



MOOC Biblioteca Digitale Newsletter

N. 4: BIBLIOTECARI DIGITALI = DIGITAL LIBRARIANS

Table of contents = Indice

[MOOC Biblioteca Digitale Newsletter](#)

[Editoriale: Bibliotecari digitali](#)

[Anna Maria Tammaro](#)

[From Policy to Practice: Learning with Europeana](#)

[Laura Carletti](#)

[Curation and preservation issues in Digital Libraries: conversation in EMMA MOOC](#)

[Eric Boamah](#)

[Bibliotecario digitale: non è più sconosciuto!](#)

[Anna Maria Tammaro](#)

[Creatività: cosa è? Perché è importante per apprendere?](#)

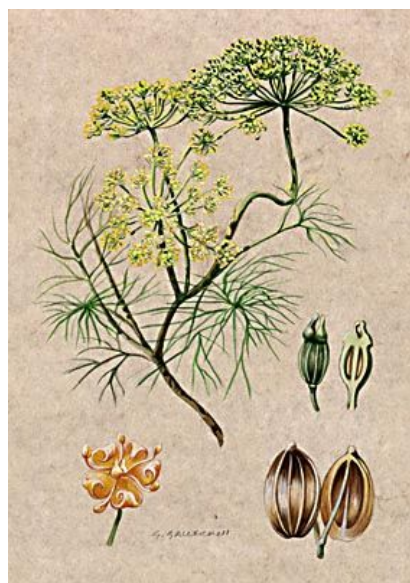
[Elena Giusti](#)

Editoriale: Bibliotecari digitali

Anna Maria Tamaro

Il sottotitolo di questo ultimo fascicolo del Newsletter del MOOC è dedicato ai Bibliotecari digitali. Chiunque ha partecipato a questo MOOC con vari interessi e scopi può entrare ora a far parte di una comunità mondiale di bibliotecari digitali, chiamata DILL Digital Library Learning. Perché DILL? DILL è anche il nome di una piantina aromatica chiamata in italiano Aneto. Il significato porta con sé la freschezza della primavera.

The subtitle of this last issue of the MOOC newsletter is dedicated to Digital Librarians. Anyone who has participated in this MOOC with various interests and purposes can now enter to be part of a worldwide community of digital librarians, called DILL Digital Library Learning. Why DILL? DILL is also the name of an aromatic seedling called in Italian Aneto. The meaning carries with it the freshness of spring.



Inoltre, DILL associa la biblioteca digitale con l'apprendimento. La definizione di biblioteca digitale che abbiamo cercato di promuovere nel MOOC è infatti quella di legarla a supporto dell'apprendimento, integrata nel processo di ricerca in tutte le sue sei fasi.

Moreover, DILL associates the digital library with learning. The definition of digital library that we have tried to promote in the MOOC is in fact tied to support learning, integrated in the research process in all its six stages.

Abbiamo quindi esaminato i tre ruoli che la biblioteca digitale può assumere per l'apprendimento: 1) come deposito di risorse di qualità a cui accedere in modo più o meno passivo, 2) come classe virtuale per percorsi esplorativi di ricerca degli studenti e dei docenti, 3) come biblioteca digitale di classe costruita da studenti e docenti che diventano "curatori" cioè bibliotecari digitali.

We have then examined the three roles that the digital library can take for learning: 1) as a repository of quality resources to be accessed more or less passively, 2) as a virtual classroom for exploratory paths of student and teachers research, 3) as a digital library of class built by students and teachers who become "curators" that digital librarians.

Quindi, DILL è un network¹, cioè una rete mondiale di bibliotecari digitali in circa 60 paesi dei cinque continenti: volete collaborare con loro (noi)? Benvenuti!

So, DILL is a network, ie a worldwide network of digital librarians in about 60 countries on five continents: you want to collaborate with them (us)? Welcome!

La comunità DILL è basata sull'apprendimento collaborativo, tutti contribuiscono a pari titolo, tutti partecipano. Esattamente come abbiamo cercato di fare in questo MOOC! Inoltre valutiamo molto la creatività e la collaborazione.

The DILL community is based on collaborative learning, everybody contributes on an equal base, everybody participates. Just like we have tried to do in this MOOC! Also we evaluate very much creativity and collaboration.

Nel MOOC abbiamo cercato di applicare l'apprendimento connettivista sviluppato in modo informale, in cui i partecipanti partecipano alla creazione di contenuti ed alla valutazione tra pari dei risultati consegnati nei compiti. In the MOOC we have tried to apply connectivist learning developed informally, where participants take part in the creation of content and the peer assessment of the results delivered in the tasks.

¹ MOOC specific social channels are:

Facebook: Digital Library in principle and practice

<https://www.facebook.com/groups/1712587508956764/>

Twitter: Digilibraries @EuDigiLibraries <https://twitter.com/EuDigiLibraries> #DigitalLibraryLearning #EUmoocs

DILL social channels are:

Sito ufficiale <http://dill.tlu.ee/>

comunità su Google+: DILL Digital Library Learning

<https://plus.google.com/u/0/communities/112537350645032650332>

Slideshare: DILL Digital Library Learning <http://www.slideshare.net/DigitalLibraryLearning>

Twitter: @DILLearning <https://twitter.com/DILLearning>

Linkedin: gruppo "Graduates and Friends of the International master in Digital Library Learning (DILL)"

<https://www.linkedin.com/groups/3803312>

Lo scopo alla base del MOOC è stato quello di promuovere l'uso creativo della biblioteca digitale oltre la ristretta cerchia dei tecnici. La biblioteca digitale deve diventare partecipativa ed includere il più possibile utenti attivi come creatori di contenuti e non solo utilizzatori passivi.

The MOOC aim has been that of promoting the creative use of digital library beyond the narrow circle of technicians. The digital library must become participative and include as much as possible active users as content creators and not just passive users.

Per ottenere questo scopo abbiamo usato due diversi processi di interazione tra i partecipanti, i docenti e gli organizzatori: identificazione dei problemi legati alla biblioteca digitale e co-creazione di contenuti nelle conversazioni.

To achieve this we have used two different processes of interaction between the participants, lecturers and organizers: identification of problems related to the digital library and co-creation of content in conversations.

Abbiamo oggi 10 maggio 2016 concluso il nostro percorso di studio iniziato il 12 aprile e vorremmo concludere con delle statistiche!

