i>PS SONY</i>	506	183	689
<i>XBOX</i>	515	292	807
<i>TOTALI</i>	1.021	475	1.496

I BAMBINI E I RAGAZZI **= 68,2 %**
GIOVANI E ADULTI **= 31,8 %**

L'UTILIZZO IN SEDE È DIMINUITO

NEL 2018 ERANO 2.238

NEL 2019 SONO STATI 1.496

Coderdojo AI Múltiplo junior



**Al Multiplo junior abbiamo gli ipad in tre spazi:
Piccolissimi, Così lo so e Atelieri Giochiamo 0 - 3**



IPAD AL MULTIPLIO

		2019	2018	2017	
	<i>ATELIER 0-3</i>	170	234	166	
	<i>COSÌ LO SO</i>	462	505	332	
	<i>PICCOLISSIMI</i>	170	209	197	
	<i>TOTALI</i>	802	948	695	

Costi 2021

iniziative e incontri
€ 3.600,00

Acquisto giochi
€ 2.400,00

Acquisto VG
€ 8.000,00

Imprevisti

2011 / 12: l'assalto degli adolescenti allo spazio Over 13

2012 / 2015 "il troppo pieno" nei piccolissimi

2015 ... gli ipad, questi sconosciuti

2020 e 2021 le limitazioni alla socialità e allo stare insieme

2021 e 2022: torneranno gli adolescenti?



L'area Over 13 affollata di adolescenti



L'accoglienza dei videogiochi nel centro cultura non è stato ben accolto, ci sono state molte incomprensioni, dal 2012 al 2013 si è lavorato per creare la giusta "convivenza"

Cosa abbiamo imparato?

- valore del gioco
- esperienza digitale
 - socialità
- formazione del personale
- in biblioteca c'è libertà di scelta

Giocare al Multiplo Numeri e curiosità



QUANTI GIOCHI E VIDEOGIOCHI?

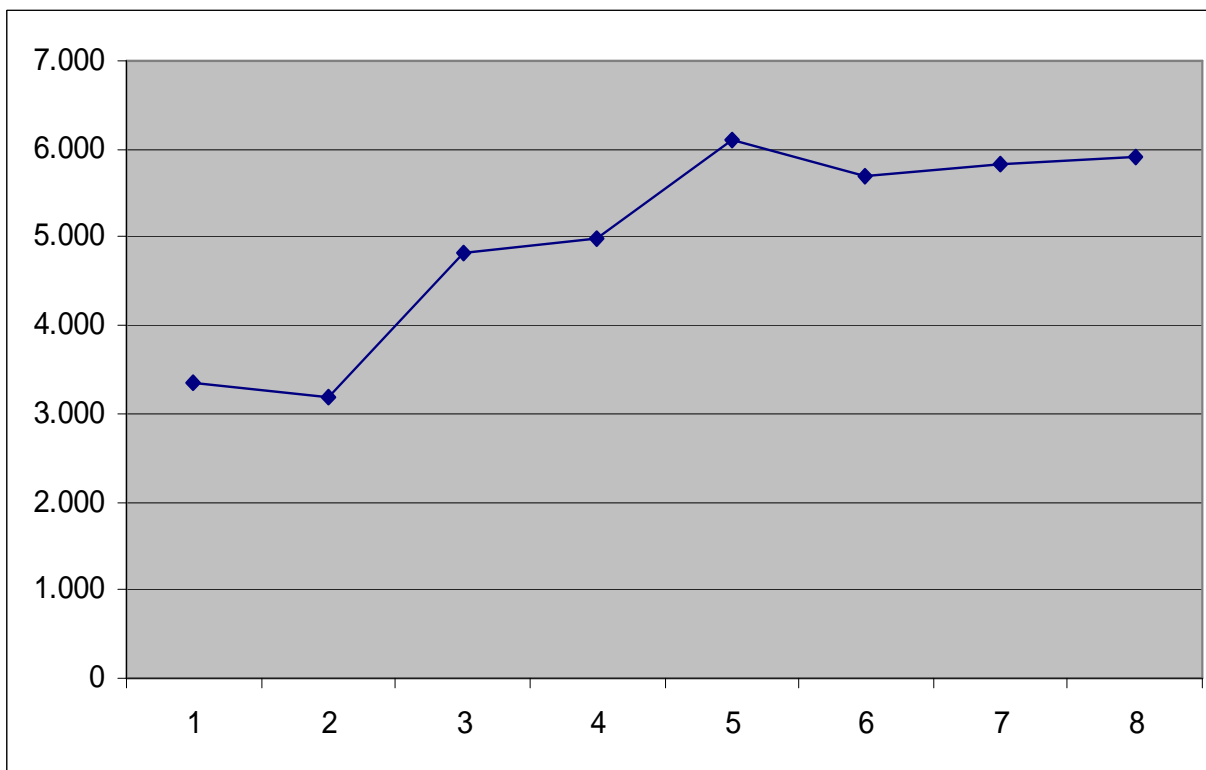
GIOCHI IN SCATOLA		VIDEOGIOCHI	
ATELIER GIOCHIAMO	115	TEMPO LIBERO	226
ATELIER GIOCHIAMO 0-3	69	ATELIER GIOCHIAMO	122
GIOCHI JUNIOR 6-8	303		348
GIOCHI JUNIOR 9-13	193		
GIOCHI JUNIOR PICC.	281		
TEMPO LIBERO	413		
	1.374	TOTALE GIOCHI	1.722

