

Comunità e Network di pratiche

Antonio Fini

Descrizione

Per "comunità di pratica" si intende generalmente un insieme di persone che, condividendo una professione, un mestiere, un interesse, un problema, una passione personale, interagiscono tra loro in modo progressivamente teso alla messa in comune di conoscenze e, appunto "pratiche".

Le caratteristiche principali delle comunità di pratica sono l'identità, ovvero l'argomento di interesse condiviso dai partecipanti, il senso di appartenenza alla comunità per cui i partecipanti attivano meccanismi di sostegno reciproco, e la condivisione delle pratiche. E' interessante notare come il termine "pratica" sia qui legato soprattutto alla conoscenza costruita e negoziata all'interno della comunità.

Il concetto di comunità di pratica è strettamente legato alla teoria dell'apprendimento situata proposta da Lave e Wenger (1991), i quali a loro volta si rifacevano agli studi sull'apprendistato ed ai meccanismi legati alle interazioni tra "veterani" e "novizi" all'interno di ambienti di apprendimento.

Successivamente Wenger (1998) ha inquadrato in modo organico concetti ed elementi caratterizzanti delle comunità di pratica.

Con la diffusione delle tecnologie di rete, il concetto di comunità di pratica si è evoluto verso quello di network. Il termine "Network of practice", originariamente proposto da John Seely Brown e Paul Duguid (2000), riguarda oggi soprattutto l'uso dei social network disponibili sul web per scopi comunicativi legati allo scambio di informazioni legate a pratiche professionali. Il tratto distintivo sarebbe pertanto l'uso "professionale" dei social network i quali sono al contrario spesso connotati come "luoghi virtuali" dedicati soprattutto al tempo libero ed alla socialità fine a se stessa.

Le principali differenze tra Comunità e Reti di pratica sono relative:

- alla dimensione presenza (comunità) /distanza (network) per cui i partecipanti ad una comunità si conoscono di solito personalmente, al contrario dei partecipanti ad un network;
- al rapporto più o meno stretto con un'organizzazione. Di solito le comunità sono emanazioni di organizzazioni (aziende, enti, ecc.) mentre i network operano ad un livello più ampio;
- alla distribuzione geografica, limitata nel caso delle comunità e potenzialmente illimitata per i network (in realtà esistono naturalmente barriere, ad esempio linguistiche, che limitano di fatto anche i network);
- alla natura dei legami esistenti tra i "nodi" della rete (ovvero i partecipanti), i quali possono essere più o meno forti. In particolare, nel caso dei network virtuali si osserva come questi legami siano solitamente di tipo "debole".

Ma la differenza più significativa sta nello scopo che questi "aggregati" si prefiggono

- I membri di una "comunità" lavorano per conseguire un unico risultato (ad esempio: la conduzione in porto di una nave);
- I membri di un network sono accumulati da un interesse anche professionale e svolgono tutti la stessa professione (es: gli insegnanti; i tecnici di radiologia ...) ma ognuno consegue il risultato per proprio conto.

Fondamenti concettuali

Le comunità di pratica si ispirano ad una teoria dell'apprendimento che riguarda particolarmente il modo con cui una persona apprende all'interno di un'organizzazione. Lave e Wenger (1991) hanno proposto il modello dell'*apprendimento situato* che vede l'apprendimento non più come "atto individuale" ma come "attività distribuita" tra i partecipanti ad una comunità di pratica.

Emerge pertanto la caratteristica sociale dell'apprendimento: l'individuo costruisce conoscenze attraverso la partecipazione alle diverse comunità sociali di cui fa parte (la scuola stessa può essere vista come una comunità). Le comunità di pratica a loro volta condividono valori, credenze, linguaggi, modalità operative.

Da notare che, secondo Lave e Wenger, il processo di apprendimento è costituito dall'appartenenza alla comunità, anche senza attività formali di insegnamento/addestramento. E' attraverso un processo che gli autori chiamano "partecipazione periferica legittimata" che i nuovi arrivati, da posizioni "periferiche", si avvicinano al "centro" della comunità, passando dalla semplice "osservazione" e da compiti, conoscenze e competenze elementari ad altri più complessi e "centrali", secondo un modello che gli autori stessi fanno discendere direttamente dall'apprendistato.

Nel modello della comunità di pratica, infatti, la conoscenza e la competenza (si potrebbe dire la teoria e la pratica) sono strettamente connesse: l'apprendimento "situato" prevede che si "apprenda facendo".

Il modello delle comunità di pratica è stato ripreso da diversi autori; in Italia soprattutto da Trentin (2004) e da Calvani (2005) per evidenziare come le tecnologie di rete possano fornire un ottimo supporto allo sviluppo e alla gestione delle comunità che diventano in questo caso "virtuali" o "comunità professionali in rete" (secondo la denominazione usata da Trentin).

Il modello di apprendimento all'interno delle comunità è basato principalmente sulla collaborazione, si parla infatti di "costruzione collaborativa della conoscenza" per sottolineare la dimensione sociale. Nel caso di esperienze di tipo collaborativo realizzate con modalità e-learning sono spesso utilizzate anche sigle specifiche come CSCW (Computer Supported Cooperative Work) e CSCL (Computer Supported Collaborative Learning) (Scardamalia e Bereiter, 1993).

