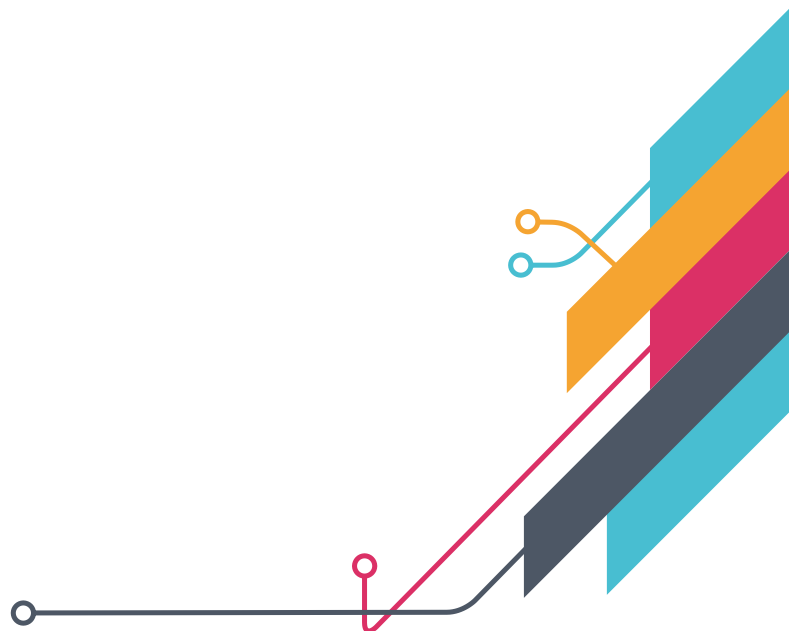




Gino Roncaglia
Mario Cifariello
Roberto Castaldo

LE COMUNITÀ ONLINE DI APPRENDIMENTO



Introduzione

Questo non è un modulo centrato sull'uso delle tecnologie, ma piuttosto sulla riflessione – sia metodologica, sia immediatamente operativa – legata ai cambiamenti in atto non solo nelle forme di apprendimento e di insegnamento, ma anche nel loro contesto istituzionale, culturale e sociale. È una riflessione che speriamo possa essere occasione di approfondimento, di scoperta e di acquisizione di competenze concretamente utili, ma anche concettualmente ben fondate.

Questa minidispensa approfondisce, in particolare, il tema delle comunità di apprendimento, la gestione delle relazioni, delle attività dei diversi ruoli all'interno delle comunità di apprendimento, il rapporto tra comunità di apprendimento e comunità di pratica.

Coordinamento editoriale: Dario Giovanni Ali

Coordinamento redazionale: Camilla Gili

Per segnalazioni o suggerimenti relativi ai presenti materiali: supporto@rizzolieducation.it

L'Editore è presente su Internet agli indirizzi:
<http://www.mondadorieducation.it> e
<http://www.rizzolieducation.it>

Gruppo Mondadori
Copyright 2020 © Rizzoli Education S.p.A. Mondadori
Education

Chiuso in redazione ad aprile 2020

INDICE

1. Ambienti (fisici e virtuali) e comunità di apprendimento	4
2. Dalle comunità di apprendimento ai social network	7
3. Vita da comunità online: ruoli, attività collaborative, social e privacy	8
3. Le piattaforme online per la gestione dell'apprendimento.....	18
BIBLIOGRAFIA E LINK UTILI	20

1. Ambienti (fisici e virtuali) e comunità di apprendimento

Nella minidispensa "Cambiare spazi e strumenti per cambiare la didattica" abbiamo visto come gli ambienti di apprendimento siano nella maggior parte dei casi il risultato dell'interazione di **componenti fisiche** (come l'organizzazione degli spazi scolastici), **componenti virtuali** (come la tipologia e l'organizzazione delle piattaforme e degli strumenti digitali utilizzati), e **componenti relazionali** (in primo luogo, le forme dell'interazione tra i protagonisti del processo di apprendimento).

È bene soffermarsi con la necessaria attenzione anche su quest'ultimo aspetto, che permette di introdurre un altro dei concetti fondamentali nel campo delle teorie dell'apprendimento: quello di **comunità di apprendimento**.

Si è già detto che, proprio come una città non può essere progettata o descritta solo in termini di luoghi fisici, così un ambiente di apprendimento non può essere efficacemente progettato o descritto senza tener conto delle persone che dovranno abitarlo, delle loro caratteristiche ed esigenze, dei loro obiettivi formativi, delle relazioni interpersonali che possono essere stabilite.

Il concetto di comunità di apprendimento è stato definito in molti modi diversi; per i nostri scopi, ci interessa sottolineare soprattutto questi tre aspetti:

1. una comunità di apprendimento comprende persone che, pur con ruoli che possono essere diversi, partecipano insieme e collaborativamente a un processo di apprendimento che aiuta a far crescere le conoscenze e le competenze di ciascuno, sulla base non solo di obiettivi individuali ma anche di strategie e obiettivi comuni e condivisi;
2. una comunità di apprendimento è sempre legata all'uso di ambienti di apprendimento condivisi, per quanto possibile costruiti collaborativamente; la progettazione di tali ambienti (fisici, virtuali, relazionali) avviene anche in funzione delle caratteristiche, delle necessità, degli interessi, degli obiettivi individuali e collettivi delle comunità di apprendimento che li abitano;
3. le comunità di apprendimento sviluppano al loro interno dinamiche relazionali (auspicabilmente collaborative e cooperative, ma talvolta anche competitive o conflittuali) di cui è opportuno essere consapevoli e che è necessario saper gestire, sia attraverso scelte, modifiche, personalizzazioni degli strumenti e degli ambienti di apprendimento utilizzati, sia attraverso una definizione funzionale dei ruoli. In alcuni casi questi ruoli sono differenziati in partenza, in altri nascono nel corso del processo di apprendimento; è bene comunque evitare ruoli troppo rigidi, e favorirne un'evoluzione il più possibile dinamica e flessibile; così, per esempio, se i ruoli di insegnante e discente sono e devono essere comunque diversi, in un

processo di apprendimento cooperativo e nell'uso di forme di peer-education anche questi ruoli possono essere messi in gioco e talvolta utilmente capovolti.