IL 30% DEI GIOCHI IN SCATOLA

IL 65% DEI VIDEOGIOCHI

SONO PER I "GRANDI"

GLI ANDAMENTI DEL PRESTITO



2012	3.351
2013	3.190
2014	4.812
2015	4.995
2016	6.104
2017	5.701
2018	5.839
2019	5.914

QUANTI PRESTITI?

AREA	2019	2018	DIFF
ATELIER GIOCHIAMO	29	28	1
GIOCHI JUNIOR 6-8	1.571	1.588	-17
GIOCHI JUNIOR 9-13	621	688	-67
GIOCHI JUNIOR PICCOLISSIMI	1.851	1.702	149
TEMPO LIBERO	1.617	1.524	93
VIDEOGIOCHI JUNIOR	225	309	-84
TOTALE COMPLESSIVO	5.914	5.839	75

**RISPETTO AL 2018
AUMENTANO I PRESTITI DEL TEMPO LIBERO
E DEI PICCOLISSIMI**

PRESTITI

GIOCHI IN SCATOLA		%
0-04	770	13,8
05-09	1.704	30,5
10-14	482	8,6
15-24	335	6,0
25-34	817	14,6
35-44	629	11,3
45-54	426	7,6
55-64	128	2,3
65-74	10	0,2
75 E OLTRE	53	0,9
ISTITUZIONI	110	2,0
SCUOLA	115	2,1
TOTALE COMPLESSIVO	5.579	

VIDEOGIOCHI		
0-04	1	0,3
05-09	90	26,9
10-14	73	21,8
15-24	40	11,9
25-34	69	20,6
35-44	45	13,4
45-54	16	4,8
SCUOLA	1	0,3
TOTALE COMPLESSIVO	335	

BAMBINI E RAGAZZI = 53 %
GIOVANI E ADULTI = 43,3 %
SCUOLE = 3,1 %

IPAD AL MULTIPLO

		2019	2018	2017	
	<i>ATELIER 0-3</i>	170	234	166	
	<i>COSÌ LO SO</i>	462	505	332	
	<i>PICCOLISSIMI</i>	170	209	197	
	<i>TOTALI</i>	802	948	695	

IL SERVIZIO GIOCHI IN NUMERI NEL 2019

I PRESTITI	5.914
I VIDEOGIOCHI IN SEDE	1.496
GLI IPAD	802
TOTALE	8.212

I NUMERI DEL MULTIPLO NEL 2019

I PRESTITI	100.712
SOLO GIOCHI	5.914
INGRESSI	114.865

2020

I PRESTITI	47.304
SOLO GIOCHI	3.119
INGRESSI	45.927



Videogiocare dopo il Covid

- è necessaria una valutazione in termini di efficienza e ricaduta, oltre a nuove considerazioni e ipotesi migliorative.
- le modalità del videogiocare sono cambiate:
 - alla console spesso si preferisce il proprio smartphone su cui scaricare nel giro di pochi minuti tutti i giochi che si desiderano;
 - le connessioni sempre più veloci hanno reso possibile aumentare le potenzialità del gioco on line che permettono di competere o collaborare con milioni di persone connesse da tutte le parti del mondo.

Cosa cambieremo

- In *Atelier Giochiamo*, al Multiplo junioro: la console *Nintendo Switch*.
 - modalità tv: funziona proprio come una classica console che va collegata al televisore e con cui tutti possono giocare attraverso i Joy- con.
 - sistema di hardware molto intuitivo, di conseguenza può essere facilmente utilizzata da chiunque.
 - Un aspetto di grande rilevanza poiché permette agli utenti, piccoli e grandi, di imparare a padroneggiarla diventando sempre più autonomi, abbattendo anche la resistenza che spesso molti adulti hanno nei confronti della tecnologia. Se l'adulto ha facilità ad imparare può trovare sempre più soddisfazione e farsi maggiormente coinvolgere nel giocare anche con i bambini; il videogiochi può diventare così un'esperienza condivisa e un'opportunità di incontro.
 - il catalogo Nintendo Switch dà la possibilità di acquistare sia giochi classici (Super Mario, The Legend of Zelda) che ultimissime novità, e ancora titoli di grande successo commerciale ma anche giochi di nicchia e indie.