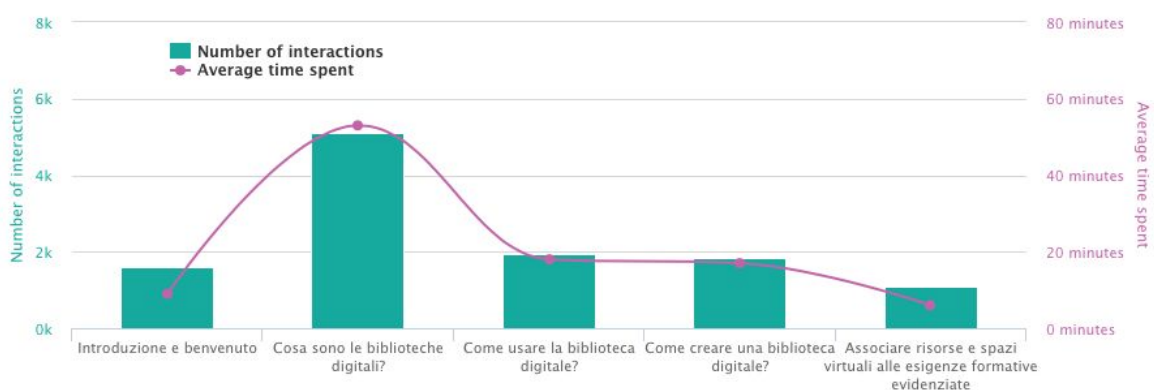
We have now on May 10, 2016 concluded our course of study began on April 12 and we would like to conclude with some statistics!

I partecipanti sono stati 520 e la gran parte ha seguito con interesse e partecipazione attiva.

Participants were 520 and largely followed with interest and active participation.

GENERAL STATISTICS

Biblioteca digitale in teoria e in pratica



L'interazione ed il tempo dedicato alle conversazioni è stata elevata.

The interaction and the time dedicated to conversation was high.

Cosa sono le biblioteche digitali? La definizione ha appassionato molto la conversazione. Per molti dei partecipanti è stata una scoperta, una risorsa

sconosciuta! Ancora oggi, mentre possiamo considerare la biblioteca digitale una giovane ventenne quindi entrata in una fase matura (le prime biblioteche digitali iniziano negli anni '90), le biblioteche digitali non sono conosciute, spesso confuse con le biblioteche, spesso considerate risorse del Web come tante altre, spesso viste come sistemi informativi complessi ma senz'anima! cioè con utenti considerati passivi utilizzatori (bibliotecari compresi).

What are Digital Libraries? The definition was a very passionate conversation. For many of the participants was a discovery, an unknown resource! Even today, while we consider the digital library a young twenty year old then entered a mature stage (the first digital libraries begin in the 90s), digital libraries are not known, often confused with the libraries, often considered the Web resources like many other, often seen as complex information systems but without a soul! i.e. with passive users (included librarians).

Tutte le risorse didattiche predisposte nel MOOC sono state usate e tutti i compiti sono stati in gran parte completati. Le risorse più popolari sono state quelle della Unit Competenza informativa e competenze digitali, Lettura sociale e Metadati.

All the teaching resources prepared in the MOOC have been used and all the tasks have been largely completed. The most popular resources were those of the Unit Information literacy and digital competences, Social Reading and Metadata.

Questo MOOC ha contribuito per me ed i miei co-autori alla comprensione di un nuovo modello di insegnamento e di apprendimento e ci ha portato ad esplorare le molte implicazioni per l'esperienza di apprendimento. Stiamo cercando ora di riflettere sui processi di interazione nella co-creazione di contenuti del corso e quali opportunità e sfide sono emerse. Una studentessa del Master DILL sta facendo la sua tesi sull' user experience del MOOC. Siete interessati a partecipare a questa indagine?

This MOOC has helped me and my co-authors in the understanding of a new model of teaching and learning and led us to explore the many implications for the learning experience. We are now trying to reflect on the processes of interaction in the co-creation of the course content and what opportunities and challenges have emerged. A student of the Master DILL is doing her thesis on User experience of MOOC. Are you interested in participating in this survey?

Vi ringraziamo molto e speriamo di continuare con voi la conversazione avviata sulla biblioteca digitale per apprendere.

Thank you very much and we hope to continue with you the conversation started on the digital library for learning.

From Policy to Practice: Learning with Europeana

Laura Carletti²

The [Europeana for Education Policy Recommendations](#)³ were published in 2015 to provide directions for the use of digital cultural heritage in education and learning.

The document emerged from the work of more than 60 experts of education as well as policymakers from European Ministries of Culture and Education from 21 different countries at strategy meetings under the Italian (2014) and Latvian (2015) EU Presidencies. The process was facilitated by the Europeana Foundation, European Schoolnet and EUROCLIO - European Association of History Educators.

Le raccomandazioni per la politica dell'istruzione di Europeana sono state pubblicate nel 2015 per fornire indicazioni per l'uso del patrimonio culturale digitale per insegnare e per apprendere.

Il documento è emerso dal lavoro di più di 60 esperti di educazione, nonché i responsabili politici dei Ministeri europei della cultura e dell'educazione provenienti da 21 diversi paesi nel corso di riunioni strategiche sotto le presidenze italiana (2014) e lettone (2015) dell'UE. Il processo è stato facilitato dalla Fondazione Europeana, European Schoolnet e EUROCLIO - Associazione europea degli insegnanti di storia.

Four key policy recommendations were identified:

1. Set up a Europe-wide structured dialogue between policymakers, cultural heritage institutions and educators to improve access and reduce duplication of effort;

² Laura Carletti è ricercatrice presso l'University of Nottingham ed è membro del Europeana members Council. L'abbiamo intervistata su Europeana e la creatività = Laura Carletti is a researcher at the University of Nottingham and is a member of the Europeana Council members. We interviewed on Europeana and creativity for learning.

³

http://pro.europeana.eu/files/Europeana_Professional/Publications/Europeana%20for%20Education%20and%20Learning%20Policy%20Recommendations.pdf

2. Prioritise the provision of 'Fit for Education and Learning' content by cultural heritage institutions and ministries;
3. Emphasise the development of inclusive and accessible digital learning resources;
4. Promote open licences and improve access and re-use conditions that underpin education and learning.

Sono state individuate quattro principali raccomandazioni di politiche:

1. Impostare un dialogo strutturato a livello europeo tra i responsabili politici, le istituzioni dei beni culturali e gli educatori per migliorare l'accesso e ridurre la duplicazione degli sforzi;
2. Dare priorità alla fornitura di contenuti da parte di istituzioni dei beni culturali e di ministeri che siano "Adeguate agli scopi dell'educazione e dell'apprendimento";
3. Stimolare lo sviluppo di risorse didattiche digitali inclusive e accessibili;
4. Promuovere licenze aperte e migliorare le condizioni di accesso e di riutilizzo che sono alla base dell'insegnamento e dell'apprendimento.

The vision is that Europeana can represent the space to access content - provided by cultural heritage organisations - meeting the needs of learners and educators. The document also highlights the existing barriers to deploy this scenario such as: the lack of a platform to support the structured dialogue among the stakeholders; the cultural heritage institutions' insufficient understanding of the needs of the educators; the educators' limited knowledge of the digital cultural heritage available; inadequate funding mechanisms for the development of open learning resources.

La visione è che Europeana può rappresentare lo spazio virtuale per accedere ai contenuti - forniti da organizzazioni culturali - e soddisfare le esigenze di studenti ed educatori. Il documento evidenzia anche le barriere esistenti per implementare questo scenario, quali: la mancanza di una piattaforma per sostenere il dialogo strutturato tra le parti interessate; scarsa comprensione delle esigenze degli educatori da parte delle istituzioni culturali; limitata conoscenza degli educatori del

patrimonio culturale digitale che è a loro disposizione; meccanismi di finanziamento inadeguati per lo sviluppo delle risorse di apprendimento aperte.

