

PROFILI IDENTITARI E METAFORE PER CAPIRE LE POTENZIALITÀ EDUCATIVE DEI SOCIAL NETWORK

IDENTITY PROFILES AND METAPHORS FOR UNDERSTANDING THE EDUCATIONAL POTENTIALITIES OF SOCIAL NETWORKS

Maria Beatrice Ligorio, Maria Barile

Dipartimento di Psicologia e Scienze Pedagogiche e Didattiche, Università degli Studi di Bari "Aldo Moro" |
bealigorio@hotmail.com; maribarile_85@hotmail.it

✉ **Maria Beatrice Ligorio** | Dipartimento di Psicologia e Scienze Pedagogiche e Didattiche,
Università degli Studi di Bari "Aldo Moro" | Piazza Umberto I 1, 70121 Bari | bealigorio@hotmail.com

Sommario Analizzare i Social Network (SN) può aiutare a capire le loro potenzialità a supporto dell'apprendimento. Partendo da un quadro teorico socio-costruttivista e utilizzando concettualizzazioni relative agli artefatti culturali, ai posizionamenti identitari e alle metafore, questa ricerca si propone di delineare dei profili degli utenti dei SN allo scopo di individuare modalità d'uso in contesti educativi. Un apposito questionario, composto da 28 domande che indagano quattro aree tematiche (informazioni personali, orientamento e preferenze, modalità di utilizzo, metafore), è stato compilato da 327 partecipanti, la maggior parte di età compresa tra i 16 e i 27 anni. Dall'analisi dei dati emergono tre profili (Interdipendenza/Socialità, Dipendenza, Individualità) che permettono di superare i tre livelli elaborati da Wartofsky, prospettando l'emergere di un nuovo quarto livello, caratterizzato da artefatti che permettono di costruire mondi personali entro mondi collettivi astratti e simbolici. Infine, si propongono alcuni principi guida per un'eventuale progettazione di attività educative supportate da artefatti di quarto livello.

PAROLE CHIAVE Social Network, Profilo, Metafora, Artefatto, Identità.

Abstract Analysis of Social Networks (SNs) can help us to understand their potentialities for learning. Accordingly, this research study aims at defining user profiles in order to exploit the educational possibilities of SNs. In doing so, it adopts a general socio-constructivist theoretical framework and uses specific concepts concerning cultural artifacts, I-position, and metaphors. A purposely-made questionnaire comprising 28 questions inquiring into four thematic areas (personal information, tendencies and preferences, modes of use, metaphors) has been devised and administered to 327 participants, mostly aged between 16 and 27 years old. The three profiles that emerged from the data analysis (Interdependency/Sociality, Dependence, Individuality) make it possible to go beyond the three levels found by Wartofsky. A fourth level is proposed, characterized by artifacts allowing construction of personal worlds within collective abstract and symbolic ones. Finally, three guidelines are proposed for designing educational activities supported by fourth level artifacts.

KEY-WORDS Social Network, Profiles, Metaphor, Artifact, Identity.

La rivoluzione digitale e la pervasività delle nuove tecnologie stanno modificando non solo gli stili comunicativi e di interazione, ma anche la percezione del nostro ruolo nella società, della rete di relazioni in cui viviamo e, di conseguenza, della nostra identità personale e sociale. Nell'ambito del lavoro qui presentato si vuole studiare proprio il modo in cui i Social Network (SN) sono solitamente utilizzati e percepiti, allo scopo di ricavare utili indicazioni per progettare attività educative che ne prevedano l'uso. Il quadro teorico che fa da sfondo alla ricerca si inserisce nell'ampio approccio socio-costruttivista e fa riferimento specifico a tre costrutti: a) il rapporto tra uomo e artefatti, per meglio comprendere il ruolo culturale svolto dalle attuali tecnologie; b) le teorizzazioni relative al Sé, allo scopo di ottenere indicatori utili a esplorare l'impatto delle nuove tecnologie sulla percezione identitaria; c) il ruolo della metafora, come strumento concettuale per comprendere la specifica percezione dei SN.