Per i più grandi

- console Sony *Play Station 5*, retrocompatibile e di conseguenza permetterà l'utilizzo anche dei giochi *Play Station 4*
- per aggiungere “appetibilità” pensiamo di acquistare il casco per la realtà virtuale *PlayStation VR* con cui organizzare immersive sessioni di gioco.



- Durante le sezioni di gaming i ragazzi sono spesso impegnati in un fare sociale che ha come unica differenza quella di svolgersi in rete. Il tipo di competenze necessarie per fronteggiare questa “nuova” socialità sono del tutto analoghe a quelle tradizionali: ponderazione del linguaggio tra competente e simpatico, non invadenza, non prevaricazione ecc.
- Ragazzi dunque che passano ore videogioando in rete stanno di fatto sviluppando competenze sociali, le quali però, hanno bisogno di una guida adulta che ne mostri e ne evidenzi la compatibilità con quelle tradizionali. A dimostrazione anche i casi di bullismo in rete, del tutto analoghi al bullismo fisico, con i quali i ragazzi devono imparare a difendersi e a giostrarsi.
- Le analisi dicono infatti che il problema più grande, rilevato dagli adolescenti, in rete, sia proprio quello legato a fenomeni di bullismo. Per questo, anche le limitazioni di orario sono più da considerarsi come necessarie per una buona dieta giornaliera di esperienze piuttosto che per una poco produttiva spesa del tempo a disposizione.
- Per creare maggiori legami tra il fare sociale in rete, per creare situazioni di maggior dialogo e confronto attorno ai videogiochi, le strategie di gioco e la programmazione stessa di videogiochi.

SCRATCH

- Stiamo proponendo un'altra prospettiva dei videogames
- Non solo quella passiva di fruitori di games, ma di divenire essi stessi ideatori e programmatori. Con un approccio ludico quindi potremmo utilizzare la piattaforma Scratch per programmare videogames con cui poi giocherebbero all'interno degli spazi del Multiplo.
- Ci immaginiamo una postazione, interamente autoprodotta dagli utenti, dove ci si possa sedere a giocare con i giochi creati dagli stessi o a programmarne di nuovi.
- Un invito tipo: “vuoi un videogioco? Programmalo tu!” potrebbe essere da stimolo per dedicare tempo in progettazione, probabilmente con gli amici, e sotto l'aiuto di un educatore.
- La piattaforma Scratch permette di programmare molto facilmente e di abbinare il fare sociale in rete con quello tradizionale.



I ROBOT MBot

- *Mbot* è un robot che utilizza una scheda Arduino, ma che può essere programmato tramite un linguaggio su base scratch.
- Programmazione e coding per creare giochi e sfide che trasportino le competenze acquisite durante la realizzazione di videogames, nella realizzazione di giochi fisici dove i personaggi che si muovono sono i robot stessi.

Alcuni esempi:

- Il vecchissimo gioco del ping pong bidimensionale, potrebbe essere fatto da due robot che si lanciano la pallina.
- Giochi di calcio potranno essere giocati da robot su un'arena e così via.