La gestione positiva dei diversi ruoli è un aspetto centrale nell'efficacia delle comunità di apprendimento: anche per questo, è importante che quando ci sono ruoli definiti (non solo docente e studente, ma anche, per esempio, relatore su un certo tema, coordinatore di un gruppo di lavoro, responsabile della grafica, ecc.) questi ruoli siano riconosciuti e riconoscibili, e nel contempo, quando possibile, esercitati a rotazione. Sappiamo per esempio che in certi tipi di dibattito o di gioco educativo era tradizionalmente usato un cappello particolare, da far girare per designare di volta in volta chi ha la responsabilità di parlare o di guidare un'attività; nella mia scuola elementare – fine anni '60 del secolo scorso... – al bibliotecario (ruolo svolto a rotazione e che implicava la responsabilità della gestione della piccola biblioteca di classe, già all'epoca in un certo senso virtuale, perché realizzata chiedendo a ogni studente una scheda relativa al libro preferito e la disponibilità a prestarlo agli altri) spettava una coccarda verde con un libro stilizzato. Ebbene, negli ambienti digitali è possibile rappresentare, differenziare e moltiplicare i diversi ruoli, per esempio attraverso l'uso di avatar o bollini specifici. Lo svolgimento collaborativo di un project work rappresenta un esempio perfetto per distribuire ruoli e responsabilità, in modo che ciascun partecipante abbia un suo compito (associato a responsabilità e riconoscimento, e legato alle sue particolari inclinazioni e ai suoi interessi specifici).

Le strategie utilizzate per attribuire ruoli possono variare: la scelta più ovvia è di basarsi su inclinazioni, interessi e competenze, ma a volte può essere utile capovolgere questo criterio o affiancare in una determinata responsabilità studentesse e studenti con maggiori e minori competenze specifiche, con l'obiettivo di favorire un percorso di peer-tutoring. L'uso di strumenti online suggerisce anche il riconoscimento di figure specifiche: in particolare, è essenziale riconoscere e assegnare la funzione di documentare le attività svolte all'interno di un determinato progetto, identificando gli strumenti migliori per farlo (il log-book o diario di progetto non deve essere necessariamente solo testuale: in molti casi può includere anche immagini, video ecc.). Anche grazie a una gestione flessibile e dinamica dei ruoli interni, molte comunità di apprendimento possono (e dovrebbero) trasformarsi progressivamente in **comunità di pratica**¹,

¹ **Comunità di pratica:** Il concetto di comunità di pratica deriva da una proposta dell'antropologo e studioso di teorie cognitive Jean Lave e – soprattutto – del teorico dell'educazione Etienne Wenger, che nel 1998 ha dedicato al tema un testo assai influente (Etienne Wenger, *Communities of Practice: Learning, Meaning, and Identity*. Cambridge University Press, Cambridge 1998, trad. it. *Comunità di pratica. Apprendimento, significato e identità*, Raffaello Cortina Editore, Milano 2006). Per una presentazione generale di questo concetto è possibile far riferimento alla sintesi contenuta in Etienne e Beverly Wenger-Trayner, *Introduction to Communities of Practice*, 2015, online alla pagina <http://wenger-trayner.com/introduction-to-communities-of-practice/>, nonché alle voci Comunità di pratica su Wikipedia italiana (https://it.wikipedia.org/wiki/Comunit%C3%A0_di_pratica) e Community of practice su Wikipedia inglese (https://en.wikipedia.org/wiki/Community_of_practice)

che affiancano o sostituiscono a strutture e ruoli più rigidamente definiti (e al primato della formazione formale) tipologie di apprendimento cooperativo e informale legato a competenze, interessi e attività comuni. Nel contesto della scuola, il passaggio da comunità di apprendimento fortemente strutturate a comunità di pratica non è sempre facile, ma almeno in alcuni casi dovrebbe essere attivamente cercato e favorito. Pensiamo per esempio alla realizzazione di giornali o blog di classe o di progetto, a progetti legati all'uso di audio o video, alla promozione della lettura attraverso la costituzione di gruppi di lettura, alla progettazione di esperimenti o attività, alla pratica del **debate**, alla simulazione d'impresa...

Come è facile capire, sono proprio molte attività legate al mondo del digitale e dell'online a poter favorire la creazione di comunità di apprendimento anche diverse dal gruppo classe, e maggiormente orientate in direzione delle comunità di pratica. La gestione efficace di questi processi, anche attraverso la progettazione di ambienti di apprendimento adeguati, costituisce sicuramente una delle sfide e insieme delle prospettive più interessanti nate dall'incontro tra scuola e media digitali.

2. Dalle comunità di apprendimento ai social network

Come abbiamo visto, le comunità di apprendimento (e le comunità di pratica) costituiscono l'ambiente relazionale – a sua volta profondamente radicato negli ambienti fisici e virtuali – al cui interno si svolge l'apprendimento. E se consideriamo la pervasività dell'ecosistema comunicativo digitale ci rendiamo facilmente conto di come ormai di **fatto non esista più un apprendimento puramente offline**. Che ci piaccia o no, anche nella più tradizionale delle scuole, in aule uguali a quelle di vent'anni fa, svolgendo le stesse attività di vent'anni fa, lo smartphone in mano ai nostri studenti (e in mano nostra) spezza ogni illusione di continuità. E lo smartphone è solo un elemento – anche se probabilmente il più importante – di una realtà complessa che comprende la disponibilità diffusa delle connessioni alla rete, il passaggio generalizzato alla scrittura digitale (davanti al quale il foglio e la penna dei compiti in classe sembrano un curioso reperto archeologico), la nuova centralità delle immagini, l'universo relazionale rappresentato dai social network... Le comunità di apprendimento si muovono ormai comunque e naturalmente in un ecosistema ibrido, in cui la dimensione della comunicazione digitale e delle risorse di rete è sempre presente.

