

## ***LA DIMENSIONE SOCIALE DELL'E-LEARNING***

**Maria Pietronilla Penna**

\*\*Università degli Studi di Cagliari,  
Facoltà di Scienze della Formazione  
Dipartimento di Psicologia  
[penna@unica.it](mailto:penna@unica.it)

**Cristina Sechi**

\*\*Università degli Studi di Cagliari,  
Facoltà di Scienze della Formazione  
Dipartimento di Psicologia  
[cristina.sechi@email.it](mailto:cristina.sechi@email.it)

**Sandro Mocci**

\*\*Università degli Studi di Cagliari,  
Facoltà di Scienze della Formazione  
Dipartimento di Psicologia  
Dip. Scienze Pedagogiche e Filosofiche  
[mocci@tiscali.it](mailto:mocci@tiscali.it)

**Vera Stara**

\*\*Università degli Studi di Cagliari,  
Facoltà di Scienze della Formazione  
Dipartimento di Psicologia  
[verastara@yahoo.it](mailto:verastara@yahoo.it)

**Sommario:** Gli strumenti e le possibilità messe a disposizione dal Web 2.0 consentono all'e-learning di utilizzarle per proporre ambienti di apprendimento centrati sull'utente ove quest'ultimo diventa protagonista nella costruzione del suo percorso, fondando i suoi interessi didattico-formativi non su percorsi precostituiti, ma sulla creazione informale di percorsi di senso che scaturiscono dall'interazione in rete e dalla partecipazione ad attività condivise (blog, forum, chat). La comunità di pratica costituisce la struttura più efficace, tuttavia essa dovrà impegnarsi a definire con regole certe la qualità del sapere che crea e rende disponibile, evitando controlli autoritativi, spesso inefficaci.

**Abstract:**

Instruments and chances available via Web 2.0 allow to the e-learning to use them to propose user centered environments in which this latter becomes the main actor in the building his/her vocational training. The user don't found his/her training ways on pre-established paths, but founds on informal building paths of sense that arise from web interaction and shared jobs (blog, forum, chat). The social community is the most effective frame, nevertheless she will have to determine whit certain rules the quality of created and available knowledge, avoiding as authoritative as ineffective controls.

**Palabre clave:** Web2;0, e-learning, gestione conflicti

**Key words:** Web2;0, e-learning, conflict managment

## *La dimensione sociale dell'e-learning*

Gli strumenti e le possibilità messe a disposizione dal Web 2.0 consentono all'e-learning di utilizzarle per proporre ambienti di apprendimento centrati sull'utente ove quest'ultimo diventa protagonista nella costruzione del suo percorso, fondando i suoi interessi didattico-formativi non su percorsi precostituiti, ma sulla creazione informale di percorsi di senso che scaturiscono dall'interazione in rete e dalla partecipazione ad attività condivise (blog, forum, chat). La comunità di pratica costituisce la struttura più efficace, tuttavia essa dovrà impegnarsi a definire con regole certe la qualità del sapere che crea e rende disponibile, evitando controlli autoritativi, spesso inefficaci.

### **1 - L'E-LEARNING INCONTRA IL WEB 2.0**

#### **1.1 - Dai Virtual learning environment ai Personal learning environment**

Con l'affermarsi del Web 2.0 l'aspetto informale dell'apprendimento assume una valenza sempre più dominante, determinando una evoluzione dell'e-learning, in cui le nuove tecnologie sostituiscono i "passati" *virtual learning environment* basati in via esclusiva sull'uso delle piattaforme LMS o LCMS, con i più comunicativi e flessibili *personal learning environment*, ovvero ambienti centrati sulla persona, in grado di supportare sia elementi di apprendimento informale, provenienti dalle risorse che ognuno può reperire e produrre sul Web, che formali, basati sugli schemi ormai consolidati dell'istituzione e del "corso", efficacemente "delineati" in rete dalle piattaforme e-learning.