Cavriago
COMUNE DI CAVRIAGO

**MUL
TI
PLO**
centro
cultura
cavriago

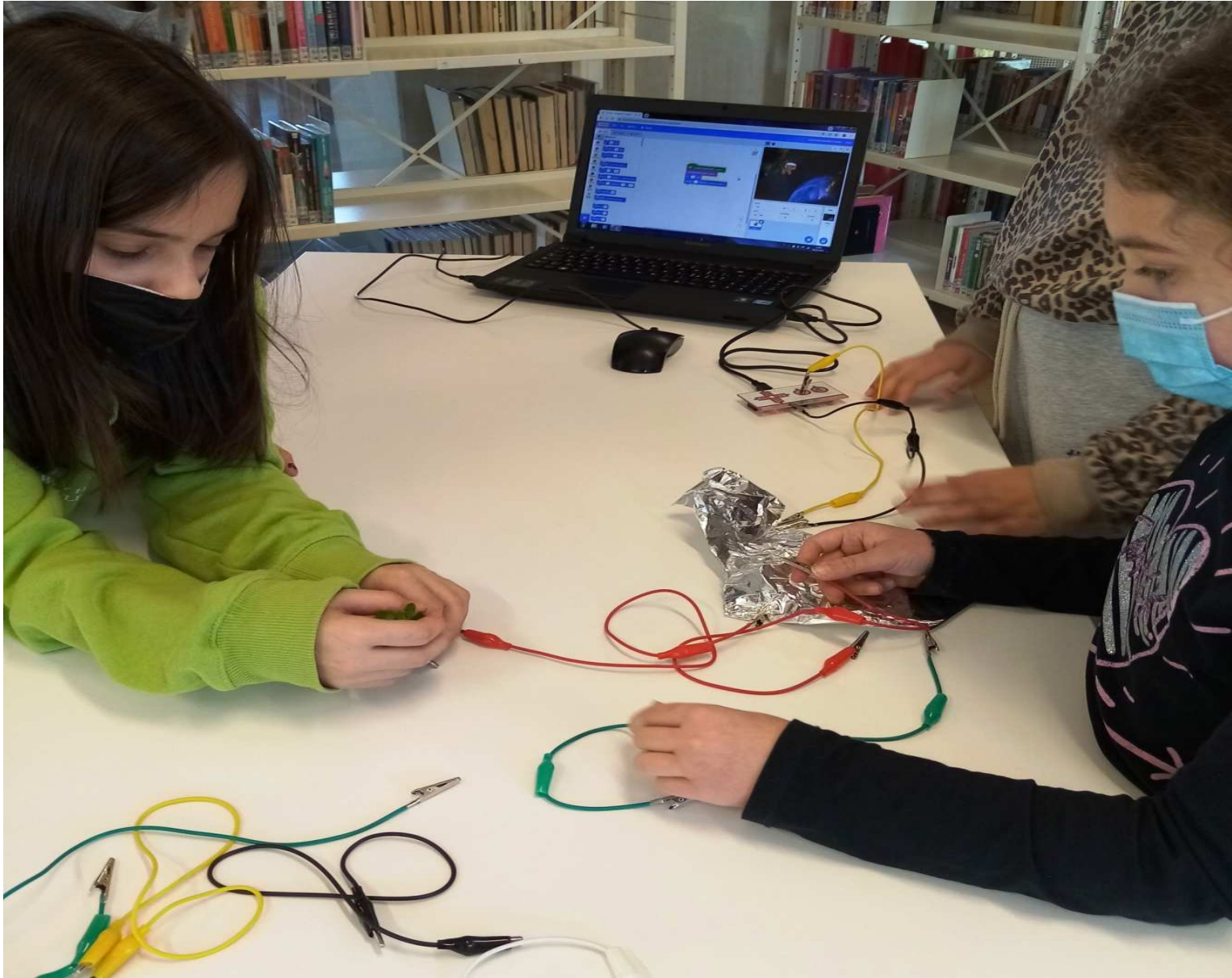
ACCENTO | SOCIETÀ
COOPERATIVA
SOCIALE


**INTERNATIONAL
GAMES DAY**
@ YOUR LIBRARY

LABORATORIO API ROBOTICHE

Sabato 13 novembre
ore 15.30 e 17.15

**6-8
ANNI**

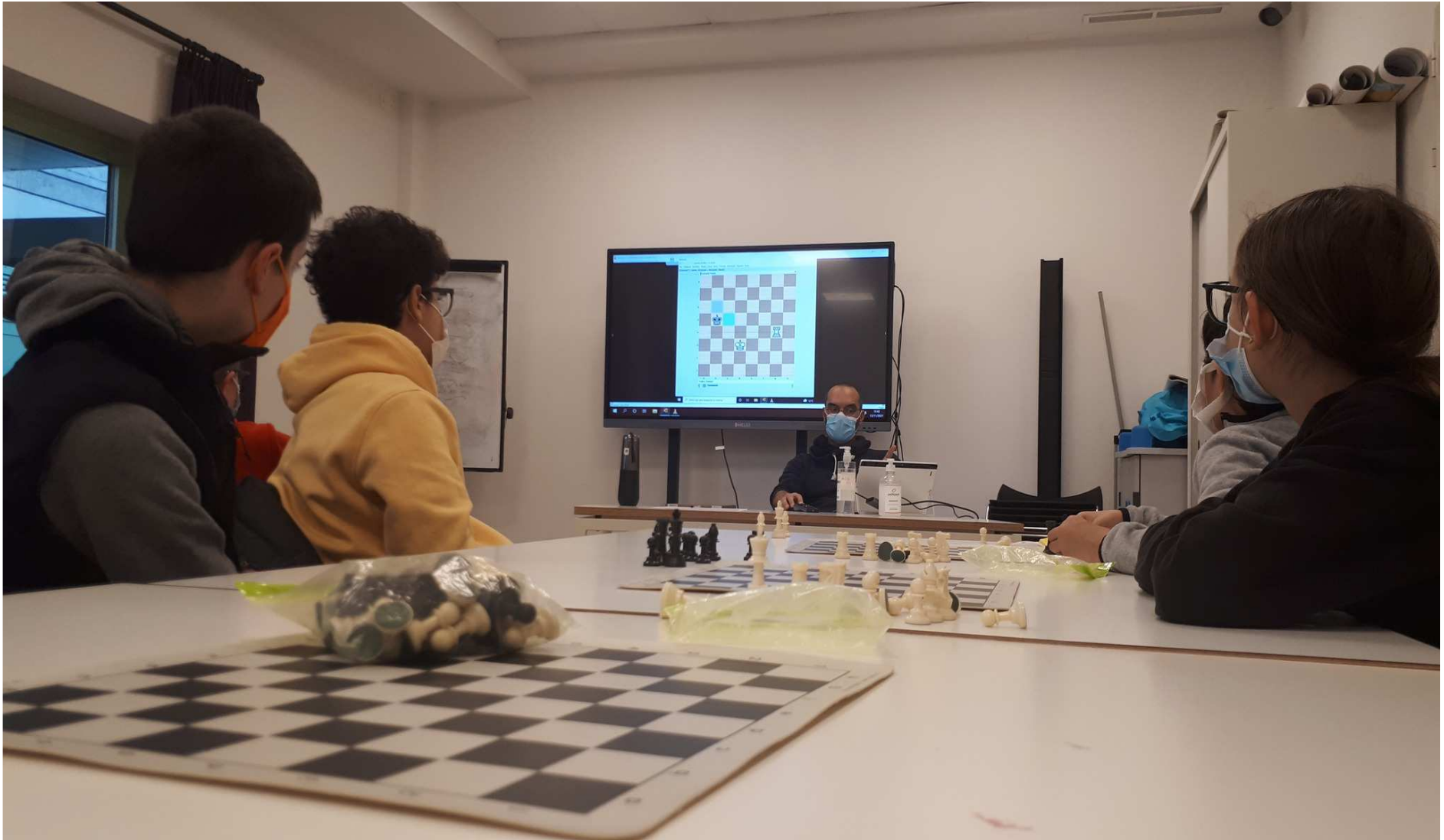


CODING E ROBOTICA per insegnanti

scuole dell'infanzia, primaria e secondaria

- **Obiettivi del percorso:**
- Analizzare cosa si intenda per pensiero computazionale e come aiutare i bambini a procedere nei loro ragionamenti e aumentare la loro capacità di argomentare
- attivare contesti ludici e creativi attraverso le nuove tecnologie
- **Strumenti proposti:**
- BeeBot ; Cubetto
- Materiale da costruzione informale
- Light Play
- **Formatore:**
Gabriele Codazzi, collaboratore di Reggio Children, dell'MIT di Boston,
dell'EXPLORATORIUM di San Francisco e della Lego Foundation all'interno del progetto TIDA (Tinkering in the digital age)
- 3 incontri di 2 ore ciascuno per un massimo di 10 insegnanti







Il gaming negli USA:

da tanti anni si gioca nelle biblioteche degli Stati Uniti, grandissima attenzione e sostegno da parte dell'ALA american library association

piccolo principe correggio - Rice x Facebook x Games in Libraries - Games in Li x +

games.ala.org/games-in-libraries/

HOME ABOUT EVENTS & INITIATIVES RESOURCES CONFERENCES GET INVOLVED! CONTACT US Select Language

Games & Gaming Round Table
ALA American Library Association

Games in Libraries

Obstacles and Challenges

Search ...

GAMERT AT ALA

ALA ANNUAL CONFERENCE & EXHIBITION
JUNE 21-29, 2021 VIRTUAL

INTERNATIONAL GAMES WEEK

INTERNATIONAL GAMES WEEK
November 7-13, 2021

LIBRARIES TRANSFORM

Why gaming at the library?

Public libraries have a mission to provide a variety of materials in a variety of formats. Board games, card games, and videogames are stories & information, presented in new formats. Libraries are about stories & information, not books. Or, as Eli Neiburger says, we're in the content business

Games fit library mission

- Public libraries have a mission to provide cultural, recreational, and entertaining materials, as well as informational and educational materials. Games provide stories and information as they entertain and educate.
- School & academic libraries have a mission to curriculum support. Games provide stories and information, presented in a new format, that encourage critical thinking and problem solving and accomplish objectives of curriculum frameworks and meet AASL standards.