Prendere coscienza di questa situazione è – per un educatore – condizione imprescindibile per la più efficace progettazione tanto dell'insegnamento quanto dell'apprendimento. Ancora dieci anni fa poteva aver senso distinguere e separare apprendimento in presenza, apprendimento a distanza e l'integrazione delle due pratiche nel cosiddetto **blended learning**. Oggi, di fatto, l'apprendimento è in certa misura sempre e comunque blended: dovremo dosare il peso delle varie attività e gli strumenti utilizzati in funzione delle necessità e delle possibilità, ma ignorare la componente rappresentata dagli ambienti e dalle piattaforme di interazione online costituirebbe un errore sia pratico sia teorico dalle conseguenze assai pesanti sull'efficacia del sistema formativo. In che modo, e attraverso quali strumenti, riconfigurare le pratiche didattiche e formative, le metodologie, gli strumenti, le forme dell'apprendimento? Intorno a questo interrogativo si muovono in buona sostanza tutti i moduli del nostro corso. In questa sezione, lo affronteremo con riferimento a uno degli elementi specifici più innovativi – e più pervasivi – dell'ecosistema della comunicazione digitale: i social network.

3. Vita da comunità online: ruoli, attività collaborative, social e privacy

Come già evidenziato in precedenza, l'apprendimento in rete può porsi, concettualmente e praticamente, come l'occasione per allargare e potenziare un'attività che è **sempre stata sociale** e basata sullo scambio, sulla condivisione: la vita in classe, i compagni, i trucchi per collaborare senza che il professore se ne accorga, fare i compiti assieme, chiedere aiuto al compagno più bravo... Tutto questo, anche focalizzandoci solo sulla vecchia scuola analogica, è fortemente incentrato sulla nascita e sull'evoluzione di rapporti tra individui. Tutti noi, anche di generazioni non proprio giovanissime, ne siamo i testimoni.

L'introduzione della rete, la possibilità di appoggiarsi ad ambienti virtuali, e quindi di ampliare (nello spazio e nel tempo) gli ambienti di apprendimento, facilitano e potenziano a dismisura l'aspetto sociale del fare e dello stare a scuola, anche perché il fattore su cui concentrare la nostra attenzione (che può porsi al contempo come inizio di un ragionamento, ma anche come il più ambizioso degli obiettivi) è il **piacere di apprendere**.

Se è vero che indipendentemente dall'approccio e dalle varie scuole di pensiero, o addirittura di modelli scolastici, il successo formativo si registra soprattutto laddove gli alunni mostrano piacere nell'andare a scuola, ecco che proprio questo piacere di apprendere deve porsi alla nostra attenzione come propellente insostituibile per la costruzione di un Sistema Educativo di buon livello. In questo senso, ambienti e comunità virtuali possono rappresentare un'arma di partecipazione, coinvolgimento e motivazione potentissima.

C'è però da precisare che la nascita, lo sviluppo e la diffusione delle applicazioni e degli ambienti social è, al netto delle storie da film e dagli afflatti poetici assai lontani dalla realtà, legata a dinamiche puramente aziendali (tutte le piattaforme social oggi in auge fanno capo a fiorenti società che, in quanto tali, hanno il legittimo e unico obiettivo di fatturare e far soldi). Sono dinamiche che non sempre si sposano in maniera perfetta con i processi di apprendimento e le necessità di allievi e docenti.

Questo non vuol dire che non abbia senso usare applicazioni come Facebook e Twitter in ambiti strettamente didattici, crediamo anzi che uno dei compiti della scuola sia quello di riappropriarsi del suo ruolo guida senza demonizzare ciò che è sempre stato considerato alieno (ma non per questo a ragione).

È tradizionalmente grande la distanza tra scuola e mondo produttivo e imprenditoriale, ma come può essa posizionarsi – quasi per definizione – lontano dal mondo del quale dovrebbe fornire il **libretto d'istruzioni**, non avvicinando i nostri ragazzi ai meccanismi economici/tecnologici/sociali con cui tutti loro dovranno presto o tardi misurarsi?

Attenzione, questo non vuol dire conformarsi in maniera passiva, la forza di un cittadino del ventunesimo secolo risiede nella sua libertà di pensiero e nella sua capacità di esercitare in maniera autonoma questo potere. Nulla di male quindi nel criticare un modello sperando di poterlo poi cambiare... **Ma per criticare bisogna conoscere, e anche bene, ciò che si vorrebbe migliorare.** Ben venga quindi il tentativo di superare approcci e modelli che si ritengono non consoni, ma questo deve necessariamente passare attraverso approfondite fasi di. Questo vale per i modelli economici, per i nuovi strumenti digitali che stanno letteralmente cambiando – in pochi anni – la nostra vita, e per i nuovi mestieri (basati proprio sulla nascita e il proliferare di questi strumenti) che sempre di più promettono (o minacciano) di sostituire quelli considerati vecchi e desueti. Oggi l'economia non è più fondata sulla costruzione delle cose (fabbriche, industrie, artigianato), quanto sulla diffusione e sull'utilizzo delle informazioni (social network, big data, Internet delle cose...). Anche andando a monetizzare il valore delle grandi aziende ICT, Facebook in primis, ci si accorge che il potere economico è e sarà sempre di più nelle mani di chi ha saputo anticipare e prevedere mode e modelli, e ha saputo modificare prima degli altri la propria vision aziendale, proponendo prodotti virtuali di massa per cui la massa nulla deve pagare. Non sembri un paradosso, perché è questo è il modello di funzionamento di tutti i social network, nei quali gli utenti (cioè coloro che credono di essere gli utilizzatori di un prodotto gratuito) non sempre comprendono di essere essi stessi il prodotto: sono loro in prima persona a fornire ai gestori dei social network i dati personali che da questi ultimi verranno prontamente monetizzati. È un meccanismo potente, pervasivo e lecito, anche perché tutti gli utenti di un qualsiasi servizio web, prima di diventare tali dichiarano di aver letto (pur non avendolo mai fatto) la contrattualistica che disciplina il rapporto fornitore-utente, ed è anche un meccanismo che oggi genera molti più posti di lavoro di quanto succedeva in passato con le fabbriche e le grandi industrie.