Questo composito sfondo teorico è finalizzato ad argomentare che ambienti tecnologici quali i SN profilano un nuovo e peculiare rapporto tra strumenti, cultura e identità. Comprendere tale relazione è fondamentale per la progettazione di attività didattiche ed educative in cui queste tecnologie possano svolgere un ruolo efficace. Nei paragrafi che seguono saranno brevemente discussi i concetti teorici rilevanti per questo studio e i principali risultati conseguiti. Saranno, inoltre, illustrati alcuni principi guida utili per un'eventuale progettazione di attività educative basate sull'uso dei SN.

IL QUADRO TEORICO

Le tecnologie come artefatti di mediazione

Nell'approccio socio-costruttivista la tecnologia è intesa come un artefatto di mediazione (Cole, 1996). Questa visione assegna un ruolo cruciale alle tecnologie, intese in senso lato, in quanto strumenti in grado di mediare il nostro agire nel mondo. Il riferimento al concetto di mediazione è essenziale: per Vygotskij (1962) è uno degli elementi cardine della teoria, rappresentato attraverso il famoso triangolo in cui gli artefatti costituiscono l'apice e mediano il rapporto tra soggetto e oggetto. Nella teoria vygot-skijana mediare significa rendere accessibile all'esperienza soggettiva i dati del mondo e, allo stesso tempo, implica specifiche modalità di interpretazione delle esperienze. La mediazione è inevitabile; l'agire umano è, infatti, sempre mediato da strumenti che diventano progressivamente più complessi perché ereditano, capitalizzano e ri-mediano le caratteristiche degli strumenti precedentemente utilizzati. In questo senso si parla di artefatti culturali, ossia strumenti di mediazione costruiti dall'uomo, tali da contenere i segni della cultura entro cui sono stati costruiti, ma anche capaci di anticipare e costituire gli antecedenti della tecnologia che verrà.

Seguendo questo ragionamento, è evidente che il livello di complessità delle tecnologie si modifica nel corso della storia umana. Wartofsky (1973) descrive tre livelli evolutivi per descrivere il rapporto uomo-artefatti:

- livello *primario*, costituito da oggetti materiali e immateriali creati per estendere le potenzialità fisiche ed intellettuali dell'uomo (ad esempio il martello, il linguaggio, la penna);
- livello *secondario*, che si compone di strumenti che assemblano gli artefatti primari entro nuovi artefatti e permettono nuove modalità d'uso (è il caso delle ricette e delle norme);
- livello *terziario*, in cui gli artefatti veicolano rappresentazioni di mondi astratti governati da regole e operazioni complesse immaginative e simboliche (esemplificativi sono le opere d'arte, i format televisivi ma anche i mondi virtuali).

L'identità in rete

Il tema dell'identità, suscettibile di varie interpretazioni e concettualizzazioni, rappresenta un nodo cruciale in psicologia. Le recenti suggestioni socio-costruttiviste si spingono fino a considerare non solo la realtà e la conoscenza ma anche l'identità come attivamente costruite dalle persone (Gergen e Davis, 1985; Harré e Van Langenhove, 1991; Ligorio, 2010). Si supera così l'accezione etimologica del termine "identità", dove *id* sta per identico, e dal bisogno di conferma e continuità temporale del sé l'attenzione si sposta al moltiplicarsi e frastagliarsi di posizionamenti identitari: dal "centro" del senso di chi si è verso la "periferia" del chi si potrebbe e si vorrebbe essere, focalizzandosi sui sé possibili, considerati contenitori di metaprogetti che includono al proprio interno potenzialità, aspirazioni, paure (Markus e Nurius, 1986).

La teoria del sé dialogico (Hermans, 2003) fornisce alcune definizioni particolarmente utili per comprendere i nuovi modi di esprimere e rappresentare il sé online. Questa teoria, infatti, definisce il sé come costituito da una molteplicità dinamica di posizioni relativamente autonome. L'io fluttua tra posizioni diverse, ciascuna delle quali provvista di una "voce" in senso bakhtiniano (Bakhtin, 1984). In questo modo le diverse posizioni stabiliscono relazioni dialogiche fortemente situate in specifici contesti spazio-temporali. Pertanto, la costruzione del sé avviene nel contesto delle specifiche esperienze vissute e delle attività a cui si partecipa, incluse quelle giocate in ambienti virtuali che sembrano determinare nuovi e specifici posizionamenti (Hevern, 2004; Ligorio e Hermans, 2005).