I rapporti tra apprendimento e comunità possono essere riassunti attraverso i seguenti punti (Trentin, 2004, pag. 31):

- Caratterizzazione sociale dell'apprendimento. Il soggetto acquisisce conoscenza attraverso le comunità sociali a cui appartiene;
- Integrazione della conoscenza nella vita della comunità. Sia la conoscenza esplicita (ovvero quella sostanzialmente formalizzabile attraverso le diverse forme di linguaggio e facilmente trasmissibile in forma organizzata), che quella tacita (di più difficile trasmissione e condivisione perché legata al vissuto del singolo individuo, alle sue azioni e abilità non sempre esprimibili attraverso il linguaggio) sono integrate nelle esperienze della comunità. Il tentativo di esplicitare e condividere anche la conoscenza tacita è uno degli obiettivi della comunità di pratica;
- Apprendimento e appartenenza alla comunità sono indistinguibili. Si apprende in quanto membri, attraverso le relazioni con gli altri partecipanti;
- Conoscenza e pratica sono inseparabili. E' un forte richiamo all'apprendimento "attivo", per cui si apprende "facendo". La dimensione teorica e quella pratica vengono a coincidere.

Nonostante le comunità di pratica siano in senso stretto sempre "in presenza" e prevedano la condivisione anche fisica di ambienti e procedure di lavoro, le tecnologie di rete hanno comunque progressivamente spostato il focus sulle cosiddette "comunità virtuali".

Il concetto di “comunità virtuale” è stato definito per la prima volta da Rheingold (2001), che attribuisce loro alcune caratteristiche ulteriori, rispetto alle comunità di pratica face-to-face, dovute alle *affordance* della rete (ad esempio il carattere di calore e informalità dovuta ad un certo potere disinibente della comunicazione basata su computer). Altri autori hanno poi proceduto a ulteriori classificazioni (Calvani, 2005, pag. 50). Oggi, ovviamente, non si può prescindere dallo sviluppo dei social network, ambienti virtuali che, sotto particolari condizioni, possono offrire un substrato tecnologico per il supporto di comunità virtuali.

Particolarmente interessante appare la distinzione operata da Dron e Anderson (2007) relativamente alle dimensioni o entità principali che entrano in gioco nelle dinamiche sociali tipiche della rete.

I tre livelli identificati da questi autori sono il Gruppo, il Network e il Collettivo ai quali, come contributo personale, pare del tutto ragionevole aggiungere una dimensione di base, il Soggetto, che è dato per scontato nel modello proposto ma che ha comunque caratteristiche peculiari delle quali occorre tenere conto.

Secondo questo modello la dialettica in rete è vista attraverso una dinamica che coinvolge i seguenti livelli:

1)Soggettività.

Alla base c'è la soggettività, a cui corrisponde la necessità di usufruire di spazi ed ambienti di produzione personali, luoghi in cui rispecchiare la propria identità. Per secoli gli esseri umani si sono avvalsi di diari, epistolari, taccuini: tutti supporti al proprio lavoro e al tempo libero ma anche qualcosa di più, in definitiva luoghi in cui gli individui hanno rispecchiato la propria identità. Il racconto di sé, a volte pubblico (nel caso di personaggi noti) sotto forma di autobiografia ma più spesso privato, sotto forma di diario personale, ha sempre avuto un ruolo importante nella vita di molte persone.

La diffusione dei blog e di altri tipi di social software ha cambiato la prospettiva del raccontarsi: il privato e il pubblico si intersecano e si confondono. Il blogger scrive per sé stesso (come in un diario) o per gli altri? E' difficile distinguere le due dimensioni, personale e sociale del blog. Se il nome (web log, diario sul web) richiama principalmente la tradizione diaristica, l'esposizione al pubblico sul Web e la possibilità di commentare offerta ai visitatori portano invece verso la dimensione sociale .

Non è solo il blog ad essere espressione tecnologica della soggettività in rete: i vari siti di condivisione di risorse (bookmark, fotografie, video, podcast, documenti) sono popolati da contenuti personali, che ognuno carica per sé prima che per gli altri. La diffusa pratica del tagging è un esempio di espressività personale: assegno questo particolare tag ad una risorsa perché questo ha senso per me.

Possiamo associare alla dimensione soggettiva anche le istanze relative alla sicurezza e alla privacy, spesso trascurate nella frenesia dei social network: quante fotografie che ritraggono altre persone oltre all'utente che l'ha inserita sono oggi presenti, ad esempio, su Facebook? E' una situazione a volte paradossale: la sfera privata, a volte oggetto di forti rivendicazioni di privacy, viene poi esternata in modo estremamente disinvolto in nome di una spesso non così ben consapevole condivisione, al limite (e talvolta oltre) dell'esibizionismo.

2)Gruppo.

Il primo livello (il secondo, considerando la nostra aggiunta del livello soggettivo) del modello è forse quello più conosciuto e studiato. Il concetto di gruppo è ben consolidato nella teoria e nella prassi dell'educazione e, soprattutto, della psicologia sociale. Nello specifico dell'e-learning, esiste una notevole letteratura sul lavoro collaborativo in rete e sulle sue peculiarità (Calvani, 2005).

Aspetti peculiari dei gruppi sono: la consapevolezza degli individui rispetto all'appartenenza, l'esistenza di un obiettivo comune, una struttura precisa rispetto alle norme di ingresso, partecipazione e leadership.