In response to the recommendations, a Europeana Task Force for Education was set up to explore how to turn these key points into action and their conclusions were presented in 2016: [Seven keys to unlocking digital heritage for use in education](#)⁴. Among others, the Task Force stressed on the need to harness digital collections for specific learning outcomes, on the discoverability, reliable access and reusability of digital heritage, and on the interoperability of digital cultural resources with learning platforms.

In risposta alle raccomandazioni, un Europeana Task Force per l'Istruzione è stato istituito per esplorare come trasformare questi punti chiave in azione e le loro conclusioni sono state presentate nel 2016: Sette chiavi per sbloccare patrimonio digitale per l'utilizzo nel settore dell'istruzione. Tra l'altro, la Task Force ha sottolineato la necessità di utilizzare le collezioni digitali per specifici risultati di apprendimento, per la identificabilità, l'accesso affidabile e il riutilizzo del patrimonio digitale e per l'interoperabilità delle risorse culturali digitali con le piattaforme di apprendimento.

Several initiatives have been undertaken to translate into practice the Europeana policy recommendations. Europeana is currently collaborating with European Schoolnet to make Europeana's resources available on the [The Learning Resource Exchange](#), an online platform that enables schools to find educational content from many different Countries and providers. European granted projects have been also working in this direction. [Europeana Creative](#) aimed to enhance re-use of cultural heritage resources by creative industries, and it implemented pilot projects to experiment the use of Europeana for education in History ([Historiana Learning](#)) and Natural History ([Memory Match](#); [The Adventure Game](#) . [Europeana Space](#) is another project with the objective to support the creative re-use of digital cultural assets, and which is working in the education area by providing educational demonstrators,

4

<http://pro.europeana.eu/blogpost/seven-keys-to-unlocking-digital-heritage-for-use-in-education>

developing prototypes re-purposable for education, and designing the 2016/2017 Massive Open Online Course on creative use of Europeana and digital cultural content.

Diverse iniziative sono state intraprese per tradurre in pratica le raccomandazioni politiche di Europeana. Europeana sta attualmente collaborando con European Schoolnet per rendere le risorse di Europeana disponibili sul [The Learning Resource Exchange](#)⁵, una piattaforma online che consente alle scuole di trovare contenuti didattici provenienti da molti paesi e fornitori diversi. Alcuni progetti europei che sono stati finanziati hanno anche lavorato in questa direzione. Europeana creative mirava a migliorare il riutilizzo delle risorse del patrimonio culturale da parte delle industrie creative, ed ha implementato progetti pilota per sperimentare l'utilizzo di Europeana per l'istruzione in Storia ([Historiana Learning](#)⁶) e Storia Naturale ([Memory Match](#)⁷; [Adventure Game](#)⁸ e [Europeana Space](#)⁹ è un altro progetto con l'obiettivo di sostenere il riuso creativo dei beni culturali digitali, e che sta lavorando nel settore formazione, fornendo prodotti dimostrativi educativi, sviluppo di prototipi ri-usabili per l'insegnamento, e la progettazione di MOOC del 2016/2017 sull'uso creativo di Europeana e dei contenuti culturali digitali.

Those resources are certainly aligned with the 'Fit for Education and Learning' principle, although in the Europeana Recommendations it is acknowledged that the concept should be firstly unpacked by educators and developers of educational resources.

The idea is that content should not only be curated and contextualised on the basis of identified needs, but also that the provision of that type of content should be prioritised by cultural heritage institutions and ministries. If there are ongoing experiments in 're-fitting' Europeana content for education and learning, it seems more problematic to set the provision of that type of content as a priority of cultural heritage institutions, since it would impact on the way content is made digitally

⁵ <http://pro.europeana.eu/blogpost/introducing-europeana-to-the-learning-resource-exchange>

⁶ <http://pro.europeana.eu/structure/europeana-creative>

⁷ <http://pro.europeana.eu/europeana-creative/pilots/memory-match-natural-history-edition>

⁸ <http://pro.europeana.eu/europeana-creative/pilots/natural-history-education-pilots>

⁹ <http://www.europeana-space.eu/education/>

available. As already highlighted in the collaboration between Europeana and European Schoolnet on the Learning Resource Exchange (LRE) platform, in the LRE's catalogue Open Educational Resources are described according to the LRE Metadata Application Profile, which is very different to the Europeana Data Model. Interoperability between Europeana and learning platforms is an issue raised by the Europeana Task Force, and it is definitely a main challenge to fully realise the policy recommendations for education.

Queste risorse sono sicuramente allineate con lo scopo 'Adeguate ai bisogni dell'educazione e dell'apprendimento', anche se nelle Raccomandazioni Europeane è riconosciuto che il concetto dovrebbe essere in primo luogo realizzato da educatori e sviluppatori di risorse educative.

L'idea è che il contenuto non dovrebbe essere curato e contestualizzato sulla base delle esigenze individuate solo, ma anche che la disponibilità di tale tipo di contenuto dovrebbe essere la priorità delle istituzioni culturali e dei ministeri. Se ci sono esperimenti in corso di 'ri-uso' del contenuto di Europeana per l'istruzione e l'apprendimento, sembra più problematico impostare la disponibilità di tale tipo di contenuto come una priorità per le istituzioni culturali, in quanto questo avrebbe un impatto sul modo in cui il contenuto digitale viene realizzato. Come già evidenziato nella collaborazione tra Europeana e European Schoolnet nella piattaforma Learning Resource Exchange (LRE), nel catalogo Open Educational Resources del LRE sono descritti in base al profilo LRE Metadata Application Profile, che è molto diverso dal modello di dati Europeana. L'interoperabilità tra Europeana e le piattaforme di apprendimento è una delle problematiche sollevate dal Europeana Task Force, ed è sicuramente la sfida principale per realizzare pienamente le raccomandazioni politiche per l'insegnamento.

Whilst experts deal with overcoming socio-technical problems, let's focus on 'soft' and viable opportunities to adopt Europeana content for Education and Learning. As mentioned before, there are several valuable experiences ready-to-use (e.g. Historiana Learning; Food Planet), but educators can also explore other feasible options. For instance, Europeana 1914-1918 mixes resources about the First World War from libraries and archives across the globe with memories and memorabilia

from families throughout Europe. This collection could be easily used to trigger an investigation of students' family history and share stories and objects in the classroom and through the online collection form on the [Europeana 1914-1918 website](#)¹⁰. Or why not taking inspiration from the [Europeana's Colouring Book for Grown-ups](#)¹¹ to create similar thematic books from the Europeana collections?