Con l'esplosione del Web 2.0 e dei SN non solo cambia il modo di comunicare in generale, ma inevitabilmente anche il modo in cui si parla di sé e ci si percepisce. La rete oggi consente flessibilità, moltiplicazione e innovazione grazie alle sue innumere-

voli finestre da riempire, manipolare e adattare alle specifiche esigenze. Infatti, i diversi *tool* disponibili in rete permettono di sviluppare, oltre a identità sociali multiple, anche diverse espressioni della propria identità (Turkle, 1995). In altri termini, identità reale e virtuale, in un contesto in cui reale e virtuale sono sempre più sovrapposti e interconnessi, si trasformano in identità fisica e identità digitale, entrambe assolutamente reali. L'intento non è quello di mascherare la propria identità, quanto piuttosto di esprimerla attraverso forme multiple e diversificate.

Le metafore come strumenti concettuali per l'attribuzione di significati

La metafora (dal greco μεταφορά, "trasportare") è una figura retorica che comporta un trasferimento di significato da un oggetto noto a uno nuovo. Alla locuzione di cui si vuole parlare se ne sostituisce, quindi, un'altra la cui "essenza" o funzione va a sovrapporsi a quella del termine originario creando, così, immagini di forte carica espressiva. Molti autori riconoscono che la metafora non sia solo una struttura del linguaggio, ma piuttosto una forma di pensiero, uno strumento cognitivo e culturale di costruzione di senso, di classificazione del reale e di espressione delle emozioni senza il quale sarebbe impossibile qualunque azione (Lakoff e Johnson, 1980; Ortony e Fainsilber, 1989). È per questo che le metafore costituiscono le basi del modo di parlare e di pensare di ogni giorno e vengono usate in modo più o meno consapevole per spiegare e anticipare azioni, per fare inferenze, prefiggersi scopi, eseguire piani ed esprimere idee. Le metafore hanno da sempre aiutato a concettualizzare Internet. Espressioni metaforiche come "navigare", "rete" e "finestra", connotano il mondo telematico ormai in modo imprescindibile e hanno contaminato anche modi di esprimersi e di pensare "fuori dalla rete". È per questa ragione che riteniamo la metafora uno strumento concettuale utile per comprendere come i SN siano vissuti e percepiti, quali tipi di emozioni suscitino e quale significato culturale sia loro assegnato.

LA METODOLOGIA DELLA RICERCA

Obiettivi

La ricerca qui descritta si è proposta i seguenti obiettivi: a) individuare le modalità di utilizzo dei SN; b) indagare come vengono percepiti dai loro utenti; c) estrapolare indicazioni utili per progettare attività educative che ne prevedano l'uso. Pertanto le domande che ci siamo posti sono state:

- è possibile individuare dei profili che caratterizzano e distinguono gli utenti dei SN?
- analizzando le metafore con cui si definiscono i SN, è possibile comprendere come questi siano concettualizzati?
- quali indicazioni è possibile ricavare per una eventuale didattica supportata dai SN?

Per rispondere a queste domande è stato messo a punto un apposito questionario descritto nel prossimo paragrafo.

Il questionario: modalità di somministrazione e partecipanti

Per poter rispondere alle domande di ricerca sopra descritte abbiamo strutturato un questionario composto da 28 domande, volto ad indagare quattro aree tematiche:

- *informazioni personali*, relative al sesso, età, titolo di studio, professione e stato civile;
- *orientamento e preferenze* sulla frequenza e i tempi di collegamento, sulle opzioni (liste, gruppi, foto, messaggistica, ecc.) preferite e il significato loro attribuito;
- *modalità di utilizzo* per comprendere gli scopi perseguiti dagli utenti con i SN;
- le *metafore* con cui gli utenti completano la frase "Per me i Social Network sono come...", con lo scopo di far emergere le concettualizzazioni e i significati attribuiti ai SN.