Limitandosi alla prospettiva dell'apprendimento in rete, i gruppi rispondono a specifiche esigenze ed obiettivi come una classe virtuale in un corso a distanza o un project work collaborativo.

Solitamente il gruppo ha una durata limitata nel tempo, in relazione all'obiettivo da raggiungere. La struttura gruppo è più facilmente reperibile nei setting formativi tipici dell'educazione formale ma sono possibili esempi di formazione di gruppi anche per l'informal learning, assistito o meno dalle tecnologie .

3)Network.

I network consentono di mettere in connessione individui che condividono, generalmente, un qualche interesse comune, anche non precisamente individuato (può essere un tema, un ambito professionale, un hobby) e di solito senza un vero e proprio obiettivo collaborativo dichiarato. Anche il senso di appartenenza è sicuramente più debole, rispetto ai gruppi.

Chi partecipa ha generalmente come obiettivo l'aumento della propria reputazione, che può avvenire attraverso meccanismi di "ricompensa" quali l'esplicito apprezzamento del contributo. Un elemento di grande importanza nei network è il desiderio di condivisione. I network trovano oggi espressione tecnologica nei diversi sistemi di social networking, da cui emerge chiaramente un'altra caratteristica, ovvero l'appartenenza multipla.

Tipicamente, gli individui fanno parte di diversi network, a causa dei diversi orientamenti e scopi di questi (ad esempio si può appartenere ad un network di amanti dei libri e condividere recensioni e commenti e contemporaneamente a network professionali per la ricerca di occasioni lavorative) ma molto spesso si osserva una contaminazione tra questi diversi ambienti, per cui i contatti e gli "amici" conosciuti in un network possono poi riapparire in un altro, riproponendo connessioni in contesti diversi.

4)Collettivo.

La partecipazione degli utenti a una multiforme varietà di servizi di condivisione oggi disponibili in rete costituisce una tipologia di aggregazione che non può essere ricondotta né ai gruppi, nei quali l'intenzionalità e l'obiettivo sono ben individuati e condivisi, e neanche ai network, nei quali, nonostante il legame sia decisamente più blando, esiste pur sempre un interesse comune, un elemento che in qualche modo fornisce una ragione per rimanere connessi.

Quando un utente scrive un post nel suo blog, o inserisce un commento ad una fotografia su Flickr, o condivide un bookmark su del.icio.us, fornisce un input per la collettività intera, non per un gruppo né per un network definito di persone. I collettivi sono lo spazio ideale per la *serendipity*, l'apprendimento per scoperta, l'imbattersi casualmente in qualcosa di interessante mentre si sta cercando qualcosa d'altro: una modalità di acquisizione della conoscenza che, a ben vedere, è in qualche modo legata già alla natura ipertestuale di base della rete e che, oggi, con l'aumentare della disponibilità di contenuti creati dagli utenti, raggiunge il suo apice.

I collettivi sono tuttavia anche il regno dell'information overload: come dominare, selezionare, valutare questa massa di contenuti che chiunque può immettere in rete? Come rapportare questo praticamente infinito flusso di conoscenza con il proprio vissuto, le proprie necessità, gli obiettivi del momento?

L'ipotesi che suggeriamo è che i tre livelli descritti possano interagire nella vita quotidiana, rispondendo al meglio, ognuno per le proprie caratteristiche, alle diverse istanze che l'individuo avanza nel corso del suo percorso di apprendimento continuo.

Autori maggiormente significativi

Il concetto di comunità di pratica è stato introdotto da Etienne Wenger (1998) che rimane pertanto l'autore di riferimento, anche grazie al precedente lavoro sulla teoria dell'apprendimento situato, sviluppato con Jean Lave (Lave e Wenger, 1991).

Brown e Duguid (2000) hanno evidenziato gli aspetti reticolari, proponendo il concetto di "network di pratiche".

Rheingold (1994) ha invece introdotto il termine "comunità virtuale", attorno al quale negli anni si sono moltiplicati i contributi.

Per quanto riguarda autori italiani, i lavori maggiormente significativi in questo campo sono quelli di Trentin (2004) e Calvani (2005).

Corsi ed obiettivi di apprendimento per cui la strategia può essere utilizzata

Un tipico campo di applicazione per una comunità di pratica è quello degli ex-partecipanti ad un corso di formazione. Sia che il corso si sia svolto in presenza o a distanza, è esperienza comune di molti partecipanti il senso di "interruzione" dei contatti (e, in fin dei conti) dell'apprendimento che si verifica al termine di un'iniziativa di apprendimento formale. Questo disagio è tanto più avvertito quanto più efficace e soddisfacente è stata avvertita l'iniziativa.

La costituzione di una comunità di pratica può offrire continuità all'azione formativa, oltre il momento di svolgimento del corso. E' un caso nel quale la costituzione della comunità è abbastanza facilitata da alcuni elementi, quali la conoscenza personale dei partecipanti (in caso di corso in presenza) o comunque la familiarità instaurata nel gruppo attraverso le attività virtuali (in caso di corso online). Le istituzioni che promuovono la formazione potrebbero a loro volta farsi carico dell'assistenza all'avvio di una comunità del genere, anche offrendo supporto tecnologico.