Mentre gli esperti si occupano di superare i problemi socio-tecnologici, concentriamoci sulle opportunità 'morbide' e vitali di adottare contenuti Europeana per l'istruzione e l'apprendimento. Come accennato prima, ci sono diverse esperienze di valore pronti da usare (per esempio Historiana Learning; Prodotti alimentari del pianeta), ma gli educatori possono anche esplorare altre opzioni praticabili. Per esempio, Europeana 1914-1918 combina risorse per circa la prima guerra mondiale da biblioteche e archivi di tutto il mondo con ricordi e cimeli provenienti da famiglie in tutta Europa. Questa collezione potrebbe essere facilmente utilizzata per attivare un'indagine della storia di famiglia e condividere storie e gli oggetti degli studenti in classe e contribuire attraverso il modulo di raccolta on-line sul sito Europeana 1914-1918. Oppure, perché non prendere spunto da quello del [Europeana's Colouring Book for Grown-ups](#) per creare libri tematici simili provenienti dalle collezioni di Europeana?

Europeana offers content already designed for education and learning, and constitutes a source of assets which can be creatively reused. The delivery of 'Fit for Education and Learning' content is an ambitious and valuable idea. Although the point is not only to promote the culture of the ready-to-use educational resources, but also to encourage a culture of creativity and co-creation where educators and learners select, assemble, curate and share content, even when not specifically conceived for education purposes.

Europeana offre contenuti già progettati per l'istruzione e l'apprendimento, e costituisce una fonte di beni che possono essere riutilizzati in modo creativo. Lo scopo del 'Fit per l'educazione e l'apprendimento' contenuto è un'idea ambiziosa e di

¹⁰ <http://www.europeana1914-1918.eu/en/contributor>

¹¹

<http://blog.europeana.eu/2016/02/colorourcollections-european-as-colouring-book-for-grown-ups/>

valore. Anche se il punto non è solo quello di promuovere la cultura delle risorse educative pronti per l'uso, ma anche per promuovere una cultura di creatività e di co-creazione in cui educatori e studenti sono stimolati a selezionare, assemblare, curare e condividere contenuti, anche se non espressamente concepito a fini di formazione.

Curation and preservation issues in Digital Libraries: conversation in EMMA MOOC

Eric Boamah¹²

Introduction

The purpose of this article is to share my experience and learning from a collaborative teaching project on a Digital Libraries in Principles and Practice Course (hence forth, DLPP) in European Multiple MOOC Aggregator (EMMA MOOC). EMMA MOOC is a large accumulation of courses from various disciplines on one platform, and as indicated on the website of EMMA MOOC, the aim of this initiative, is to “Showcase excellence in innovative teaching methodologies and learning approaches” (EMMA MOOC, 2016). The DLPP MOOC is planned to introduce learners to issues influencing the functionality and methods involved in creating and designing a digital library space. It focuses on creating awareness on the usefulness of digital libraries for learning. This MOOC is a follow on from a previous Digital Library Learning (DILL) Master programme that has trained various professionals on theoretical aspects of digital libraries for the last ten years. Teachers and facilitators on this DLPP MOOC, including the author of this article, are also graduates and programme directors from the DILL programme. This makes the collaborations and discussions that go on in this MOOC to be robust and effective as the interactions are just a continuation of a ten-year discourse within the DILL community on issues influencing digital library for learning. The DLPP MOOC started on 12 April, 2016 with over 500 participants, who are actively engaging with the course materials. Learners are providing very useful and positive feedback that makes the whole experience worth sharing. To give a clearer picture of my experience in this MOOC, this short article is organised in the following structure. Firstly, I discuss briefly how I

¹² Open Polytechnic of New Zealand

came to know about this MOOC, and then I discuss my observation and experience of the mode and approach of teaching it, I will also discuss my interactions with student and the give some suggestions for the future of the MOOC.

Knowledge of this MOOC

As indicated above, this MOOC is a sequel of the DILL programme, which I and the other co-authors are graduates of. The experience I had from the DILL programme sparked an interest in me that always makes me want to get involved in any discussions about digital libraries and digital preservation issues. It was therefore a great opportunity when Professor Anna Maria Tammaro informed me of this MOOC, and a privilege when I had the chance to join in the discussions of the curation and preservation issues, which form a Unit of the course. Issues on curation and preservation are my passion areas. This interest made the preparation of the course materials for the curation and preservation Unit easy, and the discussions of the issues a fun activity for me. My involvement in this MOOC therefore focuses on discussion of curation and preservation issues affecting digital libraries, which is in the fourth Unit of the fourth Lesson of the course – How to create digital libraries for learning?

The teaching experience

Different teaching approaches and methodologies have been proposed for effective online learning. While some of these teaching approaches put the teacher at the centre, others put the learners at the centre of the teaching and learning process. The choice of a teaching method therefore, is influenced by the nature of the teaching focus of a particular online learning programme (Thomas, 2000, 2011). Learning is a daily experience, which always involve cognitive and social presence. The existence of the teacher and the teaching presence only give structure and formality to the learning process, adding value to the educational experience. A teaching approach that put the learner at the centre of the learning process, by involving and engaging students to apply theoretical knowledge to practical situations, has been identified as effective (Hallinger & Lu, 2013, p. 595).

This MOOC focuses on the learner at the centre of the learning process. It has been organised to enable the learners to construct their own learning about how to create and design digital libraries and also to form their own understanding of the importance of digital libraries for learning. The teachers and facilitators in this MOOC do not impose their own understanding of the concepts and issues on the learners. Learners are not strictly instructed on what to do or what they need to understand. Rather, the teachers use simple explanations to put out what they have found in the literature and from their long experience in specific areas to develop the course materials to enable learners to construct their own meanings of digital libraries. This is especially because, meaning of the digital library concept have contextual implications. What defines one digital library collection may not be the same as the features defining another digital library collection. So it is important to allow learners to construct their own understanding of curation and preservation issues based on the concepts discussed in this MOOC.

My experience with the teaching approach in this MOOC is consistent with Jack Mezirow's transformative learning theory. This theory suggests that learning occurs when learners see a different conceptions and philosophies on the ideas they are used to, and they are able to incorporate the implications of new views to their own world view, making the whole learning process transformative (Mezirow, 2000). The discussions on the curation and preservation issues that affect digital libraries, follows Mezirow's transformative approach. Issues affecting curation and preservation in digital libraries are briefly presented along the following areas:

404 Not Found Error pages that usually occurs when users search digital collections, the complexities surrounding the meaning of digital libraries and it related concepts, including digital preservation, digital curation, digital stewardship, digital sustainability, digital archiving etc.

concerns about who should be in charge of the digital library – the digital librarian, digital curator, digital steward etc.?

standards etc.

These issues are carefully discussed so that learners can reflect and relate the meaning being presented in the MOOC to their own understanding and to apply theoretical perspectives to their practical situations and transform their learning. This is done by providing learners with appropriate support and guidance.

Student support and engagement

The support and engagement between students and teachers are excellent in the MOOC. Before the start of this MOOC, the teachers met to discuss ways to provide the best support for the learners. The various Units were shared and the respective experts of each area developed the materials to enable both group and independent learning, taking into consideration all students' needs. Various Activities and Tasks were incorporated into the course materials to help students to be able to self-assess their progress. During delivery of the MOOC, students engaged very well with the materials. They also provide very positive feedback in the discussion forums and course blogs.