Il tentativo è quello di superare le problematicità della formazione online tradizionale (e-learning 1.0, e della F.A.D. più in generale) cercando di mettere a fattore comune le dimensioni *formale/informale* ed *individuale/sociale* dell'apprendimento. Questo obiettivo si realizza nel passaggio da una concezione della formazione di tipo statico, caratterizzata da un'idea tradizionale di "trasmissione della conoscenza", ad una concezione maggiormente centrata su due elementi fondamentali: *l'utente* ed il gruppo. L'utente viene ora visto come progettista consapevole del proprio apprendimento, cioè colui che si confronta con i problemi della costruzione del percorso di conoscenza e che quindi deve in qualche modo esibire abilità e competenze nella

autoconsapevolezza del suo bisogno formativo, per operare criticamente le adeguate scelte di percorso di senso. Diventa pertanto strategica la capacità di vagliare la disponibilità e le opportunità di apprendimento disponibili in relazione alle proprie necessità formative, operando e selezionando in rapporto alle altre caratteristiche sulle quali l'apprendimento va progettato: esigenze di studio, apprendimento e perfezionamento di capacità e competenze professionali, interessi culturali. Il secondo elemento, la gruppaltà, viene sempre più visto e inteso come l'ambiente facilitatore e amplificatore del processo formativo, dove il singolo costruisce il percorso di senso nell'interazione, che favorisce l'abbassamento delle resistenze individuali e la maggiore predisposizione all'elaborazione dei contenuti.

#### **1.2 - L'E-learning 2.0 – L'aspetto informale dell'apprendimento**

La formazione centrata sull'utilizzatore, nelle due dimensioni di consapevolezza e socialità, ha caratteristiche intrinsecamente dinamiche e trova nel web il luogo di elezione, proprio perché tale ambiente favorisce e potenzia le sue possibilità di sviluppo sociale. In altri termini, si passa dagli spazi di apprendimento virtuali "chiusi" e "monodirezionali" a quelli "in comune", e "reticolari" ponendo sempre più al centro il discente e sempre meno l'insegnante o il corso stesso. L'interesse è rivolto verso l'apprendimento informale e collaborativo che può svilupparsi a partire dagli strumenti del "social software" che mettono in risalto la componente sociale della rete percepita come la conseguenza della collaborazione di tutti i suoi utenti. "La valorizzazione della dimensione sociale della Rete, attraverso strumenti capaci di facilitare l'interazione tra individui e la trasformazione degli stessi in attivi creatori di servizi, è quindi l'idea caratterizzante la nuova era del web" (Bonaiuti 2006). In un famoso articolo Downes (2005) ha suggerito al mondo dell'educazione e della formazione di prendere coscienza che in questi ultimi anni il web, così come gli utenti dello stesso, sono estremamente mutati. Egli afferma che la generazione di quanti sono cresciuti nell'era digitale ha acquisito un differente modo di lavorare, apprendere e divertirsi. La modalità prevalente con la quale ci si relaziona con i media è rappresentata

dall'interattività: il contatto con le altre persone è ininterrotto e le amicizie non sono ormai più contrassegnate dai limiti territoriali (Bonaiuti 2006). Il web si è finalmente trasformato da semplice luogo di "lettura" a luogo di "lettura-scrittura". (Downes 2005). Con l'e-learning 2.0 si cerca pertanto di riscoprire l'importanza del web come spazio in cui non solo si può accedere all'informazione, ma dove l'informazione può essere modificata o addirittura creata dalle persone che navigano in rete in modo del tutto attivo e costruttivo. L'e-learning 2.0 consente quindi di "aprire i cancelli senza abbattere il recinto", ovvero di implementare una piattaforma aperta alle interconnessioni con il variegato mondo del web (Bonaiuti 2006).

## **2 - LE IMPLICAZIONI IN AMBITO FORMATIVO DEI SOCIAL COMMUNITY**

### **2.1 - Le prospettive sociali dell'e-learning 2.0**

Avere a disposizione le potenzialità collaborative della rete consente di realizzare percorsi di formazione interattivi e collaborativi mettendo al centro la persona che apprende (learner-centered). È infatti possibile utilizzare il web come un ambiente in cui le persone si incontrano e partecipano a un percorso formativo interagendo in vere e proprie comunità di apprendimento flessibili e dinamiche.

Il *cooperative learning* fonda il trasferimento della conoscenza sulla relazione, ma cambiando radicalmente la modalità di relazionarsi. In origine infatti l'apprendimento si basava solo su una relazione, quella didattica, attraverso cui fruiva la conoscenza, nelle forme della pura *somministrazione*. Il più delle volte tale relazione era esclusivamente *didattica* e gli insegnanti quasi sempre sfuggivano dalla opportunità ma anche dalla responsabilità di arricchire la relazione con altre connotazioni formative. Era classico il caso dell'insegnante elementare che protestava di non voler fare anche "la mamma" dell'allievo, intendendo per ciò un rinchiudersi nella specifica interazione che stava alla base del mero trasferimento di conoscenze. Il *cooperative learning* parte invece dal presupposto che nel web talvolta la relazione iniziale non è quella didattica, docente-discente, ma che questa si innesta e si sviluppa in una rete di relazioni già costituita, pre-esistente anche per altre finalità, anche non espressamente destinate all'elaborazione della conoscenza.