Nell'ambito dell'online, ad esempio, nei corsi è ormai consolidato l'uso delle cosiddette piattaforme e-learning. Questi sistemi svolgono egregiamente il loro compito durante la fase di svolgimento del corso, ma, una volta terminato, le classi virtuali, i forum e gli altri ambienti predisposti si "spengono" progressivamente: gli ex-corsisti non hanno più "motivo" di collegarsi, i docenti hanno da pensare alla nuova edizione del corso, ecc. Il ruolo della piattaforma appare pertanto rigidamente limitato nel tempo, al solo periodo di vita dei corsi. Non solo, normalmente all'interno di una piattaforma e-learning gli studenti hanno solo limitate possibilità di personalizzazione: nella maggior parte dei casi il ruolo "propositivo" è riservato ai docenti ed ai tutor, mentre gli studenti si limitano di solito alla consultazione dei materiali ed alla partecipazione alle attività predisposte dallo staff.

Il "trasferimento" degli ex-corsisti verso sistemi tecnologici più idonei alla dimensione informale e collaborativa può essere un elemento importante del quale l'istituzione potrebbe farsi carico in vista della costituzione della comunità (vedi il paragrafo "Tecnologie").

Un altro caso è quello delle comunità professionali (si veda anche la scheda "Portali Professionali"). Va rilevato tuttavia che non è sufficiente l'appartenenza ad un gruppo professionale perché si possa parlare di comunità, o network, di pratica. Non è infatti scontato che vi sia in tutti i gruppi quella tensione verso la condivisione della conoscenza e la collaborazione che rendono di fatto attiva e possibile una comunità o un network di pratiche. Gli elementi di criticità relativi alle comunità di pratica professionali (in particolare supportate da sistemi tecnologici del cosiddetto Web 2.0) sono stati affrontati da Fini (2009).

Sinteticamente possiamo qui indicare i principali punti:

- familiarità tecnologica. Le applicazioni di rete sono più adatte a soggetti con particolare attitudine e curiosità nel settore tecnologico;
- capacità di autoapprendimento;
- disposizione alla condivisione;
- livello di expertise. Come ogni altro ambiente o esperienza basata su forme di collaborazione, rimane valido il principio che tanto più i soggetti che interagiscono sono già esperti, tanto maggiori saranno le probabilità che le interazioni siano reciprocamente proficue;
- dominio professionale ben delineato ma anche eterogeneo ed aperto all'interno. Azioni virtuose possono verificarsi ai confini del dominio e negli spazi in cui questo può riconfigurarsi o incrociarsi con altri settori. Le competenze dovrebbero poter dar luogo a possibili integrazioni e complementarità, al formarsi e differenziarsi di nuove competenze;
- ambiti orientati alla progettualità e innovazione. Sono preferibili domini nei quali si possano affiorare nuove ipotesi e progetti, nei quali siano assenti vincoli di riservatezza o limitazione alla diffusione delle informazioni;
- presenza di un basso livello di antagonismo;
- presenza di un legame istituzionale. Sembra utile (anche se non del tutto indispensabile) un qualche rapporto istituzionale per garantire un buon livello di fiducia e per mantenere alta l'attenzione e la partecipazione con un minimo di animatori costantemente coinvolti;
- possibilità di conversione da attività informali in formali;
- dimensione sufficiente. Deve consentire nel dominio in questione, processi di serendipity ed incontri e collaborazioni proficue. Questo non è possibile al di sotto di una massa critica minima, ipotizzabile ad un livello di 400-500 soggetti (tenuto conto che i realmente attivi sono stimabili a circa 1/10 o anche meno) per garantire una soglia di interazioni significative;
- momenti critici di passaggio nella identità professionale. Un ruolo particolare potrebbe riguardare fasi peculiari di transizione (uscita dalla istituzione, primo avvio professionale).

Le comunità e i network di pratiche sono legate strettamente all'ambito dell'apprendimento in età adulta. Il riferimento agli ambienti tipici delle organizzazioni lavorative. In realtà anche l'ambiente scolastico può essere a tutti gli effetti una comunità di apprendimento, soprattutto se in esso sono coltivati gli aspetti più legati alla condivisione ed alla co-costruzione della conoscenza.

Si è accennato in precedenza a situazioni tipiche per le comunità di pratiche (ex-corsisti, comunità professionale). Tuttavia ogni organizzazione può dare vita a una o più comunità di pratiche tra i suoi appartenenti, nell'ottica della costituzione di quella che viene indicata spesso come "learning organization", ovvero un approccio ispirato alle teorie dell'apprendimento organizzativo.

Le tecnologie del web 2.0 ultimamente hanno dato la possibilità di costituire network di pratiche distribuiti e non più legati strettamente a singole organizzazioni (anche se in alcuni casi possono essere proprio le istituzioni a promuoverli). Viene così assolutamente in primo piano uno dei due fattori chiave evidenziati da Trentin (2004, pag. 55), ovvero il ruolo delle comunità di pratica (anche se in questo caso la denominazione "network" appare decisamente più appropriata) come strumenti di connessione tra le persone.

Vantaggi o punti di forza

I vantaggi delle comunità di pratiche sono essenzialmente legati alla loro natura informale e connessa ad una modalità di apprendimento "immersivo" che consente di superare ostacoli che impediscono o limitano la partecipazione a iniziative di apprendimento formale. I singoli possono inoltre beneficiare di aiuto per lo sviluppo di abilità e competenze relative al proprio lavoro.