The course is delivered in both Italian and the English languages. Most of the teachers including this author, can only speak English. For instance, I wrote my Unit in English and the programme director translated them into Italian so that students could access the materials in both languages. In the discussion forum, most of the students write the questions and comments in the Italian Language. I use Google Translator to convert students' comments from Italian into English and respond to them in English. I use the same approach to read their assignments and provide comments on their completed tasks in English. The students' comments show that they are very much interested in the MOOC, engaging well with the course materials and are learning some new ideas. For instance, one student said:

"This chapter is very nice learning. Digital stewardship is something new to me."

Another student wrote expressed how they are enjoying the discussion with this comment in Italian:

“Io pure trovo molto interessante questa parte e mi sto salvando tutto per approfondire in seguito. La scorsa settimana è stato tutto molto ricco”

Which I used Google Translator to convert into English as:

“I also find it very interesting this way and I'm saving everything to deepen later. Last week it was all very rich.”

Yet another student also said:

Ci sarebbe molto da approfondire! Davvero interessanti queste tematiche. Ho appena consegnato fra i compiti una mia micro riflessione riassuntiva :-)

Which I used Google Translator to convert into English as:

“There is much to learn! Really interesting these issues. I just handed in my homework micro summary reflection :-)”

These comments demonstrate that students are not just engaging with the course materials, but they are also taking active part in the learning process, making positive reflections on the ideas to construct meanings and transforming their own learning.

An interesting experience

One very interesting experience I had in this MOOC was during the preparation of the course materials. In my own work as an online educator, we use the Moodle course management software, which allows me to easily prepare drafts of course materials in other formats such as Microsoft Word and then when I finish, I just copy and paste into Moodle with some slight changes. When I tried the same principle in

the MOOC, I observed some formatting error that affected the display and arrangement of the materials in the course, and sometimes even changing so of the words I have used. Thus, I tried to write directly in the MOOC with extra care. However, during the translation of my Unit from English into Italian, a problem occurred causing the whole Unit to be deleted. With not draft as backup, I needed to manually rewrite the whole Unit within hours of the course opening. The experience of rewriting the Unit again overnight helped me to realise that I can work effectively under pressure. I have also learnt to keep draft copies of my materials elsewhere, even if I do not intend to copy and paste into the MOOC directly.

Conclusion

This innovative, collaborative teaching and learning process in the Digital Libraries in Principle and Practice, EMMA MOOC, has been an enriching experience for me. Although I have some experience in open, online teaching and learning, partaking in this MOOC has taking my experience to the next level. I was only familiar with Moodle and this is the first time I am teaching a course in MOOC. I have learnt a lot through the course development and delivery. The multi-lingual nature of the process makes the experience very interesting for me. I feel gratified to see students learning new ideas from the discussions and I am also learning from the students' comments and feedback.

As a way forward for this MOOC, the collaboration among lecturers and other experts should be continued and given more time for planning. I feel that most aspects of the preparation were done in a hurry within a very short period of time. Most of the facilitators are engaged in full-time activities elsewhere in different regions of the world. This means that they only have their spare time to devote for this MOOC and also their roles are being provided against different time zones, demands and space. But this is the beauty of online collaboration and learning. However, if collaborating lecturers can have well advanced planning and what they need to prepare for the MOOC is given more time, the course can be great. It will also be good for the teachers to have regular Skype meetings to discuss how each one is progressing in their areas what positive aspects and challenges affecting

delivery etc. This can help to easily identify issues that are hindering or can enable progress of the MOOC.

References

EMMA MOOC. (2016). Providing access in multiple languages to European MOOCs. Retrieved May 7, 2016, from <http://platform.europeanmoocs.eu/>

Hallinger, P., & Lu, J. (2013). Learner centered higher education in East Asia: assessing the effects on student engagement. *International Journal of Educational Management*, 27(6), 594-612. doi: 10.1108/IJEM-06-2012-0072

Mezirow, J. (2000). *Learning as Transformation: Critical Perspective on a Theory in Progress*. San Francisco: Josse Bass.

Thomas, J. W. (2000). *A Review of Research on Project-Based Learning*. Retrieved May 7, 2016, from http://www.bobpearlman.org/BestPractices/PBL_Research.pdf

Thomas, J. W. (2011). *Instructional Design: Concepts, Methodologies, Tools and Applications* (Vol. 1). New York: Information Science Reference.

Bibliotecario digitale: non è più sconosciuto!

Anna Maria Tammaro

Il MOOC ci ha portato a scoprire il bibliotecario digitale! A partire dalla Lezione 3 e soprattutto nella Lezione 4 e 5 abbiamo elencato tutte le attività e competenze del bibliotecario digitale o curatore, con l'obiettivo dichiarato di rendere studenti e docenti aspiranti bibliotecari. Questo obiettivo è stato raggiunto! Le due conversazioni in particolare sulle Politiche e regolamenti e sulla Cooperazione l'hanno dimostrato. I due aspetti sono entrambi legati al contesto della biblioteca digitale: questo ha sempre un grande impatto sulle scelte della biblioteca di classe, che a sua volta avrà un impatto pur se minimo nel suo contesto.

The MOOC has led us to discover the digital librarian! From the Lesson 3 and above in Lesson 4 and 5 we have listed all the activities and skills of the digital librarian or curator, with the stated aim of making students and teachers all aspiring librarians. This goal has been achieved! The two conversations in particular on Policy and regulations, and on the Cooperation have shown this. The two aspects are both linked to the context of the digital library: this context always has a great impact on the classroom digital library choices, which in turn will impact even if in a minimal way on its context.

La biblioteca digitale non è un silos, ma si deve rapportare ad una molteplicità di attori e contesti. Tutti i bibliotecari digitali apprendono quindi anche facendo che la biblioteca è un'organizzazione complessa: sembra davvero di poter dire che organizzare la consocenza non è mai un'operazione banale. Come ogni organizzazione complessa, occorrerà che ci siano diversi ruoli e responsabilità distribuite nel gruppo o classe.

The digital library is not a silos, but it must relate to a multiplicity of actors and contexts. All digital librarians also doing, learn that the library is a complex organisation: we can really say that organizing the knowledge is never a trivial operation. Like any complex organization, it is necessary that there are different roles and responsibilities distributed in the group or class.

Del contesto generale ci siamo limitati volutamente ad introdurre le politiche europee che a livello raccomandazioni influenzano i governi e gli amministratori. Abbiamo anche parlato di vincoli legislativi come il copyright, la privacy, le regole per la

sicurezza. In occasione della commemorazione di Internet in Italia il 30 aprile 1986 abbiamo discusso sulle politiche di Internet.

We have deliberately limited the general context to introducing the European policy level recommendations which are influencing governments and administrators. We also talked about legislative constraints such as copyright, privacy, security rules. On the occasion of the commemoration of the Internet in Italy April 30, 1986 we have discussed on Internet policy.