ALA American Library Association

FIND US ONLINE

LIBRARY BATTLE MAPS

18:54
15/11/2021

Biblioteche in gioco

In europa



Media
lounge

Manchester

Public

Library

Discover the home of digital skills in Europe



Visit the Platform →

- **EBLIDA e Public Libraries 2030** partecipano a **Digital Skills and Jobs Platform**, uno sportello unico per informazioni, iniziative e risorse di alta qualità sulle competenze digitali. Un progetto per colmare il divario di competenze digitali in Europa, a cura della Commissione europea.



Un elenco di gaming rooms nelle biblioteche finlandesi si trova qui:

<https://directory.libraries.fi/services/room/gaming-rooms-5106>

Nella nuova biblioteca Oodi di Helsinki:
tre sale con console giochi
e una gaming room con
computer da gioco.
Ci sono 14 computer da
gioco per bambini e adulti.

Multimedia room. Biblioteca di Entresse, Espoo, Finlandia



NORDIC PUBLIC LIBRARIES 2.0 è un report a cura di

- Danish Agency for Libraries and Media
- Ministry of Education and Culture in Finland
- Norwegian Archive, Library and Museum Authority
- Swedish Arts Council

https://slks.dk/fileadmin/publikationer/publikationer_engelske/Nordic_public/Nordic_Public_Libraries_2.0.pdf

Why play computer games in a library?

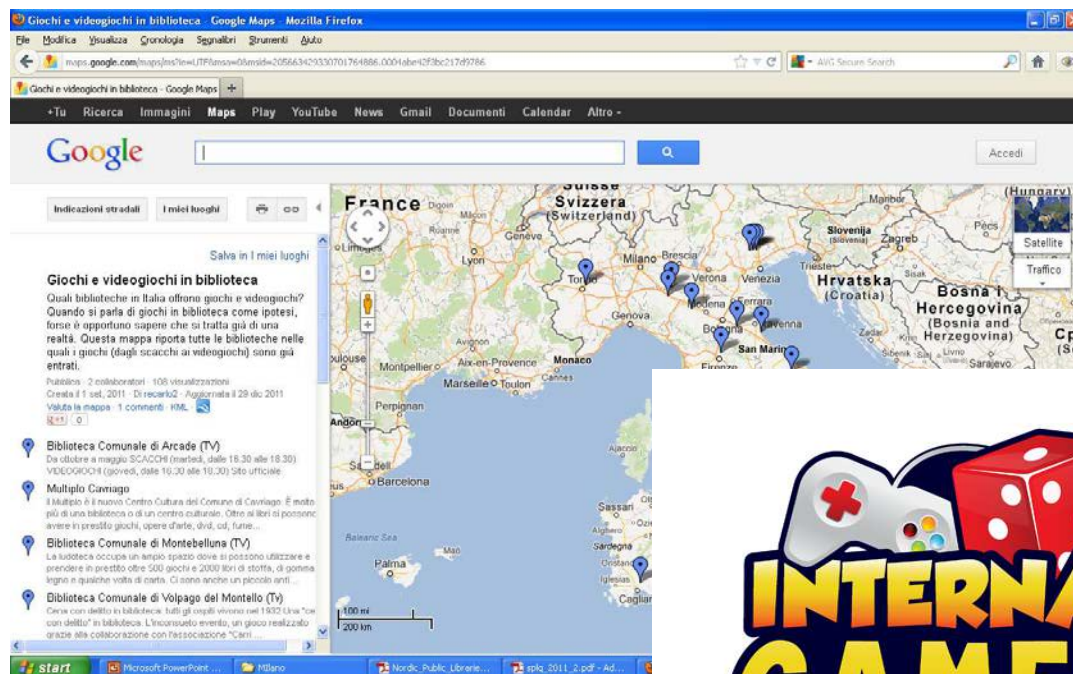
For many, many years the library has been a centre for learning, reading and information. The key to this has been active encouragement to the public to read for pleasure and enjoy the experience. Today one of the ways of extending this activity is through the medium of entertaining, absorbing and challenging computer games.

The library is still the place to enjoy and experience these new worlds.

Siri Tidemann-Andersen, Senior Adviser

Norwegian Archive, Library and Museum Authority

anche le biblioteche italiane giocano



In Italia il progetto è sostenuto dall'Associazione Italiana Biblioteche, grazie a un gruppo di lavoro nazionale chiamato "Gaming in biblioteca":

Francesco Mazzetta, Debora Mapelli, Cristina Bambini, Giulia Gasparini, Daniele Brunello Alberto Raimondi, Alfonso Noviello.