Le comunità e i network di pratiche consentono una partecipazione attiva ad un numero elevato di persone che condivide un interesse comune. I vantaggi non sono soltanto diretti ai singoli ma si allargano all'organizzazione. Strettamente legato alle comunità di pratica vi è infatti il cosiddetto Knowledge Management per cui la "gestione della conoscenza" all'interno delle organizzazioni è elemento cruciale, soprattutto per quanto riguarda le dinamiche che ne regolano la creazione e la disseminazione. Le comunità di pratica contribuiscono alla costituzione di nuclei solidi di capacità e competenze interne e alla creazione di opportunità di innovazione.

Infine, come si è già accennato in precedenza, le comunità di pratiche possono anche svolgere un ruolo di raccordo tra le esperienze educative formali (soprattutto di alta formazione) e il passaggio al mondo del lavoro.

Svantaggi o punti di debolezza

Più che di svantaggi veri e propri, si può parlare di criticità. Oltre agli elementi già esposti nel paragrafo "Corsi ed obiettivi.." si possono individuare come elementi di criticità:

- la scarsa attitudine di molte persone alla condivisione della conoscenza. E' ancora abbastanza frequente, in molti ambiti professionali, l'abitudine a considerare l'informazione come elemento di potere, da non condividere con altri per paura di vedere sminuita il proprio ruolo;
- la consuetudine legata alle modalità formali di apprendimento, per cui alcuni trovano difficile operare in situazioni di apprendimento informale;
- per quanto riguarda i network sostenuti da tecnologia;
- una certa riluttanza (o diffidenza), soprattutto per i meno giovani, verso l'uso dei servizi web 2.0 e dei social networking in particolare;
- collegato alla precedente, la necessità di possedere un certo livello di competenza nell'uso dei sistemi informatici e di rete;
- l'esistenza di limitazioni o difficoltà nell'accesso alla rete (digital divide).

Indicazioni operative (lato erogatori, lato utenti)

"Usando una metafora possiamo dire che la genesi di una comunità di pratica può essere paragonata alla crescita di una piantina in un terreno non coltivato" (Trentin, 2004, pag. 106).

Questa riuscita metafora coglie uno degli elementi di cui tenere maggiormente conto nel processo di attivazione e mantenimento di una comunità. La "piantina" può svilupparsi spontaneamente o essere intenzionalmente piantata, in ogni caso avrà bisogno di particolari cure per svilupparsi e crescere.

In particolare le comunità e i network necessitano soprattutto di meccanismi di auto-produzione e auto-direzione che ne consentono il mantenimento nel tempo.

Le comunità e i network possono essere aperti, semi-aperti o chiusi, a seconda dei livelli di regolamentazione dell'accesso. Ad esempio un network professionale che si sviluppa attraverso un sistema di social networking potrebbe consentire l'iscrizione libera a chiunque lo desideri oppure potrebbe stabilire una politica di accesso basata sulla co-optazione (inviti da parte dei membri) o ancora demandare agli amministratori il potere di valutare le richieste di ammissione.

Un elemento di grande importanza per lo sviluppo dei network è il "clima". E' necessario che i partecipanti siano in qualche modo gratificati per l'appartenenza, attraverso meccanismi di remunerazione, non necessariamente di tipo economico (peraltro difficilmente praticabili in network non collegati ad istituzioni) ma basati sul riconoscimento del prestigio dei membri che si distinguono per la qualità degli apporti.

In ogni caso all'interno della comunità si verrà a formare una leadership, che potrà fare capo al soggetto che ha lanciato l'iniziativa o potrà anche emergere progressivamente.

Wenger (2001) ha elencato un certo numero di fattori che contribuiscono a determinare il successo di una Comunità di pratiche. Possiamo riproporre sinteticamente l'elenco rivisitato da Trentin (2004) e declinato sul versante delle tecnologie utilizzate:

- Presenza e visibilità. E' necessario favorire la visibilità reciproca dei partecipanti attraverso meccanismi quali elenchi, indicazioni di "presenza" online;
- Periodicità. La cadenza di eventi è un fattore importante per riaffermare i valori e i legami. Calendari condivisi, sistemi di agenda condivisa, di votazioni (ad es. www.doodle.com) e di sondaggi online.
- Varietà delle interazioni. Può essere realizzata prevedendo una varietà di sistemi di comunicazione, sincrona e asincrona.
- Facilità di coinvolgimento. E' necessario favorire l'inserimento dei membri nelle attività online, facendo in modo che tutti conoscano l'assortimento tecnologico previsto. Per quanto riguarda la tecnologia utilizzata, si dovranno privilegiare sistemi di facile utilizzo, con una particolare attenzione all'accessibilità.
- Valori a breve termine. La ricerca di informazioni "rapide", utili nell'immediato può essere facilitata da sistemi di FAQ, condivisione di bookmark e altri sistemi sociali di condivisione.
- Valori a lungo termine. La gestione della base di conoscenza della comunità che si può accumula nel tempo può essere effettuata attraverso repository documentali e sistemi di mapping (ad es. mappe concettuali).
- Collegamenti. Il collegamento con il mondo esterno è realizzabile facilmente mediante l'intersecazione dei sistemi utilizzati per la comunità o il network con i sistemi di social networking. Ad esempio un "gruppo" di Facebook può essere l'eco esterna di un network privato.
- Identità personale. I social networking hanno particolarmente insistito sul concetto di "profilo" dell'utente: uno spazio nel quale ognuno può descriversi in modo da esporre quanto ritiene più interessante che gli altri conoscano di sé.
- Identità comune. Se le comunità di pratica in presenza hanno naturalmente anche degli spazi fisici di riferimento, le comunità online e i network faranno ricorso a spazi virtuali (ad esempio i sistemi di web conference) e cercheranno di proporre una facciata pubblica attraverso siti web, marchi, loghi, diffusione di notizie sui media, ecc.
- Appartenenza e interrelazioni. E' un punto di difficile attuazione nelle comunità online, laddove l'interazione in presenza è invece il modo migliore per conoscersi reciprocamente e instaurare rapporti di fiducia e senso di appartenenza.
- Diversificazione dell'appartenenza. I sistemi di social networking prevedono di solito livelli diversi di accesso o meccanismi di visibilità differenziata di contenuti e contatti
- Evoluzione. I sistemi tecnologici devono ovviamente essere sufficientemente flessibili per adattarsi agli inevitabili (e desiderati) processi evolutivi.
- Attiva partecipazione. E' ben noto come negli ambienti di interazioni online la maggior parte dei contributi derivi da un piccolo numero di partecipanti. Nielsen (2006), ha proposto la cosiddetta "teoria 1-9-90" secondo la quale nella maggior parte delle comunità si osserva una tripartizione degli utenti nelle proporzioni indicate, ovvero circa un 1% di utenti effettivamente attivi e produttivi, circa un 9% di utenti occasionalmente attivi e il restante 90% di fruitori passivi (tenendo conto che i numeri 1-9-90, non sono da intendersi come cifre assolute ma piuttosto come tendenze).

Esempi

Un esempio di comunità virtuale dedicata ad ex-corsisti è offerta dal network gestito dal Laboratorio di Tecnologie dell'Educazione dell'Università di Firenze. Nel gennaio 2007, è partita l'iniziativa denominata LTEver, ovvero la costituzione di una comunità virtuale di LTE, nella quale far confluire studenti ed ex-studenti dei corsi, oltre che lo staff, i collaboratori e i docenti dei corsi stessi. Il nome stesso, giocato sul suffisso "ever" (for ever), suggerisce la continuità nel tempo, una volta terminati i corsi (www.lte-unifi.net). LTEver è realizzata con Elgg (vedi il paragrafo "Tecnologie necessarie").

Esempi di network professionale sono "Classroom 2.0" (www.classroom20.com) e "La Scuola che Funziona" (www.lascuolachefunziona.it), entrambi costituiti da insegnanti, interessati nel primo caso alle tecnologie educative e nel secondo alla condivisione di pratiche didattiche efficaci. Entrambi questi sistemi sono basati su Ning (vedi il paragrafo "Tecnologie necessarie").

Tecnologie necessarie

Le tecnologie utilizzate per il supporto alle comunità virtuali si sono naturalmente molto evolute nel tempo. Nel 2004 Trentin nel suo libro elencava sistemi eterogenei come mailing list, newsgroup, chat e videoconferenza. Certamente, una comunità virtuale può utilmente avvalersi ancora oggi di una vasta gamma di sistemi tecnologici, sia diretti alla comunicazione sincrona (chat, VoIP, web conferencing) o asincrona (web forum, email, ecc.), alla condivisione di risorse (wiki, social bookmarking, documenti condivisi), o al supporto dei processi (calendari, sondaggi).

Le tecnologie sopra elencate sono oggi disponibili sotto forma di servizi web, in buona parte anche gratuiti (si pensi alle applicazioni Google Docs o a Skype per la comunicazione VoIP o a sistemi come delicious per il social bookmarking), tuttavia negli ultimi anni sono emerse soluzioni specializzate per la gestione di comunità e di network, ai quali sembra più idoneo, in questa sede, dedicare un approfondimento.

Il panorama dei sistemi software esistenti, pensati per la gestione di social networking personalizzati, di tipo professionale e in particolare diretti al supporto di comunità di apprendimento include un certo numero di piattaforme di social networking, nella maggior parte dei casi utilizzabili gratuitamente e dirette alla gestione dei rapporti interpersonali tout-court, ma anche a scopi specifici. Nel primo gruppo rientrano gli ormai ben noti MySpace e Facebook, nel secondo i network professionali come LinkedIn e Xing. Oltre ai sistemi citati, ne esistono molti altri, diffusi spesso solo in alcune aree geografiche o esplicitamente diretti a particolari fasce di pubblico.

Se tuttavia una istituzione formativa o un semplice gruppo di persone che si auto-organizza in gruppo di apprendimento volessero realizzare un social network "privato", destinato in modo esclusivo agli scopi dell'istituzione o del gruppo, quali alternative tecnologiche potrebbero avere a disposizione?

L'elenco dei software più specificamente orientati verso questo tipo di operatività è sorprendentemente lungo: nel 2007, TechCrunch, un sito specializzato in rassegne e recensioni di tecnologie Web, proponeva una lista di nove soluzioni di tipo service **Errore. Riferimento a collegamento ipertestuale non valido.**, ovvero utilizzabili direttamente sul sito web del produttore, senza necessità di scaricare e/o installare nulla su propri server **Errore. Riferimento a collegamento ipertestuale non valido.**, e ben 35 software da installare.