Politiche e regolamenti

La domanda era: Come userete la biblioteca digitale per coinvolgere gli studenti bibliotecari con il materiale del corso?

Molti dei partecipanti hanno suggerito di avviare un progetto di classe, con la creazione ed uso della biblioteca digitale come gioco e come esperienza didattica.

Una bella idea davvero che spero venga realizzata da qualcuno dei partecipanti!

The question was: How will you use the digital library to involve students with the course material?

Many of the participants suggested to start a class project, with the creation and use of digital library as a game and as a learning experience. A truly beautiful idea that I hope will be realized by any of the participants!

Gli studenti possono essere coinvolti nel progetto di costruzione di una biblioteca digitale con la motivazione dell'apprendimento di una nuova competenza di carattere non solo "digitale" ma anche "operativamente trasversale" rispetto a tutte le discipline studiate. Impareranno quindi a ricercare, catalogare, archiviare materiali e dati secondo tags. Questa competenza potrà essere spendibile anche in una prospettiva di studi accademici e in un'ottica di "life-long learning".

Gli studenti andrebbero coinvolti, sempre in base alle proprie competenze digitali, nella digitalizzazione di risorse cartacee già presenti nella biblioteca scolastica, nella creazione di metadati, nell'inserimento in ambienti di condivisione (per le risorse che eventualmente possano essere condivise), nella cura del sito web, con la costruzione di servizi, blog, liste, commenti etc. Potrebbero verificare periodicamente l'accessibilità e la fruibilità delle risorse. Dovrebbero avere le credenziali per accedere e partecipare alla curation a differenza di altri utenti che possono solo accedere alle risorse. Ci dovrebbe essere un livello superiore di controllo da parte di docenti e bibliotecari

Il flusso di lavoro seguirà l'articolazione più o meno complessa del progetto attribuendo con chiarezza i ruoli e le competenze: dall'utente generico, all'utente di servizi specifici cui accedere attraverso l'uso di psw, o cui permettere con accesso privilegiato (amministratore) la produzione di documenti e/o di tag metadata. Una gerarchia di autorizzazioni permetterà di individuare le figure che coordineranno lo staff e filtreranno i contributi acquisiti.

All'interno del gruppo classe il docente stabilisce dei ruoli (responsabile ricerca di risorse, responsabile della manutenzione, responsabile valutazione, responsabile aggiornamento continuo, responsabile Creative Commons, Open Access e Copyright) e compiti per ciascuna figura. Il docente diventa administrator e gli alunni editor.

Considerando le competenze che possono avere degli alunni di sc.primaria,penso che potrebbero essere impegnati nella ricerca e nella scelta delle risorse.

Un'altra domanda voleva stimolare di creare un regolamento per gli utenti interni ed esterni come utilizzatori della biblioteca digitale: Come gli utenti potranno usare le risorse?

Another question would encourage the participants to create a regulation for internal and external users as users of the digital library: How users can use the resources?

We can advertise digital library before the students and tell them the value of digital library. We can use different web 2.0 platform and also the college campus. We can paste poster regarding the benefit of Digital library . May be a competition of providing resources will work well and students will take part in curation. Each user will have user name and password. Users can search, save their search in the digital library

Gli utenti della biblioteca digitale possono riutilizzare le risorse e remixarle, nel rispetto del copyright e della citazione delle fonti. ...Quindi ogni biblioteca digitale nel sito Web dovrebbe fare come Europeaana stabilire in modo chiaro e preciso le linee di comportamento riguardo il copyright e i comportamenti non consentiti.

Gli studenti devono essere formati alla ricerca di risorse on line, magari attraverso una guided inquiry iniziale studiata per lo scopo (potrebbe essere un nuovo modulo trasversale nella didattica abituale) nella quale tutti i passaggi fondamentali per svolgere una ricerca vengono guidati e sono compresi dagli alunni. In particolare si valuteranno temi come le policy per l'uso e il riuso dei materiali. Successivamente si può presentare loro una DL nella quale possano non solo fare ricerca, ma dare il loro contributo originale. Questo contributo consiste nella pubblicazione di risorse trovate altrove e ritenute interessanti, ma anche produzioni originali frutto del lavoro in classe nelle varie discipline. Anche gli insegnanti possono arricchire la collezione allo stesso modo, così come il bibliotecario. I lavori vengono pubblicati solo dopo la supervisione del bibliotecario che ne verifica le condizioni dichiarate nella policy.

Davvero possiamo dire che gli obiettivi del corso sono stati raggiunti e possiamo anche generalizzare che il miglior modo per apprendere è davvero fare, stimolare a creare una biblioteca digitale per diventare utenti della biblioteca digitale. Ma cosa possiamo dire circa la necessaria spinta alla cooperazione?

We can really say that the course objectives have been achieved and we can generalize that the best way to learn is really doing, stimulating to create a digital library to become users of the digital library. But what can we say about the needed boost to cooperation?

Cooperazione

La cooperazione all'interno dell'istituzione ed all'esterno è necessaria: lo ha spiegato bene Carla Biagioni ha ben individuato il contesto cooperativo che necessariamente si delinea per la biblioteca digitale:

Il ciclo di vita della risorsa digitale ne prevede la gestione nel tempo e l'attivazione dei servizi che la mettono in relazione (link) con altre risorse per la consultazione e il riuso. La pianificazione di una biblioteca digitale che produce e mette in circolazione le sue risorse vedrà il gruppo confrontarsi sulle conoscenze (idee e obiettivi), sulla policy e sulle regole che saranno proposte anche agli altri attori in

un contesto operativo allargato a comprendere altre biblioteche (anche strutturate in un consorzio ?) le istituzioni e gli amministratori.

Abbiamo voluto concentrarci sulla cooperazione come fase necessaria dell Guided Inquiry, come nuova capacità trasversale da insegnare ed apprendere. La conversazione si è concentrata sui concetti di condivisione, collaborazione e comunicazione in linea. Tutte possibilità che ora vengono facilitate dagli strumenti tecnologici, ma con rischi di cui si deve essere consapevoli.

We wanted to focus on cooperation as a necessary phase of the Guided Inquiry, as a new transversal skills to teach and learn. The conversation focused on the concepts of sharing, collaboration and online communication. All possibilities that are now being facilitated by technological tools, but with risks of which we should be aware.

Occorre sviluppare attitudine ad una modalità di collaborazione in parte diversa dal mero "sharing", superando la semplice condivisione di elementi, in direzione piuttosto della creazione di un ambiente dove l'elaborazione e rielaborazione da parte degli utenti sia possibile a 360°.

Nell'ultimo corso che ho frequentato abbiamo deciso di creare una chat di whatsapp ma di creare anche una mailing list per i problemi più lunghi e complessi. Tutti i materiali di questo corso sono stati distribuiti in mailing list.