La maggior parte delle domande del questionario era a scelta multipla (es. scala Likert a 5 punti), mentre la domanda che chiedeva di esprimere una metafora era aperta.

Il questionario è stato creato tramite il servizio online gratuito offerto da Google Docs¹ ed è stato pubblicizzato tramite diversi SN, mailing list, siti web, ecc.

Per l'analisi dei dati è stato utilizzato Qlikview, un software fornito di strumenti semplici e intuitivi per l'interpretazione statistica di ampi set di dati, che evidenzia e misura facilmente correlazioni, frequenze e tendenze.

Hanno compilato il questionario 327 partecipanti (240 femmine e 87 maschi). La fascia d'età maggiormente rappresentata è quella tra i 16 e 27 anni (circa il 72% del totale). La provenienza dei rispondenti è piuttosto eterogenea, comprendendo cinquanta diverse province del territorio italiano.

I PROFILI

L'individuazione dei profili è stata effettuata a partire dall'analisi delle metafore. Due ricercatori hanno analizzato in modo indipendente il contenuto delle metafore. Dopo aver discusso i casi controversi e aver raggiunto un totale accordo, sono stati creati tre cluster, simili al loro interno e differenti tra di loro. Successivamente, attraverso un'analisi di tipo *text mining*², è stato verificato se

ai tre cluster individuati corrispondevano specifiche modalità di utilizzo dei SN. Si sono ottenuti così tre profili, caratterizzati al loro interno da una certa uniformità di distribuzione di alcune risposte. Per la significatività statistica delle

¹ Tale servizio si basa sulla creazione di un *form* pubblicato su Internet su una pagina web il cui link di accesso può essere trasmesso per email. Google Docs consente di avere una *survey* aperta a tutti garantendo l'anonimato e scongiurando il rischio di compilazioni multiple che distorcerebbero il risultato. Tutte le risposte vengono raccolte all'interno di un file "tabellare" esportabile in formato Excel.

² Il *text mining* è un processo attraverso il quale è possibile derivare informazioni utili da fonti testuali.

correlazioni dei dati che caratterizzano i profili è stato utilizzato il test del Chi quadro. Nel prossimo paragrafo descriviamo i profili ottenuti e le risposte che li hanno contraddistinti.

Interdipendenza/Socialità

In questo profilo rientrano i partecipanti che hanno descritto metaforicamente i SN attraverso un'attribuzione di valore sociale. Si tratta del profilo più consistente e riguarda quasi la metà dei rispondenti (44%). Gli utenti con questo profilo prediligono applicazioni quali i forum (26%), le chat (48%) e le piattaforme collaborative (17%). Inoltre, utilizzano i SN fondamentalmente per condividere informazioni, per stare in contatto con gli amici (40%) e preferiscono usare il loro vero nome per rendersi facilmente riconoscibili (80%).

Il 75% delle metafore raggruppate in questo profilo ha una connotazione positiva e attribuisce ai SN la funzione di "piazze", "finestre", "luoghi di incontro" in generale. Il restante 25% sembra, invece, mettere in primo piano aspetti negativi, quali la perdita di tempo o la sensazione di essere spiati.

Dipendenza

Questo profilo riguarda il 28% dei rispondenti ed è caratterizzato dal senso di dipendenza dalla rete e dall'incapacità di tenere sotto controllo i tempi di connessione. Abbiamo riscontrato una significativa correlazione tra il sesso dei partecipanti e l'elaborazione di metafore che richiamano la dipendenza dalla rete: gli utenti che compongono questo profilo sono, infatti, per lo più maschi ($\chi^2=2,74$; $p.=0.13$). Altri due aspetti che caratterizzano i rispondenti di questo gruppo sono l'importanza attribuita alla cura e aggiornamento del proprio profilo ($\chi^2=11,04$; $p.=0.02$) e la frequenza elevata di visite alla rete ($\chi^2=9,01$; $p.=0.06$). Le applicazioni più utilizzate sono soprattutto i giochi (35%) ($\chi^2=11,67$; $p.=0.02$), le foto e l'email. Anche in questo gruppo è stata riscontrata un'accezione sia negativa (64%) che positiva (26%) della dipendenza. Tra le metafore considerate come dipendenze negative abbiamo trovato paragoni con "droga", "sigarette", "vizi" e "trappole". Nell'accezione positiva i SN sono stati comparati prevalentemente al cibo (per esempio "nutella", "ciliegie", "cioccolata").