In questa sede può essere interessante fare un rapido confronto fra tre soluzioni, che rappresentano tre diverse possibilità in qualche modo tipiche nel mondo del software per il Web: una soluzione basata interamente su un servizio Web (Ning), una soluzione da installare rilasciata con licenza Open Source (Elgg) e una soluzione installabile rilasciata con licenza di tipo ibrido, tra l'Open Source e il commerciale (Dolphin).

E' bene prima di tutto chiarire bene la differenza fondamentale tra servizi offerti direttamente sul Web e software da scaricare e installare. Nel primo caso, la semplicità d'uso è massima, in quanto l'utente non deve preoccuparsi dei problemi di tipo sistemistico (server Web, database, ecc.). Di norma è sufficiente attivare un account sul sito che offre il servizio e procedere con l'impostazione del profilo e dell'area di lavoro. Il servizio può essere offerto gratuitamente o con forme a pagamento (ad esempio sono comuni le soluzioni "gratuito ma con pubblicità" oppure "a pagamento senza pubblicità"). Nel secondo caso il software va installato a cura dell'utente su un proprio server Web. Tecnicamente vi sono pertanto difficoltà aggiuntive ma le possibilità di personalizzazione sono molto più ampie, soprattutto se il software è di tipo Open Source, potendo infatti intervenire direttamente sul codice. Anche la possibilità di utilizzare un proprio dominio Internet (peraltro in alcuni casi possibile anche con le soluzioni service) e il maggiore controllo sulle informazioni inserite nel sito sono elementi a favore della soluzione con software installabile.

Le principali funzioni, tipiche di un social network personalizzabile sono:

- Possibilità di gestire comunità/sotto-comunità/gruppi ad accesso libero o controllato;
- Profilatura degli utenti;
- Gestione dei collegamenti tra gli utenti ("amicizia", "contatti", ecc.);
- Gestione di categorie e/o tag per i contenuti;
- Blog personali degli utenti e/o multi-utente;
- Repository di file, personale e condiviso per comunità-sottocomunità;
- Disponibilità di tool vari per la collaborazione (forum, wiki, sondaggi, ecc.);
- Condivisione di elementi multimediali (audio, foto, video);
- Sistemi di rating per contenuti/utenti.

Oltre a queste, generalmente presenti in tutti i software di questo tipo, possono essere disponibili altre funzioni, a volte sotto forma di moduli aggiuntivi (plug-in) installabili e/o attraverso collegamenti ad altri servizi tramite API (web service).

Ning (www.ning.com) è un servizio web, attivo dal 2005, pensato per ospitare social network personalizzabili. Ning è in pratica un meta-social network in quanto i suoi "contenuti" sono a loro volta social network. Il motto del sito è infatti "crea il tuo social network personale". L'idea di base è che gli utenti non si limitino a partecipare al social network offerto dal sito (come avviene, ad esempio, nei grandi social network generalisti come Facebook) ma che costruiscano social network personali.

Ning è stato ideato da Marc Andreessen, un personaggio molto noto nel mondo di Internet: è l'autore del primo browser (Mosaic) nonché fondatore di Netscape. Ogni utente di Ning può pertanto creare la propria community decidendo quali funzionalità e tipologie di contenuti includere ed offrire ai partecipanti: blog, video, forum, gallerie fotografiche ed altro ancora. I siti basati su Ning possono essere pubblici (ad accesso libero per tutti gli utenti di Ning) o privati (il creatore della comunità deve invitare o approvare l'iscrizione di nuovi utenti). Originariamente disponibile anche in versione gratuita, dal 2010 i servizi di Ning sono unicamente a pagamento. Il creatore del sito può personalizzare la grafica e la struttura stessa della community, ad un livello molto avanzato, simile a quanto possibile con un software installato direttamente su un server web di proprietà. Tuttavia, essendo un servizio Web, non è necessario che l'utente abbia particolari competenze tecniche. Esempi di network dedicati all'educazione, ospitati in Ning, sono Classroom 2.0 (vedi figura 1) o La Scuola che funziona (<http://lascuolachefunziona.ning.com>).

Esempio di un social network ospitato da Ning. Nel caso specifico si tratta di Classroom 2.0, un network internazionale di educatori interessati alle tecnologie. In alto, accanto al logo di Ning, si nota il link "Create your own Social Network", attraverso il quale ogni utente può creare il proprio network personalizzato.

Classroom 2.0 è gestito con la versione a pagamento di Ning. Lo si può dedurre dall'assenza di pubblicità e dall'utilizzo del nome di dominio (www.classroom20.com).

Per chi preferisce avere un controllo assoluto sia sul software che sui dati inseriti, Elgg offre una soluzione installabile su un proprio server, basata su software Open Source e pertanto completamente modificabile. Naturalmente, in questo caso sono necessarie competenze tecniche superiori, essendo necessario scaricare il software dal sito del produttore e caricarlo via FTP sul proprio server, impostare il database, eseguire l'installazione e le necessarie personalizzazioni (ad esempio il tema grafico). Elgg è attualmente disponibile in due versioni, una denominata "classic" e la nuova versione 1.x, rilasciata nel 2008 dopo una completa riscrittura del software.