Dal 2019 il gruppo si è rinnovato con la partecipazione di **Luca Valenza, William Bernardoni, Claudia Della Zotta**

ARESE | Centro Agorà

Cosa c'è

Ps4, con diversi videogiochi (da poter prendere anche in prestito); Boardgames (giochi da tavolo da utilizzare in biblioteca e prendere in prestito)

Quando si può giocare

Aperta in [orari di biblioteca](#)

Postazione

Saletta Playstation con cuffie. Due tavoli dedicati

CANEGRATE | Biblioteca G. Bassi

Cosa c'è

Sheriff of Nottingham, Vudù, Pizzeria Italia, Ca'n Guns, Dungeon Fighter, La Casa dei Sogni, Tzulan Quest, Super Goal, Kingdomino, Zoom Out, Lupus in Tabula, Duplik, Dobble, The Game, Otto minuti per un impero - Leggende, Citadels, Topiary, Scythe, Magic Maze, Nome in codice, Time's Up Family, Timeline Invenzioni.

Quando si può giocare

Aperta in [orari di biblioteca](#)

BARANZATE | Il Quadrato

Cosa c'è

Boardgames (giochi da tavolo da utilizzare in biblioteca): Backgammon, Concept, Dama, Dama cinese, Risiko, Scacchi, Timeline, Trivial Pursuit

Quando si può giocare

Aperta in [orari di biblioteca](#)

Postazione

Ovunque, anche fuori in piazza

CINISELLO BALSAMO | Il Pertini

Cosa c'è

Boardgames (giochi da tavolo da utilizzare in biblioteca): Vudù, Time's Up family, Gigamon

Quando si può giocare

Aperta in [orari di biblioteca](#)

Postazione

Tavoli dedicati

BUSTO GAROLFO | Biblioteca Comunale

Cosa c'è

Leo va dal barbiere, Pandemic, Pozioni Esplosive, Super Farmer, Carcassonne, Bruti, Ticket to Ride Europa, Unlock, Crossing

Quando si può giocare

Aperta in [orari di biblioteca](#)

Postazione

Ovunque, tavoli all'interno della biblioteca

CORNAREDO | M.T. Bernasconi

Cosa c'è

Giochi da tavolo (da utilizzare in biblioteca): Cranium, Time's Up family, Gigamon, il Gioco del cinema, Crossing, Timeline Star Wars, i racconti del Libro della Giungla, Rush & Bash, scacchi e tanti altri

Quando si può giocare

Aperta in orari di [biblioteca](#)

Postazione

Ovunque, sui tavoli della biblioteca

ARESE | Centro Agorà, BARANZATE | Il Quadrato, BUSTO GAROLFO | Biblioteca Comunale, CANEGRATE | Biblioteca G. Bassi, CINISELLO BALSAMO | Il Pertini, CORNAREDO | M.T. Bernasconi, LAINATE | L'Ariston Urban Center, NOVATE | Villa Venino, PADERNO DUGNANO | Tilane, PERO | PuntoCerchiate, RHO | Biblioteca di Lucernate, SESTO SAN GIOVANNI | Pietro Lincoln Cadioli.

Il patrimonio di CSBNO
190 videogiochi
e 581 giochi da tavolo



GAMING ZONE

“Gaming@yourlibrary” è un progetto al quale Fondazione Per Leggere sta lavorando da oltre un anno. Un progetto che ha trovato piena concretezza con l’apertura al pubblico il 29 marzo 2014 del nuovo servizio all’interno della biblioteca di Albairate: una gaming zone attrezzata con console WII_U.

L’iniziativa si inserisce in un percorso che attualmente coinvolge 10 biblioteche della Fondazione. Ogni biblioteca ha fatto una scelta precisa, selezionando la tipologia di piattaforma, il servizio da offrire e il target di pubblico su cui lavorare. Accanto ai videogiochi, le nostre biblioteche metteranno a disposizione del pubblico giochi da tavola per tutte le età e organizzeranno incontri con giochi di ruolo diretti da un master. Il **ruolo educativo e socializzante del gioco**, tanto più se offerto in un contesto protetto e controllato, amplia i servizi

offerti dalle nostre strutture, in piena coerenza con la mission che la Fondazione si è posta ossia, trasformare le biblioteche in luoghi di fruizione culturale a trecentosessanta gradi, oltre che come occasione d’aggregazione. Inoltre, grazie a “Gaming@yourlibrary”, viene intercettato nuovo pubblico.