Basti pensare che Facebook, come azienda, oggi vale otto volte l'American Airlines (la più antica e grande compagnia aerea degli USA), per capire come tutto ciò sia vero, oltre che irreversibile... Piaccia o meno.

La scuola dovrebbe favorire l'accrescimento culturale di tutti i suoi allievi, magari evitando – per esempio – di proporre come obiettivo il conseguimento di competenze appartenenti a profili professionali scomparsi da anni, o di adottare libri di testo scritti più di dieci anni or sono, nei quali si studia – stancamente ed esclusivamente – il funzionamento delle aziende di vent'anni fa.

Come si può, in questi casi non certo virtuosi, deplorare la scarsa propensione allo studio da parte dei nostri allievi e denunciare la perdita di autorevolezza dell'intero Sistema Scuola? Noi, al loro posto, faremmo altrettanto: ci lamenteremmo di quello che ci apparirebbe inutile, e cercheremmo tutte le scappatoie per fuggire da un'istituzione incapace di farci percepire anche il minimo concreto valore.

Inoltre non va dimenticato che proprio questi nuovi strumenti digitali, molti dei quali basati su dinamiche sociali, sono proprio quelli che oggi i nostri ragazzi già utilizzano, in

maniera forse inconsapevolmente massiccia e totalizzante. Quanti dei nostri allievi non hanno un profilo su Facebook? Quanti di loro non comunicano utilizzando WhatsApp? Forse, provare ad allontanare i nostri allievi dalle comunità virtuali che siamo istintivamente portati a temere non fa altro che aumentare il rischio che essi corrono, visto che alla fine il pericolo deriva dalla non conoscenza!

Forse è vero che in passato la scuola era considerata un'isola felice, lontana dalle storture del mondo reale, ma è altrettanto vero che oggi questo modello isolazionista genera solo allievi che utilizzano comunque i social network, ma senza mai aver avuto alcuna guida, inconsapevoli quindi dei rischi che si possono trovare in rete, e privi delle competenze digitali che qualsiasi professione richiede già da oggi.

La scuola deve servire a sfatare i miti non a rafforzarli, a smontare i pregiudizi non ad alimentarli e a imparare a pensare autonomamente.

La varietà di ambienti virtuali oggi presente in rete è davvero enorme, e si traduce in una gran quantità di applicazioni concorrenti, ma anche in una grande diversità di obiettivi specifici e modalità di utilizzo. In generale ha senso parlare di **comunità virtuale** laddove, grazie all'utilizzo della rete Internet o del web², si vengono a formare delle aggregazioni sociali nelle quali gli individui che ne fanno parte (in numero rilevante) intrattengono conversazioni online per un periodo di tempo, e con livelli di partecipazione tali da far nascere reti di relazioni personali³. Il tutto avviene esclusivamente grazie alla rete, vista come media aggregatore, e indipendentemente da qualsivoglia tipologia di confine (geografico, politico, culturale, economico).

Volendo abbozzare una classificazione delle comunità virtuali online possiamo certamente far riferimento alle diverse modalità di interazione che esse rendono possibili:

- **interazione sincrona:** tutto avviene in tempo reale, per cui serve la presenza contemporanea degli utenti coinvolti dall'interazione tramite sistemi di messaggistica testuale (chat), audio o video;
- **interazione asincrona:** la comunicazione avviene in tempi differiti e gli utenti coinvolti possono non essere collegati in contemporanea (email, bacheche elettroniche ecc.).

Ma possiamo anche far riferimento ai diversi modelli comunicativi che tali comunità sono in grado di supportare e promuovere:

- **one to one:** comunità basate sull'interazione (testuale, audio, video...) uno a uno, tra due individui membri della comunità;

² Si abene chiarala differenza tra Internet e il web: Internet è la rete globale ad accesso pubblico che connette vari dispositivi in tutto il mondo, e si identifica quindi nella totalità dei computer e delle reti di computer interconnesse tra loro. Il web è invece uno dei servizi offerti da Internet, ed è l'insieme delle risorse (testuali e multimediali) presenti su tutti i siti e tutte le pagine web, collegati tra loro mediante il meccanismo dell'ipertesto.

³ Howard Rheingold. *The Virtual Community. Homesteading on the Electronic Frontier*, Addison-Wesley, 1993.

- **many to many:** permette a uno o a più membri della comunità di interagire (secondo svariate dinamiche e regole) con più individui anch'essi membri della comunità.