Elgg è un progetto Open Source, partito nel 2004 per iniziativa di Dave Tosh (<http://classic.elgg.org/dave/>) e di Ben Werdmuller (<http://classic.elgg.org/bwerdmuller/>), all'epoca studenti di dottorato presso l'Università di Edimburgo. Installando Elgg su un server, è possibile fornire ad ogni utente un ambiente costituito da un blog, un repository di file, un profilo personale e un aggregatore RSS. Tutte le informazioni inserite possono essere corredate da tag in modo da consentire la connessione con altri utenti mediante un sistema di social networking. Gli utenti possono inoltre creare liberamente aggregazioni interne, denominate comunità. La principale caratteristica di Elgg e gli altri social software è la presenza di un capillare sistema di controllo: l'utente può impostare restrizioni di accesso ad ogni singolo elemento informativo del profilo, ad ogni post del blog, ad ogni singolo file, stabilendo per ognuno di essi se a chi è consentito l'accesso (si va un accesso pubblico, aperto a tutti gli utenti del Web, fino all'accesso riservato al solo autore, passando per gradi intermedi come gli utenti registrati del sito o gli appartenenti alla stessa comunità). Dal punto di vista tecnico, Elgg è basato sull'ormai classica suite di tecnologia Open Source LAMP (Linux, Apache, MySQL, PHP) e si caratterizza per un'architettura aperta e orientata sia agli standard consolidati come XML, RSS e LDAP, sia ad alcuni potenziali standard emergenti come OpenID (www.openid.org) per l'autenticazione degli utenti, e, nella versione 1.x, la proposta di uno standard per l'interscambio di informazioni tra social software eterogenei, denominata Open Data Definition (www.opendd.net).

c4lpt.Net (<http://www.c4lpt.net/>) è un social network basato su Elgg (versione 1.x), dedicato proprio all'uso di questo software in ambito educativo.

Dolphin (<http://www.boonex.com/products/dolphin/>) è una soluzione software ibrida, a metà tra Open Source e commerciale, installabile su propri server. Dal punto di vista della filosofia d'uso è pertanto molto simile a Elgg, tuttavia Dolphin è un software a pagamento (disponibile anche in versione freeware, con pubblicità sulle pagine degli utenti). Dolphin è prodotto e commercializzato da Boonex (www.boonex.com), una giovane società australiana. Il software è rilasciato sotto una licenza Creative Commons, soluzione poco usuale nel campo del software. Rispetto a Elgg, Dolphin offre una varietà molto più ampia di funzionalità. Oltre al blog, sono presenti molti moduli aggiuntivi quali forum, gallerie audio/video, annunci personali e commerciali, calendari, sondaggi ecc. Tecnicamente, è anch'esso basato su PHP e MySQL e, in virtù della licenza CC è possibile modificare il codice sorgente per la massima personalizzazione.

In sintesi, la scelta di un sistema per la creazione di un social network personalizzato passa da alcune scelte fondamentali:

- 1) Skills tecnologici. Se non si dispone di personale tecnico esperto, è meglio affidarsi a servizi Web come Ning, tenendo conto però che è necessario comunque affrontare dei costi per l'abbonamento al servizio.

- 2) Budget. Se si può contare su un supporto tecnico ma si dispone di budget molto limitato e non si desiderano moltissime funzionalità (oppure si può fare affidamento su programmatori interni), la soluzione Open Source rappresentata da Elgg può essere l'opzione preferibile.
- 3) Completezza delle funzionalità. Se si ha a disposizione supporto tecnico, si desidera un sistema il più possibile completo e si può disporre di un budget superiore, si può pensare ad una soluzione commerciale come Dolphin.

Riferimenti bibliografici

Brown, J.S., & Duguid, P. (2000). *The Social Life of Information*. Boston USA: Harvard Business School Press.

Calvani A. (2005). *Rete, comunità e conoscenze: costruire e gestire dinamiche collaborative*, Erickson, Trento

Dron J., & Anderson, T. (2009). *Lost in social space: Information retrieval issues in Web 1.5* in Journal of Digital Information, 10(2). URL: <http://journals.tdl.org/jodi/article/view/443/280>

Fini A. (2009). *Il mondo 2.0 e la formazione* in Fini A. e Cigognini M.E. (2009) (a cura di), *Web 2.0 e Social Networking, nuovi paradigmi per la formazione*, Erickson, Trento.

Lave, J., & Wenger, E. (2004). *L'apprendimento situato*, Erickson, Trento (ed. orig. *Situated Learning. Legitimate peripheral participation*, Cambridge University Press, Cambridge MA 1991).

Nielsen, J. (2006). *Participation Inequality: Encouraging More Users to Contribute*. URL:http://www.useit.com/alertbox/participation_inequality.html

Rheingold H. (1994). *Comunità virtuali – parlare, incontrarsi, vivere nel cyberspazio*, Sperling & Kupfer, Milano

Scardamalia, M. & Bereiter, C. (1993). *Knowledge building: Theory, pedagogy, and technology*. In Sawyer, K. (Eds.), *Cambridge Handbook of the Learning Sciences* (pp. 97-118). Cambridge University Press, New York

Trentin G. (2004). *Apprendimento in rete e condivisione delle conoscenze*, F. Angeli, Milano

Wenger E.C. (1998). *Communities of practice. Learning, meaning, and identity*, Cambridge University Press, Cambridge MA