Individualità

Questo profilo riguarda il 28% dei partecipanti e si caratterizza per una significativa presenza di rispondenti donne (79%) ($\chi^2=1,64$; $p.=0.14$). Chi possiede questo profilo tende a spendere meno tempo online e dichiara di usare i SN per condividere informazioni, esprimere idee, emozioni e stati d'animo, quindi come spazio di riflessione personale.

Fra le applicazioni più utilizzate, anche in questo caso vi sono le foto (70%), l'email (65%) e i link a ri-

sorse esterne (65%). Anche gli utenti caratterizzati da questo profilo amano giocare ($\chi^2=5,3$; $p.=0.03$) e preferiscono usare il loro nome reale (83%).

Come per i profili precedenti, anche qui sembrano delinearci sia metafore positive (84%), quali la definizione dei SN come "specchio", "diario", "passa-tempo", che metafore connotate negativamente (16%), evocate da termini quali "notte", "noia", "tristezza", "maschere".

IL QUARTO LIVELLO

Al di là delle specificità dei tre profili emersi, i dati raccolti evidenziano che il 92% dei partecipanti usa i SN per coltivare rapporti di amicizia, mentre il 70% li usa per condividere informazioni. In generale, anche la possibilità di usufruire di uno spazio personale per esprimere idee e opinioni è molto apprezzata (77%), così come la possibilità di esprimere emozioni e raccontare stati d'animo (58%). L'impiego considerevole dell'email (63%) e della chat (48%) può essere considerato in funzione del mantenimento di rapporti sociali anche con persone residenti altrove. Il ricorso al proprio nome reale (80%), a discapito dell'uso di *nickname*, fa pensare al bisogno di essere identificati entro uno spazio virtuale ad alta densità sociale. Questo dato confermerebbe anche la necessità di affermare la propria individualità e unicità, seppure entro un mondo virtuale fortemente relazionale. Si affida poi a link (64%) e foto (70%) l'arricchimento del racconto di sé attraverso un'estensione simbolica e iconica del proprio spazio di rappresentazione.

I SN sono, quindi, vissuti come luogo in cui socialità e identità si intrecciano intensamente. Questo dato è confermato anche da altre indagini condotte in contesti diversi (Joinson, 2008; Lampe, Ellison e Steinfield, 2008). I nostri tre profili, però, riescono anche a chiarire come tale intreccio si dipani, mostrando le specifiche articolazioni all'interno di ciascuno. La propensione verso forum, piattaforme collaborative e chat, da parte di chi rientra nel profilo di *Socialità/Interdipendenza*, pone l'accento sull'interazione; l'interesse per i giochi di chi rientra nel profilo *Dipendenza* fa pensare ad un uso più solipsistico dei SN; infine, il sostanziale uso di link e foto nel profilo *Individualità* sbilancia verso un'eccessiva rappresentazione di se stessi.

Interessante è anche la diversa e significativa distribuzione di maschi e femmine nei tre profili: sostanzialmente equilibrata nel primo profilo, connotata al maschile nel secondo profilo e decisamente femminile nel terzo. Per certi versi questo dato conferma lo stereotipo secondo cui le donne sono maggiormente votate alla cura del sé (dimensione centrale nel terzo profilo), per altri assegna invece uguale partecipazione al profilo più sociale (il primo) che, essendo il più nutrito, rende meno urgente una riflessione sistematica sulle differenze di genere.