Tra le svariate tipologie di comunità virtuali possiamo evidenziarne alcune che forse risultano le più utilizzate come tipologia e come modalità di interazione tra i membri, nonché particolarmente utili ai fini del loro utilizzo in classe (e fuori):

- **forum di discussione:** è uno strumento asincrono, dove discussioni e risposte da parte dei membri non seguono il realtime. È utile per fornire supporto agli utenti su argomenti tecnologici o per raccogliere opinioni e suggerimenti sugli argomenti più vari...;
- **newsgroup** (gruppo di discussione): è anch'esso uno strumento asincrono e non molto diverso dal forum;
- **mailing list:** è un metodo di comunicazione unidirezionale e si concretizza nella ricezione da parte dei membri di messaggi email;
- **chat:** come già detto è un media essenzialmente sincrono, e permette la nascita di discussioni tra due o più membri;
- **messaggistica istantanea** (*instant messaging*): non è molto diversa dalla chat, ma ha spesso molte funzionalità in più, tra cui la possibilità di avviare chiamate audio o video, e supporta anche la modalità asincrona;
- **wiki:** è un esempio molto interessante di comunità virtuale, nella quale tutti gli utenti sono chiamati a creare in modalità collaborativa documenti che verranno pubblicati sul web. In questa modalità operativa, tutti possono svolgere le stesse tipologie di attività, senza distinzione di ruoli e tutti partecipano indistintamente alla nascita e alla raccolta dei documenti. L'esempio più conosciuto di Wiki è Wikipedia⁴, della quale si parlerà ampiamente in seguito;
- **blog:** è una sorta di sito web, in cui il gestore (il blogger) pubblica periodicamente dei messaggi (testuali o multimediali) che vengono visualizzati da tutti gli utenti che vi si collegano o che si iscrivono a esso, generalmente in ordine di pubblicazione inverso partendo dal contributo più recente. È una sorta di diario sui più svariati argomenti, con però la possibilità da parte dei membri di commentare e di avviare discussioni asincrone sugli argomenti proposti dal blogger;
- **social network:** sono strumenti in grado di creare reti sociali tra individui, che dal momento dell'iscrizione (quasi sempre gratuita) sono in grado di pubblicare testi, immagini e video a beneficio degli altri membri della comunità. Twitter e Facebook sono forse i social network più conosciuti.

⁴ Wikipedia: https://it.wikipedia.org/wiki/Pagina_principale.

Questa classificazione è ovviamente da considerarsi come indicativa.

La disponibilità gratuita di questi strumenti e l'elevato numero di attività che le comunità virtuali permettono di implementare rappresentano il vero salto qualitativo tra il cosiddetto web 1.0 (utente visto essenzialmente come fruitore del messaggio) e web 2.0 (utente autore e fruitore allo stesso tempo). Il web 2.0 si pone alla base della cosiddetta **Terza rivoluzione industriale** e dei cambiamenti epocali che stanno continuamente riscrivendo il nostro modo di vivere, comunicare e di apprendere.

Sotto quest'ottica, l'adozione ragionata di tali strumenti e il loro inserimento negli ambienti di apprendimento è uno degli orizzonti didattici da esplorare con maggiore convinzione ed entusiasmo. Si pone come un filo rosso in grado di connettere concretamente scuola e società civile, e rappresenta un'occasione irripetibile per ridisegnare il rapporto tra istituzione scolastica e allievi, avvicinando due mondi troppo spesso visti da ambo le parti come distanti e inconciliabili, magari passando attraverso un serio percorso di adattamento e destrutturazione dei rispettivi ruoli.

Sì, perché la definizione stessa di comunità virtuale ha come conseguenza diretta la distruzione e la successiva **ricostruzione dei confini** fisici del singolo individuo e del suo rapporto con la nuova idea di comunità. Questa in tempi relativamente brevi passa da concetti ben stratificati come quello di famiglia, classe o comitiva a un nuovo mondo legato alla presenza virtuale di chi online si trova a costruire rapporti con persone che mai avrebbe potuto conoscere altrimenti, o a gestire attività prima limitate ad ambienti ristretti nello spazio e nel tempo.

Ma anche il **rapporto che ciascuno di noi ha con se stesso** è messo in discussione e destrutturato: le comunità virtuali tendono a ridisegnare anche la percezione del nostro stesso io, che talvolta trova nella nebbia della virtualità una buona occasione per affermarsi, pur restando fisicamente nascosto tra sedia e tastiera. Tendenzialmente si registra una riduzione del livello di inibizione⁵, ci si sente protetti dalla lontananza fisica e spesso anche la condizione di subordinazione di fronte a persone di livello gerarchico superiore risulta affievolita. Per i nostri allievi, introdotti all'uso di ambienti virtuali assieme al (o ai) docente(i) potrebbe essere questa una buona occasione per affrontare e superare remore e timidezze che, in classe, spesso limitano le loro performance.

C'è anche da evidenziare che, in molti casi, le comunità virtuali sono basate esclusivamente sulla **comunicazione testuale**: basti pensare a sistemi di messaggistica come WhatsApp, il cui utilizzo prevalente è proprio quello di chat testuale, in modalità one to one o di gruppo. Questa egemonia del testo rende ancora più opportuna e interessante una riflessione su come l'uso delle parole abbia subito delle mutazioni, portando i membri delle comunità virtuali a usare parole vecchie con significati e

⁵ Il paradosso di Internet Kraut, R. E., Patterson, M., Lundmark, V., Kiesler, S., Mukhopadhyay, T., & Scherlis, W., *Internet paradox: A social technology that reduces social involvement and psychological well-being?*, *American Psychologist*, 53, (9), 1998.

accezioni nuovi, ma anche favorendo l'introduzione di neologismi fortemente, anzi esclusivamente legati alle realtà e alle dinamiche che solo in rete si possono riscontrare. Lo stesso concetto di comunità, come appena visto, si è andato modificando; oggi quando si utilizza questo termine, quasi automaticamente si fa riferimento alle comunità virtuali e a come essere proliferano grazie ai social network, e il pensiero va ai gruppi di WhatsApp o di Facebook, o ai followers (seguaci) di Twitter.

