

## La Community

---

Se sei un insegnante impegnato e con un minimo di esperienza tecnologica hai sicuramente frequentato qualche Community, ad esempio quella di **Apprendere in rete** o quella del **PuntoEdu** che ha attuato il percorso di formazione tecnologica ForTIC.

Tali tipologie di Community sono molto finalizzate: l'obiettivo di apprendimento è, a volte, accompagnato da finalità di socializzazione, ma socializzare non è mai lo scopo principale. Le Community frequentate dai nostri alunni sono invece molto più flessibili ed elastiche.

## Il Web 2.0

Il concetto di Community è molto pregnante e si presta ad alcune considerazioni nel mondo della formazione in particolare, che - per di più - possono collegarsi agevolmente con lo sviluppo degli strumenti web che vanno sotto il nome di **Web 2.0** oppure, per similitudine, di **E-Learning 2.0**. Il **2.0** sta a indicare una fase di evoluzione dell'uso della Rete in cui l'utente non è solo fruitore ma anche protagonista dei servizi forniti.

## Le reti sociali

Si assiste in questi anni al fiorire delle reti sociali. Un esempio interessante è rappresentato da **Neurona**, nata in Spagna, sviluppatasi in fretta, e ora disponibile anche in italiano. Parte dall'idea dei "sei gradi di separazione" (Six Degrees of Separation, film del 1993) un'intuizione secondo cui esiste una vicinanza oltre ogni previsione, che accomuna in qualche modo gli ospiti del nostro pianeta. Persone che hanno qualcosa in comune, hanno la possibilità di scambiarselo attraverso la ragnatela creata da queste piattaforme, molto spesso gratuite.

Esistono poi le reti di amici, o reti finalizzate a creare contatti fra chi cerca l'anima gemella.

## Elementi costitutivi delle Community

Nella presentazione tematica abbiamo riportato schematicamente gli elementi costitutivi e il ciclo di vita di una Community. Gli studi sulle comunità online, le comunità di pratica e le comunità di apprendimento, sono molto articolati e ricchi, come gli scenari che gli studiosi hanno costruito.

Un repertorio recente è "Rete, comunità e conoscenza. Costruire e gestire dinamiche collaborative", pubblicato da Erickson, a cura di **Antonio Calvani**, professore della facoltà di Scienze della Formazione dell'Università di Firenze. Il volume, ultimo di una serie di manuali che figurano fra i classici della formazione a distanza, trae spunto dall'esperienza pluriennale dell'ateneo stesso e si confronta con le impalcature teoriche messe a disposizione da studiosi in campo internazionale. La formazione in Rete condotta nel corso di molti anni, ha di frequente avuto sbocchi nella nascita e nello sviluppo di comunità in Rete, dedite allo studio, ad approfondimenti sia tecnologici sia pedagogici, e ha a sua volta visto sorgere iniziative formative autonome, basate sul modello della comunità di pratica.

Per andare alle radici "storiche" della riflessione sulla Community non si può tralasciare **Etienne Wenger**, che già da alcuni anni ha tratteggiato gli elementi caratteristici delle comunità di pratica e che costituisce un riferimento anche bibliografico da cui non si può prescindere.

Vediamo sinteticamente le proprietà delle Community messe in luce da Wenger:

- Le Community hanno lo scopo di sviluppare le competenze dei propri membri, di costruire e scambiare conoscenze.
- L'iscrizione è libera, e quindi la proprietà della Community è condivisa fra tutti gli appartenenti.
- La Community è tenuta insieme dalla passione, dall'impegno e dal grado di identificazione con le competenze del gruppo.
- All'interno del gruppo comunitario, vengono individuate le strategie per migliorare la circolazione delle notizie e delle competenze fra i vari membri non solo dal punto di vista professionale, ma anche sociale.
- I problemi dei singoli membri possono essere risolti con il contributo degli altri appartenenti: le risorse di conoscenza possono venire in aiuto di chi è in crisi e non sa come superare una situazione di stallo, in analogia con il mondo artigianale, dove fra i vari operatori vi era scambio di esperienze e di soluzioni pratiche.
- A causa di tale interazione, mentre l'accesso alle risorse è di solito regolato da norme interne, dal punto di vista socio-affettivo, vi possono essere legami molto stretti fra alcuni membri della Community.
- La Community si estingue quando vengono meno gli obiettivi o la volontà di perseguirli.

Un altro studioso delle comunità virtuali è **Howard Rheingold**. Il suo "The Virtual Community" è leggibile direttamente in rete, nel sito <http://www.rheingold.com/vc/book/>. I testi di tale autore spaziano anche su altre tematiche della comunicazione. Rheingold è uno dei fautori di siti all'insegna della cooperazione: si affermeranno sulla rete soprattutto quelle imprese e iniziative che saranno in grado di favorire la comunicazione tra le persone.

## Rischi nella Community

Dunque, tutti su Windows Live Spaces, Neurona, MySpace, Bebo, Friendster, Facebook e LinkedIn?

È in effetti una prospettiva abbastanza allettante: i servizi offerti sono sempre più utilizzati.

Almeno per ora, però, esiste anche il rovescio della medaglia: è essenziale non dimenticarlo.

Aprire un blog, per esempio, significa mettere a disposizione di ciascun visitatore i propri dati - almeno alcuni - e consentire ai cacciatori di identità di rubare elementi per sostituirsi ai legittimi proprietari.

Abbiamo già assistito a denunce di truffe messe in atto in siti di social networking. Anche l'aumento della disponibilità di file con libero scaricamento, comporta la possibilità per chi ha cattive intenzioni di metter in atto truffe e danni vari.

Nell'estate del 2006, il clic su di un banner pubblicitario in MySpace, mise in crisi più di un milione di computer: aprendo l'immagine si offriva l'ingresso a un'infezione nel proprio computer, favorendone la diffusione di server in server, moltiplicando i relativi danni.

Anche l'edizione tedesca di Wikipedia è stata attaccata, profittando della relativa "apertura" del sito ai contributi degli utenti.

Il pericolo prossimo venturo sembrano i **botnet**, in grado di raccogliere le password

memorizzate nei computer infettati, e di rubarne i profili completi, per accedere ai dati personali e finanziari, o per bloccare le transazioni reali e il funzionamento di intere comunità.