Nel loro insieme questi profili definiscono un modo specifico di intendere e vivere i SN. Riprendendo la tripartizione di Wartofsky relativa al rapporto uomo-artefatti, già discussa in sede teorica, ci sembra si possa ipotizzare un quarto livello, più evoluto e complesso: un nuovo livello di artefatti nel quale emergono spazi per l'espressione e il rinnovamento del sé entro una dimensione fortemente sociale, tipica del terzo livello. La natura dei profili da noi individuati permette, quindi, di configurare i SN come artefatti quaternari in cui è possibile ridefinire il proprio mondo entro mondi astratti e simbolici. Il Web 2.0, grazie alla sua vocazione a creare reti tra gli utenti e alla possibilità che siano gli utenti stessi a definire i contenuti della rete - tanto che alcuni autori usano l'espressione User-Generated Content (Krumm, Davies e Narayanaswami, 2008) -, rappresenta un contenitore di informazioni a cui tutti possono contribuire, oltre che un ambiente in grado di sostenere rapporti di amicizia e spazi di espressione di sé. Il quarto livello riguarderebbe proprio la costruzione e ricostruzione di mondi personali e sociali entro i mondi astratti: artefatti culturali, quindi, che permettono la costruzione di un "proprio mondo" entro la comunità di appartenenza, caratterizzata da un alto grado di interazione e da una intensa mescolanza tra virtuale e reale.

IMPLICAZIONI DIDATTICHE

La tentazione di utilizzare strumenti tecnologici così diffusi e così interconnessi con la vita e la cultura delle nuove generazioni a supporto di attività didattiche ed educative è molto forte. Ma un'operazione di questo tipo rischia di essere fallimentare o addirittura controproducente se non si conoscono a fondo le modalità d'uso e di percezione di questi strumenti. La ricerca qui descritta ha indagato proprio tali aspetti, allo scopo di trarre indicazioni utili ad assicurare l'efficacia dei SN, senza snaturarli, in contesti di apprendimento. I tre profili ricavati dalla nostra indagine ci indicano che i SN fondamentalmente tessono intrecci tra individualità e socialità tali da ipotizzare un nuovo quarto livello di artefatti. Alla luce di tali risultati abbiamo elaborato tre principi guida utili per la progettazione di attività di apprendimento che però, finora, non sono stati sottoposti a verifica sperimentale. Data l'età dei rispondenti al nostro questionario, riteniamo questi principi guida particolarmente adeguati per la scuola media inferiore e superiore.

Valorizzare la descrizione e ri-elaborazione del Sé

Nei contesti educativi i SN potrebbero essere proposti come spazi per la descrizione e valorizzazione personale. Ad esempio, potrebbero fungere da "finestre" espositive dove gli studenti presentano i propri prodotti e le proprie idee in formato multimediale (quindi non solo testo ma anche materiali video e

audio). Questa proposta è particolarmente interessante soprattutto nei curricula di materie quali Educazione Artistica, Musica e Disegno, in cui si vogliono coltivare talenti artistici. Per molti versi questa indicazione può essere comparata alla funzione svolta dall'e-portfolio (Cambridge *et al.*, 2001), ma con il vantaggio di alleviare il senso di valutazione che a questo si accompagna, dal momento che i SN sono destinati alla propria rete sociale e non specificatamente (o esclusivamente) al docente o a un ipotetico futuro datore di lavoro.

Condividere online significa anche chiedere commenti e feedback che possono tradursi in nuovi spunti di miglioramento e di innovazione facilmente implementabili. Incoraggiando questa dimensione è possibile sviluppare progetti multidisciplinari e collaborativi in cui siano integrate diverse competenze e abilità. Inoltre, i SN consentono la rivisitazione del percorso cronologico facendo così aumentare capacità riflessiva e metacognitiva relativamente al proprio sviluppo.

La gestione del profilo in un SN, arricchito dallo stimolo e suggerimento di pubblicare gli elaborati considerati come più meritevoli, può diventare una fase preliminare e di preparazione verso la gestione di veri e propri portfolio professionali, finalizzati all'ingresso nel mondo del lavoro. In tal senso i SN possono diventare una risorsa per l'orientamento scolastico e/o professionale (Cucchiara, Sansone e Ligorio, 2012).

Valorizzare la dimensione sociale

Valorizzare la dimensione sociale dei SN implica, innanzitutto, sostenere l'apprendimento collaborativo. Già alcune esperienze hanno mostrato come gli studenti nella fascia di età da noi considerata usino Facebook per organizzarsi in gruppo per svolgere i compiti a casa e per condividere informazioni e contenuti (Lampe *et al.*, 2011).