Le relazioni tra gli utenti, la possibilità di discutere, condividere e costruire conoscenza in

modo collaborativo sono le prospettive aperte dell'e-learning 2.0.

Grazie a strumenti sempre più orientati verso la condivisione di informazioni e la costruzione comune di conoscenza (social software) la rete offre nuove possibilità di entrare in relazioni con gli altri. Tali strumenti possono essere integrati negli ambienti di apprendimento online consentendo di condividere le proprie esperienze in comunità di collaborazione in cui si elaborano sia prodotti propri di conoscenza, sia prodotti costruiti in modo condiviso. Pertanto, a caratterizzare l'e-learning 2.0 è l'importanza della "partecipazione sociale" che i nuovi strumenti del web permettono, in quanto consentono la comunicazione e permettono di far provare un apprendimento di natura sociale (Calvani 2005).

### **2.2. L'uso dei social network per lo sviluppo e la condivisione della conoscenza**

Nell'e-learning ciò che si avvicina maggiormente a una concreta rete sociale o social network sono le *comunità di pratica* (Downes, 2005) contraddistinte da un condiviso ambito di interessi, dalle interazioni tra i componenti, dal loro apprendere insieme e dallo sviluppo di un comune catalogo di risorse.

Una comunità di pratica è costituita da tre elementi fondamentali (Wenger, 2006):

1. *Domain* (Campo tematico) : esso "crea un contesto e un comune senso di identità".
2. *Community* (Comunità): essa "crea il tessuto sociale dell'apprendimento".
3. *Practice* (Pratica): è il cuore delle Comunità di Pratica, un complesso di idee, strumenti, informazioni, espressioni, lessici, vicende e materiali che i membri della comunità condividono.

L'apprendimento si configura come evento sociale che non cessa di realizzarsi perché non obbligato entro i limiti temporali della durata del corso.

L'accento è posto non solo sulla fruizione individuale quanto sulla collaborazione e condivisione che modificano lo stesso processo di produzione, di attribuzione e di senso ai contenuti e alle informazioni.

In una comunità di pratica le conoscenze di ogni membro sono messe a disposizione del gruppo. La responsabilità dell'apprendimento è condivisa così tra i partecipanti del gruppo, all'interno del quale ciascuno collabora con le sue conoscenze e capacità individuali. La condivisione dei compiti permette l'attivazione di sistemi cooperativi in cui il principiante, in principio ai confini della comunità, si sposta progressivamente verso il suo

centro (Lave e Wenger 1991), accrescendo il proprio bagaglio di competenze mediante un processo concettuale che generalizza il concetto di formazione cognitiva.

Da un punto di vista metodologico, l'efficacia degli strumenti dell'e-learning 2.0, si basa proprio sulla possibilità di sviluppare e sfruttare le comunità.

Il modello del social software rinvia alla realizzazione e conduzione dinamica di contenuti da parte di tutti i membri ai processi formativi. Gli ambienti formativi divengono in questo modo *social environment*, strutture che sono sviluppate, coordinate e trattate dalle comunità dei partecipanti. L'elemento di successo sembra essere rappresentato dal coinvolgimento degli utenti mediante spazi collaborativi come le comunità virtuali di apprendimento, tramite le connessioni rese possibili dalle social network. Il web 2.0 si propone sempre più diretto all'utente e ottimizza la dimensione sociale e collaborativa della comunicazione online. La formazione della community sulla quale si fonda l'utilizzo di software sociale si basa sul modello delle "Bottom-Up Communities" ossia quelle realtà dove i membri della comunità avendo un'elevata facoltà decisionale e autonomia progettuale concordano gli obiettivi e l'organizzazione dei contenuti. Questo modello si contrappone a quello delle "Top-Down Communities", un sistema nel quale status e compiti sono decisi rigorosamente da un'autorità di controllo e regolamentati da propri dispositivi software.