Uso la classe virtuale con edmodo e con il libro in adozione , purtroppo solo il 40% degli alunni riescono ad accedere (chi non possiede il pc, chi invece non ha ila linea) ,e devo dire che continuo ogni anno ad insistere ...prima o poi riusciremo.Con il gruppo formato nella classe virtuale vi è una condivisione di materiali e lavori effettuati, per ovviare al problema con la classe, ci sono momenti di discussione in classe del lavoro effettuato (nella classe virtuale) e a turno una divulgazione di materiali a tutti gli allievi dove hanno la possibilità di rielaborazione.

Bene, finiamo questa conversazione per ora con un arrivederci! Mi aspetto insieme ai miei co-authors di ricevere notizia delle tante biblioteche digitali di classe che stanno per nascere! Un'ultima raccomandazione: seguite i progetti di Europeana e le altre biblioteche digitali che abbiamo citato e che devono dare ancora i loro frutti (cioè risultati attesi) perchè finora siete mancati voi, docenti e bibliotecari attivi nella costruzione di valore riusando le risorse!

Well, we end this conversation now with a goodbye! I am expecting with my co-authors to receive news of the many class digital libraries that are about to be born! One last recommendation: follow the Europeana projects and other digital libraries that we have mentioned and that have yet to bear fruits (ie expected results for learning) because you've missed so far, you teachers and librarians active in building the value of reusing resources!

Creatività: cosa è? Perché è importante per apprendere?

Elena Giusti

Si pongono molte problematiche nel momento in cui la biblioteca digitale vuole applicare funzioni di Remix di contenuti digitali per scopi creativi. Le domande nate nella conversazione tra i partecipanti al MOOC sono state molteplici e concatenate: Cos'è la creatività, e come funziona? Perché deve essere preservata? Come si confronta la creatività con la preservazione?

One of the purposes of a digital library project it is to offer a space to facilitate creativity. But in the moment of defining tools and functionalities for Remix of digital contents for creative purposes, many issues raise. In the conversation among participants of the MOOC multiple and interlinked questions have been posed: What is creativity, and how does it work? Why should it be preserved? How do you match creativity with preservation?

Creatività è unire elementi che già ci sono in modo nuovo e appropriato, cioè utile per risolvere un problema o migliorare una situazione. Risponde a un bisogno innato dell'uomo di trovare nuove soluzioni e lavorare per il proprio sviluppo, per la propria evoluzione. Si potrebbe dire che quella della creatività umana è una storia che si sviluppa a partire da iniziative di riuso di ciò che esiste, ciò è stato: una storia di REMIX dunque!

We can say that creativity is combining elements which already exist in a new and appropriate way, so that they become a new useful creation to solve a problem or to improve a situation. Creativity responds to an innate human need to work and find new solutions for his own development, his evolution.

You could say that this is the history of human creativity has developed from initiatives of reusing what exists, what has already been created: so REMIX!

La comunità dei partecipanti si è trovata d'accordo sul fatto che alla base dell'attività di remix c'è la creatività: i prodotti del remix non sono copie ma rimescolamenti, reinterpretazioni, rivalutazioni, riusi creativi di elementi dati.

Il pensiero creativo utilizza e ricompone gli elementi noti in un modo nuovo e originale come risposta alla propria curiosità e voglia di conoscenza. La creatività è un approccio che possiamo applicare a molti contesti : lavoro, studio, arte, gioco. La creatività per essere compresa ha bisogno di essere comunicata e

riconosciuta. Questo passaggio senza soluzione di continuità è quello che lega il nuovo con il passato. La preservazione dei documenti, insieme ai modi per renderli accessibili, da loro nuova vita ogni volta che vengono consultati e riutilizzati per nuove soluzioni.

Creatività è unire elementi esistenti con connessioni nuove, che siano utili
([Henri Poincaré](#))

Questo concetto di creatività è stato collegato al principio che sta alla base della teoria della Conversazione: a partire dalle conoscenze che già ogni individuo possiede, attraverso lo scambio reciproco di tali conoscenze all'interno di un dialogo si crea nuova conoscenza.

Dunque si può dire che le funzioni e le attività di REMIX si presentano come strategia efficace per l'attuazione del metodo costruttivista nell'apprendimento, per la creazione collettiva di nuove conoscenze.

The community of participants agreed that creativity is the base of remix: remix products are no copies but new interpretations, evaluations, creative reuse of given elements.

This concept has been linked to the principle underling the theory of Conversation: from the knowledge that every individual already possesses, new knowledge is created through the mutual exchange of such knowledge in a dialogue.

Then we can state that activities of remix are an effective strategy for the implementation of constructivist learning method, for collective creation of new knowledge.

Perché la creatività deve essere preservata?

La creatività è fattore di sviluppo della civiltà umana. La storia di ogni disciplina (arti e scienze) si costituisce dalla continua ripresa e rielaborazione di creazioni passate. Ma tale processo non è possibile senza un lavoro di preservazione. Conservare ciò che è stato ha la funzione di costruire la tradizione, **il patrimonio dell'umanità**. È stato suggerito un collegamento anche con il mondo naturale: si pensi alle organizzazioni e ai progetti internazionali dediti alla tutela della biodiversità e alla conservazione delle specie. Ai fini della conoscenza, i risultati, i prodotti della creatività umana, così come quella del mondo naturale costituiscono un ricchezza che deve essere preservata.

Creativity influences human development. The history of every discipline (arts and science) is a continuing reconsidering and new understanding of past creations. But this process is

Not possible without preservation. Preserving what has been done has the function to build tradition, human heritage. A link with natural world has been suggested: think of international organizations and projects to protect biodiversity and life species. To

create knowledge, products of human creativity, as well as that of wildlife, are part of a treasure that has to be preserved.

Preservare la memoria del passato significa affidarla alla creatività di chi deve custodirla per renderla accessibile e fruibile a tutti e sempre. Il nemico è l'oblio. Quante cose si sono perse nel tempo? Non solo perché dimenticate, ma anche perché non tramandate e preservate, lasciate ai ricordi e alle memorie che si sono perse nel tempo. La creatività cerca sempre il modo di appassionare e di mantenere vivo quel ricordo, lo preserva.

Senza creatività nella preservazione non ci può essere uno sviluppo stesso del processo creativo. Fa parte della natura dell'uomo. Innumerevoli esempi si possono vedere nella nostra storia. Sarebbe concepibile il Rinascimento senza un recupero dell'arte classica?

Non ci può essere creatività senza preservazione. Come giudicare nuova e creativa un'idea senza avere coscienza di ciò che è stato?

Strategie di creatività nella biblioteca digitale

Naturale compito di un'istituzione culturale è quindi preservare ciò che è stato creato, al fine di promuoverne la fruizione e il riuso. La digitalizzazione è utile a facilitare l'accesso ampio, globale al patrimonio.

Allora un' "infrastruttura conversativa e partecipativa" come la biblioteca digitale, in grado di permettere la conversazione¹³, può e deve proporsi come contesto che faciliti la creatività e la "Guided Inquiry", individuato come processo cognitivo di creazione della conoscenza.