Ma il profilarsi di un quarto livello di artefatti ci consente anche di definire la dimensione sociale dei SN in funzione della dimensione identitaria, imprescindibilmente legata alla comunità virtuale di cui si fa parte. Pertanto, si raccomanda di incoraggiare gli studenti a definire una rete di amici ritenuti rilevanti e di "utilizzare" tale rete non solo per svolgere attività collaborative, ma anche per ottenere commenti e feedback quanto più possibile articolati sui propri prodotti e contributi. Questi commenti possono diventare oggetto di discussione e di riflessione anche nel contesto formativo offline. Si potrebbe così innescare un interessante e proficuo *loop* sia tra la percezione di sé veicolata dai SN e quella nei contesti faccia a faccia, che tra la dimensione sociale nei due contesti. Riflettere su similitudini e peculiarità di questi due mondi (digitale e in presenza) può servire agli studenti e ai docenti a mantenere una visione interconnessa, che potrebbe aiutare ad accorciare le

distanze tra apprendimento formale e informale, come auspicato da molti autori per rafforzare l'apprendimento formale (Coffield, 2000). Il potenziale di apprendimento derivato dai suggerimenti e commenti dei pari e dal dover mostrare i propri prodotti alla ricerca di persone selezionate è enorme. Si tratta di un apprendimento non espressamente categorizzato come tale, ma che induce a riflettere su quello che si sa e su come gli altri lo comprendono e lo valutano quando glielo presentiamo, in una logica svincolata dal rendimento scolastico ma che, secondo alcuni autori (Sefton-Green, 2003), produce effetti consistenti anche sull'apprendimento formale.

Inoltre, l'attraversamento dei confini tra il privato e lo "scolastico" è un'ulteriore risorsa in grado di motivare gli studenti che possono così guardare all'apprendimento in quanto radicato e ancorato nei loro reali contesti di vita. Questa dimensione può essere vantaggiosa anche per gli insegnanti che vogliono rendere visibile il proprio profilo su un qualche SN. Infatti, come dimostrato da una recente ricerca (Mazer, Murphy e Simonds, 2007), insegnanti che mostrano il loro lato privato su Facebook inducono maggiore motivazione allo studio e ottengono un clima positivo in classe.

Stabilire cornici temporali

Dai risultati ottenuti abbiamo visto quanto sia concreto il rischio di dipendenza e di difficoltà nel controllare i tempi di connessione che caratterizza molti degli utenti dei SN interpellati. Per contenere que-

sto pericolo si consiglia di prospettare cornici temporali adeguate, definendo tempi minimi e massimi di navigazione e consigliando i momenti migliori nell'arco della giornata per svolgere le attività proposte online. Definire un ritmo e una temporalità implica anche evidenziare la necessità di dedicare tempo ad altre attività (online e non) e impostare una generale educazione alla gestione del tempo, spesso trascurata nei contesti educativi. La gestione del tempo è, infatti, un elemento critico nella società attuale, sia relativamente agli stili di vita individuali e di gruppo (McGrath e Tschan, 2004), sia per quanto riguarda in generale i modi di pensare e le cornici cognitive e culturali (Perret-Clermont, 2006). Da questo punto di vista, i SN offrono, a nostro avviso, un interessante spunto di riflessione che coinvolge la più generale necessità di impostare stili di vita con tempi e ritmi meno stressanti seppure produttivi. In concreto, questa linea guida si traduce per il docente nel dare indicazioni agli studenti circa la quantità di tempo opportuna da spendere online, valorizzando anche il tempo necessario per predisporre al meglio, in modo critico e riflessivo, il materiale da condividere in rete.

Per concludere, riteniamo che raccogliere e mettere in pratica questi principi guida significhi assecondare la natura dei SN e sfruttarla a vantaggio di una formazione di ampio respiro, che includa l'educazione ai media, alla socialità, l'evoluzione del Sé e un'estesa riflessione sulla società contemporanea e sul ruolo che ciascuno è chiamato a svolgere in essa.