Un servizio offerto da molti *social network* è il *social bookmarking*, grazie al quale si rendono disponibili liste di *bookmark* (segnalibri), cioè siti web individuati dagli altri membri, liberamente consultabili e condivisibili con gli utenti del network. I *bookmark* sono organizzati per etichette, ovvero categorie, i cosiddetti 'tag'. Il loro successo è significativo, soprattutto per la loro funzionalità, in quanto rappresentano uno strumento facile e intuitivo per individuare, classificare, ordinare e condividere le innumerevoli risorse messe a disposizione dal web. Naturalmente l'uso di questi strumenti pone con sempre maggior forza la questione spinosa della veridicità delle innumerevoli informazioni presenti in rete, della autorevolezza delle fonti, della rispondenza del contenuto alle norme del copyright, della tracciabilità dell'informazione. Ma il problema della veridicità apre a sua volta una serie di altri problemi di ordine più generale la cui rilevanza porta spesso a ipotizzare soluzioni che contraddicono lo spirito stesso, libero e partecipativo della Rete stessa. In particolare il

controllo di veridicità non può essere realizzato con sistemi Top-Down, come le Authorities, i Comitati ecc. Deve stabilirsi invece un controllo sociale dell'informazione per il quale gli stessi membri della comunità si impegnano ad esigere, e quando produttori, ad assicurare il controllo delle fonti, la qualità e la veridicità del materiale diffuso. Questa scelta pone però alla base una scelta etica: la correttezza dell'informazione e l'autocontrollo ed autogoverno della sua circolazione. Forse questo è l'unico modo praticabile per evitare di reinserire le rigidità delle precedenti top-down communities.

L'obiettivo formativo del "social software" non è solo quello di combinare una serie di conoscenze e condividere una lista di siti privilegiati, ma quello di creare strumenti e ambienti virtuali in cui si favorisce l'apprendimento, superando e abbattendo gli ostacoli tradizionali insiti in una relazione didattica unidirezionale, ansiogena e schematica, per affermare un modello di apprendimento basato sulla relazionalità e la prosocialità dell'individuo che apprende. La costruzione di senso è dunque vista come un momento di questa pro-socialità e l'e-learning è visto come strumento che favorisce questa costruzione collaborativa.

## CONCLUSIONI

Si è esaminato come sia caratteristico nell'e-learning 2.0 l'idea della socializzazione, della collaborazione e della diffusione della conoscenza. Si preannuncia pertanto l'immediata possibilità di sviluppare una tipologia di applicazioni che facciano incontrare i più classici sistemi di e-learning e l'idea di una gestione innovativa e informale della conoscenza implicita degli utenti mediante i principi e gli insegnamenti delle reti sociali virtuali di stampo web 2.0.

L'e-learning diviene un nodo di contenuti. Lo studente stesso è nodo e, a sua volta, fa parte di una rete interconnessa di studenti. È però un nodo attivo, inteso come fruitore, ideatore, selezionatore e controllore della stessa conoscenza che condivide nella comunità, agendo da utilizzatore interattivo, ma al tempo stesso da progettista e da propulsore.

## BIBLIOGRAFIA

- Attwell G. (2007). The Personal Learning Environments - the future of eLearning?, eLearning Papers, vol. 2 no. 1.

- Bonaiuti G., 2006, E-learnig 2.0. Il futuro dell'apprendimento in rete tra formale ed informale, Erickson, Gardolo.
- Calvani A. (2005), Rete, comunità e conoscenza. Costruire e gestire dinamiche collaborative, Erickson, Trento.
- Calvani A., Buonaiuti G., Fini A., Ranieri M. (2007), I Personal Learning Environment: una chiave di volta per il Lifelong Learning? , in "Atti del IV congresso Sie-I", EUM, Macerata.
- Downes S. (2005), E-learning 2.0, in "eLearn Magazine", 17 ottobre 2005. In Internet: <http://elearnmag.org/subpage.cfm?section=articles&article=29-1>.
- Lave J., Wenger E., (1991) situated learning. Legitimate peripheral Participation, Cambridge University press, Cambridge ma.
- O'Reilly T. (2005), What Is the Web 2.0. Design Patterns and Business Models for the Next Generation of Software. In Internet: <http://www.oreillynet.com/pub/a/oreilly/tim/news/2005/09/03/what-is-web-20.html?page=1>.
- Penna M.P., Stara V (2007). The failure of e-learning: why should we use a learner centred design. Jelks. Journal of e-learning and knowledge society, Vol 3, n. 2; p. 127-135.
- Trentin G. (2004), Apprendimento in rete e condivisione delle conoscenze. Ruolo, dinamiche e tecnologie delle comunità professionali on line, Franco Angeli, Milano.
- Trentin G. (2008) La sostenibilità didattico-formativa dell'e-learning. Social networking e apprendimento attivo, Franco Angeli, Milano
- Wenger, E. Communities of Practice. Learning, Meaning, and Identity. Cambridge: Cambridge University Press, 1998.
- Wenger, E.R., Dermott & W.M. Snyder. Cultivating Communities of Practice. Boston (MA): Harvard Business School Press, 2002.