Pensiamo inoltre a parole da sempre molto utilizzate con un significato preciso e forte, come **amico** che contiene al suo interno la radice del verbo amare, e a come un social network come Facebook (che chiama amici i contatti dei membri della comunità virtuale) abbia contribuito a modificarne profondamente il significato, allargandone e sfumandone l'area semantica.

- Pre-Facebook: amico è chi risulta legato da un sentimento di vivo e scambievole affetto (tra due o più persone), ispirato in genere da affinità di sentimenti e da reciproca stima⁶.
- Post-Facebook: amico è un membro della comunità che ha chiesto, e ottenuto, di entrare in contatto con un altro membro; persone a volte mai viste e conosciute, con cui scambiare fotografie e delle quali leggere le opinioni quando le pubblicano nella loro bacheca.

Naturalmente non è questo il luogo per dare giudizi etici o morali sui cambiamenti portati dai social network in particolare e in generale dalle comunità virtuali; quel che si vuole evidenziare è il peso di questi cambiamenti: sono direttamente proporzionali allo sforzo che l'intera comunità scolastica deve esercitare per non restare avulsa da tali spinte evolutive e per non aumentare quindi il gap già troppo elevato con la società civile, culturale, economica e produttiva, e la distanza con i nostri ragazzi.

Nel frattempo, a causa della oggettiva limitazione imposta dalla modalità **solo testo**, iniziano ad affermarsi modalità alternative di comunicazione, in grado di arricchire il testo puro per trasmettere, oltre alle parole, anche gli stati d'animo o comunque delle componenti extra-verbali: nascono le **emoticons** (Emoji). Sono le cosiddette faccine, che sembra siano state utilizzate per la prima volta nel settembre del 1982 dall'informativo statunitense Scott Fahlman. Il loro utilizzo è oggi talmente diffuso che addirittura esiste una codifica UNICODE⁷ che di fatto ne standardizza l'uso.

Ma, facendo un altro passo avanti, le comunità virtuali sono state così forti da modificare il significato di parole importanti e molto usate, e da inventare rimedi alla comunicazione solo testuale. Ma in più la loro pervasività ha addirittura permesso la **nascita di nuovi vocaboli**, alcuni legati al gergo tecnico, altri considerabili delle vere e proprie invenzioni linguistiche: termini come **taggare** (etichettare) o **bannare** (espellere) nascono come estensione del verbo inglese il cui significato identifica l'azione (to tag, to ban...), mentre

⁶ <http://www.treccani.it/vocabolario/amico/> - <http://www.treccani.it/vocabolario/amicizia/>.

⁷ UNICODE: <http://www.unicode.org/charts/PDF/U1F600.pdf>.

parole completamente nuove come **webete** (utilizzata dal giornalista Enrico Mentana nel 2016 per stigmatizzare il comportamento di un membro di Twitter, in realtà inserita nel 2003 dal matematico Maurizio Codogno nel suo *Gergo Telematico*⁸) mostrano come dietro la totalità di tutte le comunità virtuali – in Italia come nel resto del mondo – vi sia una grande vitalità, anche intellettuale, costituita dalla **somma logica** delle intelligenze di tutti gli individui che ne fanno parte.

Si tratta di una grande ricchezza e varietà di idee, opinioni, modi di vedere le cose e di pensare, un **gigantesco melting pot**, un vero e proprio crogiuolo culturale in continuo movimento, in cui tutti hanno la possibilità di confrontarsi e di rispecchiarsi, dando il loro contributo e giovandosi del contributo degli altri membri. È un modello virtuale di società ben più che democratica, idealmente basata sulla totale libertà di espressione e sulla libera partecipazione da parte di tutti i suoi membri, i quali – di contro – sono anche liberi di fornire contributi negativi e distruttivi.

Ma questa è la conseguenza inevitabile del **nuovo grado di libertà** che le comunità virtuali regalano (letteralmente) a tutti i loro membri: si entra gratuitamente per il piacere di confrontarsi e di conoscere nuove persone, ci si ritrova davanti a una specie di tela bianca sulla quale si è liberi di disegnare, con qualsiasi colore, e di dar forma collettivamente a un aggregato in grado di valicare tutti i confini culturali, linguistici, religiosi, economici, sociali, nel quale è possibile tutto e il suo contrario.

Vediamo un nuovo grado di libertà, dicevamo, fondato sulla libertà quasi incontrollata e incontrollabile, sulla semplicità e sulla deresponsabilizzazione, davanti al quale serve consapevolezza e la voglia di arricchire l'intera comunità con contributi fondati sulla **responsabilità** (autorale e morale) e sul recupero della **complessità** come valore basilare di ogni cultura non degenerare.

Come già evidenziato in precedenza, tutte queste destrutturazioni hanno un impatto notevole sulla vita di ciascuno di noi, e possono assumere caratteristiche e presentare conseguenze potenzialmente distruttive (se non gestite da una personalità in grado di riadattarsi a realtà nuove). Ma possono anche generare effetti estremamente interessanti ed esiti virtuosi da un punto di vista strettamente didattico, se orientate alla rimodulazione intenzionale e consapevole di un ambiente di apprendimento.

La libertà assoluta concessa da una comunità virtuale va, soprattutto in ambito scolastico, gestita in qualche modo. Ma **gestire non vuol dire ingabbiare**, semmai coincide col tentativo di cercare e trovare il giusto compromesso tra autonomia individuale e buon senso comune, delineando – magari in maniera non troppo statica – il confine tra collaborazione e **cheating**⁹, tra team working e copia&incolla. La sfida cioè, è lasciare a ciascun allievo la possibilità di esprimersi liberamente e di collaborare con gli

⁸ *Gergo Telematico*: <http://xmau.com/gergo/w.html>

⁹ **Cheating**: dall'inglese, letteralmente: imbroglio.

altri compagni di classe e con i docenti, senza che tutto questo possa rallentare e ostacolare gli obiettivi di apprendimento, la cui gestione deve sempre e comunque restare saldamente nelle mani del Consiglio di Classe e del docente.