BIBLIOGRAFIA

- Bakhtin M.M. (1984). *Problems of Dostoevsky's Poetics* (trans. C. Emerson). Minneapolis, MI: University of Minnesota Press.
- Cambridge B., Kahn S., Tompkins D.P., Yancey K.B. (2001) (eds.). *Electronic Portfolios: Emerging Practices in Student, Faculty, and Institutional Learning*. Washington, DC: American Association for Higher Education.
- Coffield F. (2000) (ed.). *The Necessity of Informal Learning*. Bristol, UK: Polity Press.
- Cole M. (1996). *Cultural Psychology: A Once and Future discipline*. Cambridge, MA: Harvard University Press.
- Cucchiara S., Sansone N., Ligorio M.B. (2012). AAAFuturo Cercasi: orientare con i Social Network. *TD - Tecnologie Didattiche*, 20 (1), pp. 40-43.
- Gergen K., Davis K.E. (1985). *The Social Construction of the Person*. New York: Springer-Verlag.
- Harré R., Van Langenhove L. (1991). Varieties of Positioning. *Journal for the Theory of Social Behaviour*, 21 (4), pp. 393-407.
- Hermans H.J.M. (2003). The Construction and Reconstruction of a Dialogical Self. *Journal of Constructivist Psychology*, 16 (2), pp. 89-130.
- Hevern V.W. (2004). Threaded Identity in Cyberspace: Weblogs and Positioning in the Dialogical Self. *Identity: An International Journal of Theory and Research*, 4 (4), pp. 321-335.
- Joinson A.N. (2008). "Looking at", "Looking up" or "Keeping up with" People? Motives and Uses of Facebook. In *Proceeding of CHI 2008* (Firenze, Italia, 5-10 April 2008), http://people.bath.ac.uk/aj266/pubs_pdf/1149-joinson.pdf (ultima consultazione 09.12. 2011).
- Krumm J., Davies N., Narayanaswami C. (2008). *User-Generated Content. Pervasive Computing*. IEEE, 7 (4), pp. 10-11.
- Lakoff G., Johnson M. (1980). *Metaphors We Live By*. Chicago, IL: University of Chicago Press.
- Lampe C., Ellison N., Steinfield C. (2008). Changes in Use and Perception of Facebook. In *Proceedings of the ACM 2008 Conference on Computer Supported Cooperative Work* (San Diego, CA, 8-12 November 2008). New York: ACM, pp. 721-730.
- Lampe C., Wohn D.Y., Vitak J., Ellison N.B., Wash R. (2011). Student Use of Facebook for Organizing Collaborative Classroom Activities. *International Journal of Computer-Supported Collaborative Learning*, 6 (3), pp. 329-347.
- Ligorio M.B. (2010). Dialogical Relationship between Identity and Learning. *Culture & Psychology*, 16 (1), pp. 93-107.
- Ligorio M.B., Hermans H. (2005). *Identità dialogiche nell'era digitale*. Trento: Erickson.
- Markus H., Nurius P. (1986). Possible Selves. *American Psychologist*, 41 (9), pp. 954-969.
- Mazer J.P., Murphy R.E., Simonds C.J. (2007). I'll See You On "Facebook": The Effects of Computer-Mediated Teacher Self-Disclosure on Student Motivation, Affective Learning, and Classroom Climate. *Communication Education*, 56 (1), pp. 1-17.
- McGrath J.E., Tschan F. (2004). *Temporal Matters in Social Psychology: Examining the Role of Time in the Lives of Groups and Individuals*. Washington, DC: American Psychological Association.
- Ortony A., Fainsilber L. (1989). The Role of Metaphors in Descriptions of Emotions. In Y. Wilks (ed.). *Theoretical Issues in Natural Language Processing*. Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum Associates, pp. 178-182.
- Perret-Clermont A.-N. (ed.). (2006). *Thinking Time*. Seattle, WA: Hogrefe Publishers.
- Sefton-Green J. (2003). Informal Learning: Substance or Style?. *Teaching Education*, 4 (1), pp. 37-51.
- Turkle S. (1995). *Life on the Screen: Identity in the Age of the Internet*. New York: Simon & Schuster.
- Vygotskij L.S. (1962). *Thought and Language*. Cambridge, MA: The MIT Press.
- Wartofsky M.W. (1973). *Models*. Dordrecht: D. Reidel.