Tutti i bibliotecari protagonisti della sperimentazione sono stati formati e, grazie allo studio e al confronto con alcune delle esperienze attive al momento in Italia, hanno creato una prima lista di giochi consigliati, una sorta di catalogo ragionato a disposizione di colleghi, genitori, insegnanti, educatori, utenti.

“Gaming@yourlibrary” è presente nelle Biblioteche di Albairate, Besate, Bubbiano, Cisliano, Gaggiano, Mesero, Motta Visconti, Rozzano Ragazzi, Santo Stefano Ticino e Vernate.

Fondazione per leggere:
239 giochi da tavolo (giochi in scatola) e 366
videogiochi



Rete Bibliotecaria Bresciana

960 giochi in scatola

Catalogo (619)

Biblioteca
Qualsiasi

Target di lettura

- Ragazzi, età 11-15 (455)
- Elementari, età 6-10 (361)
- Giovani, età 16-19 (327)
- Adulti generale (240)



Giochi e oggetti per il divertimento
Cluedo
EG Editrice Giochi, c1981

★ 0 0 Prenota Copie totali: 1 In prestito: 0 Prenotazioni: 0

0

Abstract: Cluedo e' un gioco poliziesco di abilità il cui scopo e' quello di individuare assassino, arma e luogo dell'omicidio del dottor Black.

Aggiungi a

Agnosine, Bovegno, Caino, Calvisano, Capriolo, Capriolo, Casto, Concesio, Gavardo, Mamertino, Nave, Ospitaletto, Salo', Serle, Vallio Terme, Villa Carcina, Vobarno, Barghe, Brione, Sabbio Chiese.

**IN PARTICOLARE TRE SISTEMI BIBLIOTECARI:
VAL TROMPIA, NORD EST BRESCIANO, SUD OVEST
BRESCIANO**



15 BIBLIOTECHE IN GIOCO:

***BIBBIANO, BIBLIOTECA PICCOLO PRINCIPE CORREGGIO,
CAMPEGINE, CASINA, CASTELLARANO, CASTELNOVO NE' MONTI,
MULTIPLO DI CAVRIAGO, NOVELLARA, QUATTRO CASTELLA, RIO
SALICETO, ROLO, RUBIERA, S. ILARIO D'ENZA, SAN POLO
D'ENZA, SPAZIO CULTURALE OROLOGIO DI REGGIO EMILIA***



#194218426



CORSI DI FORMAZIONE

ACQUISTO DI GIOCHI - (ATTUALMENTE 134 GIOCHI IN SCATOLA?)

PARTECIPAZIONE ALL' IDG ITALIA

Gaming zone alla Biblioteca Malatestiana

Una grande biblioteca storica che non ha paura delle innovazioni.

Una partita **con giocatori del Cesena Football Club**



Nuovi spazi della Biblioteca Malatestiana, **per un luogo della cultura ancora più moderno e contemporaneo.**



27 MARZO

15.00 | AULA MAGNA
VIVERE MILLE VITE
L'ESPERIENZA DEL
VIDEOGIOCO MODERNO

INCONTRO CON
ROBERTO RECCHIONI
LORENZO FANTONI

Cosa ci guadagna la biblioteca pubblica con i videogiochi?

Le attività di gioco sono occasioni di socievolezza. Si tratta più di costruire relazioni che di giocare.

Conquista nuovi utenti che partecipano e ottengono informazioni su come la biblioteca potrebbe essere rilevante per loro.

Gli utenti regolari possono vedere la biblioteca sotto una nuova luce.

I programmi di gioco ci presentano la biblioteca come "terzo luogo", creando un luogo di comunità tra casa e lavoro/scuola per socializzare e giocare.

La biblioteca come luogo terzo, a cura di Amandine Jacquet.
Milano, Ledizioni, 2018



**Interpretazione
interconnessione
empatia**

il ruolo delle infrastrutture
culturali e delle biblioteche
per la ricostruzione che verrà

da un'intervista a Enrico Giovannini a cura di Chiara Faggiolani⁷¹

Biblioteche Oggi Trends, dicembre 2020

Gaming in the library:

ci restituisce un'idea di biblioteca pubblica intesa non solo come spazio deputato ai servizi per la lettura e il prestito dei libri, bensì come luogo di promozione della cultura nel senso più ampio del termine, di coesione e inclusione sociale, in grado di fornire servizi per la promozione della lettura, per la formazione, l'informazione, lo studio, la creatività e, soprattutto, la partecipazione attiva delle persone (utenti e non).



**Giocare in biblioteca
è una cosa seria**