Nella Lezione 4 del MOOC sono stati indicati i **modi possibili** in cui la creatività degli studenti/utenti potrebbe essere espressa all'interno di una biblioteca digitale: attività di scrittura collaborativa, lettura sociale e pubblicazione di risorse nel Web devono essere rese possibili per permettere loro di esprimere idee individuali e di gruppo, acquisire le competenze digitali del 21 ° secolo, imparare a lavorare in gruppo e risolvere problemi di ricerca.

The task of a cultural institution is to preserve what has been created, in order to promote the use and the reuse. The digitisation process is to facilitate wide, global access to the heritage.

A digital library is a "conversational and participatory infrastructure", it should be a framework to support creativity and the "Guided Inquiry ", identified as a cognitive process of knowledge creation.

In Lesson 4 of the MOOC, many possible ways to let the creativity of the students / users be expressed within a digital library has been indicated:

¹³ <http://www.aib.it/aib/cg/qbdigd07.pdf>

collaborative writing activities, social reading and publishing resources on the Web should be made possible to them to express ideas, to acquire digital skills, to learn how to work in groups and to solve research problems.

In aggiunta è stato segnalato un'altra strategia: gli studenti potrebbero **creare un sito web in collaborazione**. Potrebbero annotare le scelte fatte nel processo di ricerca e i risultati formativi raggiunti in forma di ePortfolio o di Diario di ricerca.

Another strategy has been suggested: the students could **create a website** in cooperation. They could write down the choices made during the research process and learning outcomes achieved, building an ePortfolio or a Research Journal.

Anche i partecipanti al MOOC hanno proposto nuove modalità, che contemplano soprattutto la riscoperta del patrimonio in modo ludico.

New ways have been suggested by participants, which include especially discovering heritage in a fun way.

(...) si potrebbe anche pensare di avvicinare i nostri ragazzi alle tradizioni culturali proprie della loro regione e di "ripensarli" in maniera creativa.

*Credo anch'io che gli individui siano creativi se sono messi in condizione di manifestare la loro creatività da un contesto creativo. La creazione, la cura e la conservazione di una biblioteca digitale si possono certamente considerare uno stimolo alla creatività, includendo anche la valorizzazione del patrimonio culturale regionale, o la multiculturalità. In scuole sempre più multietniche, in contesti territoriali come le grandi città (la mia scuola è nella periferia romana) dove l'appartenenza regionale è confusa perché i ragazzi hanno famiglie che provengono da tante regioni. Se l'obiettivo di Europeana Creative è quello di promuovere il riuso creativo delle risorse del patrimonio culturale europeo anche per dimostrarne il valore sociale ed economico, perché non pensare ad un **riuso creativo di risorse da parte degli alunni anche per promuovere uno sviluppo culturale nel territorio? Penso ad esempio ad alcuni progetti cui partecipano i nostri alunni (siamo in un tecnico turistico) per la promozione di alcuni monumenti, ad esempio il Parco degli Acquadotti, o le Fontane storiche di Roma, ma anche il progetto portato come percorso d'esame da una mia alunna sulla ri-valorizzazione turistica di un borgo montano semi abbandonato negli anni del secondo dopoguerra***

Mi piace soprattutto l'idea di creare veri e propri giochi interattivi (vedi Secret Legacy) attraverso i quali, i ragazzi possono scoprire gli elementi del portale (Europeana) e apprendere nozioni utili. Forse l'elemento di creatività-educativa al quale nessuno aveva pensato, ma che in parte mi richiama il "Progetto Ustica" (<http://www.lastampa.it/2015/12/17/tecnologia/progetto-ustica-un-videogioco-per-non-dimenticare-b8U7A0OsBB3iZW0Mm66eNM/pagina.html>): un videogioco che si propone di non far dimenticare la strage del DC9 Itavia.

Risorse web segnalate dai partecipanti

Progetti di promozione della creatività

Europa Creativa : Cultura [http://cultura.cedesk.beniculturali.it/Creative Europe Desk Italia](http://cultura.cedesk.beniculturali.it/Creative%20Europe%20Desk%20Italia) è il Desk ufficiale in Italia sul Programma Europa Creativa, si occupa di: assistenza tecnica gratuita ai beneficiari diretti del programma; promozione del programma tramite infoday, seminari, workshop in tutta Italia; studi sull'impatto del programma in Italia e sulle politiche culturali. Fa parte del network dei Creative Europe Desks, nominati e cofinanziati dalla Commissione Europea.

Creative Europe : Network (reti per la creatività)
https://eacea.ec.europa.eu/sites/eacea-site/files/cebooklet2016_web.pdf

Open Educational Ideas <http://project.idea-space.eu/> spazio per educatori e insegnanti per lo scambio di idee ("idea sharing platform) e la piattaforma "idea space"
<http://www.idea-space.eu/> (© OEI2 project consortium 2013-2015, EU Lifelong Learning Programme)

Creatività e movimento: Big Art Ride [#BigArtRide](#) progetto in collaborazione con Europeana
<https://colourapp.eu/> APP per "ricreare" collegata alle collezioni di Europeana Art History collection

Sulla Creatività

Nuovo e utile: teorie e pratiche della creatività, blog a cura di Annamaria Testa (licenza CC BY-NC-ND 4.0) <http://nuovoutile.it>

Articoli specifici:

"Come si esprime la creatività"

<http://nuovoutile.it/come-si-esprime-la-creativita-i-modelli-del-processo-creativo/>

"Educazione e didattica: la dimensione creativa della scuola"

<http://nuovoutile.it/educazione-scuola/> Raccolta di siti, articoli e strumenti (tecnici e divulgativi, in italiano e inglese) a cura di Annamaria Testa

Giochi educativi (*learning games*)

Institute of play <http://www.instituteofplay.org/>
<http://www.instituteofplay.org/about/context/why-games-learning/>

Serious games (https://it.wikipedia.org/wiki/Serious_game)

Games for Changes <http://www.gamesforchange.org/>

Conoscere l'E-BOOK. Letture e strumenti

Pio Capobianco, "Libri digitali. Costruire ebook con software libero e open source", 2015
(Licenza CC BY-NC-SA)

<http://w.bo.istruzioneer.it/formazioneneoassunti/wp-content/uploads/sites/3/2015/02/Libri-digitali.-Costruire-ebook-con-software-libero-e-open-source.pdf>

Luisa Capelli, "Ebook: cosa sono, come si usano, dove si trovano", 2013 (Progetto di collaborazione tra Università di Roma Tor Vergata e Provincia di Roma per la promozione della lettura e il superamento del digital divide), dal blog di Luisa Capelli (Licenza CC BY-NC 2.5 IT)

http://www.luisacapelli.eu/blog/wp-content/uploads/2013/04/Ebook_cosa-sono_come-si-usano_dove-si-trovano.pdf

AA. VV., "KIT di sopravvivenza del LETTORE DIGITALE", a cura di TropicodelLibro, Quintadicepertina 2013 (gratuito, ISBN: 978-88-6769-030-5, Licenza: CC BY-NC 3.0 IT)

<http://tropicodelibro.it/shop/ebook-tropico/kit-di-sopravvivenza-del-lettore-digitale/>