Il rischio è la trasformazione di uno strumento potenzialmente facilitante per i processi di apprendimento in una fonte di problemi e complicazioni di ogni genere. Ecco perché, quando si parla di comunità virtuali, è estremamente importante parlare anche di **regole e ruoli**, che – in pieno approccio social – avranno un'efficacia maggiore se anche il loro processo di definizione verrà condiviso con gli allievi. Non sembri strano, ma – anche nelle comunità virtuali – i nostri ragazzi apprezzano il ruolo del docente che riesce a porsi senza imporsi e a guidare con autorevolezza senza abusare dell'autorità che deriva dal suo ruolo istituzionale.

Volendo fornire delle semplici linee guida, una comunità virtuale avente finalità squisitamente didattiche dovrà essere costruita (indipendentemente dallo strumento utilizzato) ricordando che:

- è indispensabile la definizione di una **strategia** ben chiara, definita e condivisa con l'intero Consiglio di Classe e naturalmente con la dirigenza;
- non sono gli strumenti a fare comunità, ma i **suoi membri**: bisogna sempre focalizzare l'attenzione sulle reali necessità degli studenti e degli insegnanti coinvolti;
- la presenza di **linee guida** (possibilmente create con il contributo di tutti i membri, e non calate dall'alto) è uno dei fattori chiave;
- uno dei pilastri delle comunità virtuali è la **fiducia**: tra docenti e allievi deve potersi instaurare un'interazione basata sulla fiducia reciproca, in grado di cementare le attività;
- **coinvolgimento** continuo e **riconoscimento** pubblico (all'interno della comunità) in presenza di progressi e buoni risultati raggiunti dai membri sono fattori essenziali.

La scuola è chiamata oggi più che mai a dare il suo contributo di libertà e di responsabilità, e deve orientare la sua azione alla valorizzazione delle enormi potenzialità di queste comunità che possono davvero rappresentare un'occasione di riscatto per individui e interi popoli, ma anche rivelarsi portatrici di nuove forme di disagio e oppressione.

Tra le motivazioni più frequentemente addotte per giustificare la resistenza da parte di istituzioni scolastiche e singoli docenti a cambiare prospettiva è la Direttiva del Ministro dell'Istruzione datata 15 marzo 2007¹⁰, contenente linee di indirizzo e indicazioni in materia di utilizzo di telefoni cellulari durante l'attività didattica, nella quale si vieta

¹⁰ https://archivio.pubblica.istruzione.it/normativa/2007/allegati/prot30_07.pdf

espressamente l'utilizzo dei telefoni cellulari da parte di alunni e docenti. La Direttiva recitava testualmente:

«In via preliminare, è del tutto evidente che il divieto di utilizzo del cellulare durante le ore di lezione risponda a una generale norma di correttezza che, peraltro, trova una sua codificazione formale nei doveri indicati nello Statuto delle studentesse e degli studenti, di cui al D.P.R. 24 giugno 1998, n. 249. In tali circostanze, l'uso del cellulare e di altri dispositivi elettronici rappresenta un elemento di distrazione sia per chi lo usa che per i compagni, oltre che una grave mancanza di rispetto per il docente configurando, pertanto, un'infrazione disciplinare sanzionabile attraverso provvedimenti orientati non solo a prevenire e scoraggiare tali comportamenti ma anche, secondo una logica educativa propria dell'istituzione scolastica, a stimolare nello studente la consapevolezza del disvalore dei medesimi.»

E ancora...

«Il divieto di utilizzare telefoni cellulari durante lo svolgimento di attività di insegnamento - apprendimento, del resto, opera anche nei confronti del personale docente (cfr. Circolare n. 362 del 25 agosto 1998), in considerazione dei doveri derivanti dal CCNL vigente e dalla necessità di assicurare all'interno della comunità scolastica le migliori condizioni per uno svolgimento sereno ed efficace delle attività didattiche, unitamente all'esigenza educativa di offrire ai discenti un modello di riferimento esemplare da parte degli adulti.»

Si tratta di un punto fermo che ha condizionato, dobbiamo ammetterlo, la transizione verso il digitale, anche considerando che nel 2007 parlare di didattica digitale era molto più pionieristico di quanto non lo sia oggi; bisogna anche evidenziare che nella direttiva si parla espressamente di telefoni cellulari, ma non di tablet o di altre tipologie di dispositivi fissi o mobili. Da ciò potremmo dedurre lo spirito e l'obiettivo della direttiva, che vieta l'uso dei telefoni cellulari non in quanto smartphone (in grado quindi di collegarsi alla rete Internet e di fruire di siti e servizi web, anche didattici) ma in quanto telefoni, in grado di arrecare disturbo al regolare andamento delle lezioni. Tale interpretazione sembrerebbe suffragata dall'introduzione di un documento importante e ambizioso come il Piano Nazionale per la Scuola Digitale¹¹ soprattutto se facciamo riferimento all'**Azione #6 – Politiche attive per il BYOD (Bring Your Own Device)**¹²:

«Le disposizioni finora adottate (tra cui la Direttiva del Ministro del 15.3.2007, Linee di indirizzo e indicazioni in materia di utilizzo di "telefoni cellulari") con cui si disciplina

¹¹ http://www.istruzione.it/scuola_digitale/index.shtml.

¹² <http://schoolkit.istruzione.it/pnsd/azione-6-politiche-attive-byod-bring-your-own-device/>.

l'utilizzo di dispositivi personali durante le attività didattiche hanno affrontato spesso in modo troppo drastico la questione, generalmente chiudendo a ogni possibilità di uso misto, senza discriminare tra il fascio di attività potenzialmente svolte nell'ambiente scolastico. A tale scopo, il MIUR, in collaborazione con AGID e il Garante per la Privacy, svilupperà apposite linee guida in aggiornamento delle attuali disposizioni, per promuovere il Bring Your Own Device, con standard e pratiche chiare, identificando i possibili usi misti dei dispositivi privati nella pluralità di attività scolastiche, che vanno dalla compilazione del registro elettronico alla partecipazione alle attività progettuali tra studenti e docenti.>>

Si tratta di un passaggio importante, all'interno di una misura che lo studio dell'approccio BYOD e quindi la possibilità di utilizzare in classe anche gli smartphone degli studenti, aprendo la strada a una serie di misure future in questo senso.

4. Le piattaforme online per la gestione dell'apprendimento

Abbiamo già avuto occasione di ricordare alcune tra le principali tipologie di piattaforme online per la gestione di attività e contenuti di apprendimento. Proviamo adesso a considerare questo mondo in maniera più sistematica, partendo da una distinzione che, come sarà chiaro da quanto detto finora – è certo un po' (anzi, molto) astratta e riguarda concetti comunque strettamente correlati, ma può comunque aiutare in uno sforzo di sistematizzazione: la distinzione tra (a) l'ambiente di apprendimento e le attività che vi si svolgono, (b) i contenuti di apprendimento utilizzati o prodotti nell'ambito di queste attività, e (c) le interazioni, le relazioni, i ruoli che vengono a stabilirsi all'interno della comunità di apprendimento.

La **creazione** di un ambiente di apprendimento online e la gestione delle attività che vi si svolgono è compito specifico dei cosiddetti **LMS** (Learning Management System). Le piattaforme che appartengono a questa categoria – tra le principali Moodle, Edmodo, Docebo... – permettono di gestire un corso interamente online o le componenti online di un corso blended. Mettono a disposizione strumenti di programmazione e gestione delle attività e del loro calendario, di gestione dei partecipanti (con assegnazione dei ruoli e tracciamento delle attività svolte, attraverso la registrazione dei dati sul lavoro svolto in piattaforma da ogni singolo partecipante e dei relativi tempi), di discussione e lavoro collaborativo (forum, accesso a eventuali aule virtuali ecc.), nonché di inserimento e gestione dei contenuti di apprendimento effettivamente utilizzati, che vengono collegati alle singole attività previste.

Al contrario, i depositi (o **repository**) per contenuti di apprendimento – per i quali si usa spesso l'acronimo **LCMS**, Learning Content Management System – non sono di norma collegati a un corso specifico, ma sono centrati sulla **produzione, descrizione, conservazione** e sull'accesso a grandi quantità di materiali utilizzabili poi in corsi e contesti diversi. Un LCMS è insomma una sorta di **biblioteca virtuale** di contenuti, che possono poi essere di volta in volta 'recuperati' nell'ambito di corsi (e di LMS) specifici. Il concetto di LCMS, come si capirà, è piuttosto generale: concretamente abbiamo spesso a che fare con strumenti che sono distinti a seconda della tipologia di contenuto (lesson plan, presentazioni, immagini, video...) e che possono mettere l'accento sulla funzione di progettazione e di produzione, su quella di descrizione e conservazione, o su entrambi. Così, per fare qualche esempio, SlideShare (<https://www.slideshare.net/>) è un ambiente per la conservazione organizzata – più che per la produzione – di slide e presentazioni video; mentre la piattaforma per la gestione di lesson plan messa a disposizione da RAI Scuola (<http://www.raiscuola.rai.it/startLezioni.aspx>) è in primo luogo uno strumento di produzione di contenuti, e solo in seconda battuta un deposito per conservarli.

A differenza degli LMS, i LCMS non consentono invece di norma il tracciamento delle attività dei singoli corsisti all'interno di un corso; da questo punto di vista possono essere ricondotte a questa categoria anche molte piattaforme per la gestione di **MOOC**, ovvero corsi – spesso gratuiti – aperti a un numero potenzialmente assai ampio di utenti. Infine, i **social network orientati all'apprendimento** (un buon esempio tutto italiano è Fidenia (<https://www.fidenia.com/>), e più in generale le **piattaforme di social learning**, hanno il loro fuoco sulla gestione delle interazioni all'interno delle comunità di apprendimento, e considerano dunque innanzitutto la dimensione sociale e relazionale, pur permettendo di norma la creazione di corsi e attività e l'uso al loro interno di contenuti di apprendimento.

BIBLIOGRAFIA E LINK UTILI

- R. Kraut, M. Patterson, V. Lundmark, S. Kiesler, T. Mukhopadhyay, W. Scherlis, *Il paradosso di Internet. Internet paradox: A social technology that reduces social involvement and psychological well-being?*, American Psychologist, 53, (9), 1998.
- H. Rheingold, *The Virtual Community. Homesteading on the Electronic Frontier*, Addison-Wesley, 1993.
- E. Wenger, *Communities of Practice: Learning, Meaning, and Identity*, Cambridge University Press, Cambridge 1998, trad. it. *Comunità di pratica. Apprendimento, significato e identità*, Raffaello Cortina Editore, Milano 2006.
- https://archivio.pubblica.istruzione.it/normativa/2007/allegati/prot30_07.pdf.
- <http://schoolkit.istruzione.it/pnsd/azione-6-politiche-attive-byod-bring-your-own-device/>.
- <http://www.unicode.org/charts/PDF/U1F600.pdf>.
- Etienne e Beverly Wenger-Trayner, *Introduction to Communities of Practice*, 2015:
 - ⇒ <http://wenger-trayner.com/introduction-to-communities-of-practice/>.
 - ⇒ https://it.wikipedia.org/wiki/Comunit%C3%A0_di_pratica.
 - ⇒ https://en.wikipedia.org/wiki/Community_of_practice.