

LA RINASCITA DELLE COMUNITÀ DI APPRENDIMENTO IN RETE

THE RESURGENCE OF COMMUNITY IN ONLINE LEARNING

Stephen Downes | National Research Council Canada | Moncton, New Brunswick, CA |

✉ Learning and Collaborative Technologies Group, Institute for Information Technology,
National Research Council | Moncton, New Brunswick, Canada | stephen@downes.ca

Sommario In questo contributo Stephen Downes affronta la questione di come i “Massive Open Online Courses” (MOOCs) influenzeranno il futuro della formazione a distanza. L'autore considera in dettaglio la natura e lo scopo di un MOOC, rispetto a un corso tradizionale di formazione a distanza, e sostiene che i MOOC rappresentano la rinascita dell'apprendimento attraverso le comunità (di rete); inoltre descrive in quale modo le istituzioni che si occupano di formazione a distanza condivideranno tra di loro i MOOC, potenziando l'interazione in rete e mettendo disposizione risorse e servizi. Downes descrive inoltre il fenomeno dei ‘wrapped MOOCs’¹ riportando diversi esempi di supporto locale ai MOOC globali. L'autore analizza alcune implicazioni valide per il mondo della formazione a distanza non parlante inglese e, a questo proposito, delinea alcune strategie ed esempi d'uso dei MOOC per promuovere le diversità linguistiche.

PAROLE CHIAVE Massive Open Online Course (MOOC), Online learning community, Open courses, Comunità di pari.

Abstract In this contribution Stephen Downes addresses the question of how massive open online courses (MOOCs) will impact the future of distance education. The presentation considers in some detail the nature and purpose of a MOOC in contrast with traditional distance education. He argues that MOOCs represent the resurgence of community-based learning and will describe how distance education institutions will share MOOCs with each other and will supplement online interaction with community-based resources and services. The phenomenon of ‘wrapped MOOCs’ will be described, and Downes will outline several examples of local support for global MOOCs. The implications for the non-English-speaking world of distance education will be considered, and Downes will outline strategies and examples of the use of MOOCs to promote linguistic diversity.

KEY-WORDS Massive Open Online Course (MOOC), Online learning community, Open courses, Peer community.

COS'È UN MOOC?

L'obiettivo di questo articolo è quello di affrontare la questione dell'impatto dei MOOC¹ sul futuro della formazione a distanza e, in particolare, di descrivere strategie ed esempi d'uso dei MOOC nella promozione delle differenze linguistiche e culturali. I MOOC offrono una nuova strada per capire l'apprendimento e quindi un nuovo modo di comprendere certi tipi di apprendimento come, ad esempio, l'apprendimento a supporto della diversità linguistica e culturale.

Per essere più chiari, quando parliamo di MOOC² stiamo parlando di un tipo diverso di apprendimento. La gran parte dei lettori avrà certamente dimestichezza con i corsi online tradizionali, che si basano generalmente sull'offerta di contenuti e informazioni, e su un preciso curriculum che deve essere appreso. Dello stesso genere sono anche i corsi online offerti dalle università americane, come Harvard, Stanford o il MIT³; questi corsi, che sono considerati dei MOOC, sono anch'essi esempi di apprendimento tradizionale in rete, con un contenuto e un curriculum.

La nostra idea dei MOOC, invece, è un po' differente; deriva da una teoria dell'apprendimento basata sul coinvolgimento e l'interazione all'interno di una comunità di pratica, in cui non siano stati stabiliti in partenza i risultati, e senza un corpo di conoscenze che si voglia semplicemente 'trasferire' allo studente. Essa si basa su un'esperienza quinquennale di sviluppo e offerta di MOOC, che ebbe il suo esordio nel 2008 con il "CCK08" - nato da una collaborazione tra George Siemens e me e poi utilizzato per un totale di quattro volte negli anni a seguire - per continuare fino ai MOOC negli ambienti di apprendimento individuali, per il conseguimento di abilità critico-analitiche (Siemens & Downes, 2008). Di seguito vengono definiti i termini che compongono l'acronimo MOOC.

"Massive" - Con il termine "*Massivo*" non ci si riferisce necessariamente alla grande capacità attrattiva del MOOC nei confronti di grandi numeri di utenti, ma più che altro agli elementi di progettazione che

rendono possibile l'insegnamento ad un cospicuo numero di persone. È proprio qui che dobbiamo ricordarci che insegnare è molto più che trasmettere contenuti, oltre che molto di più che supportare semplicemente l'interazione. Un MOOC non significa impartire istruzioni o gestire risorse per l'apprendimento, ma piuttosto supportare, su larga scala, le micro-interazioni uno-a-uno che costituiscono la componente più importante di un in-

tervento educativo. È questa componente che deve consentire e persino incoraggiare - soprattutto in un corso che sia veramente massivo - centinaia o persino migliaia di queste piccole interazioni interpersonali.

"Open" - nella definizione di MOOC che viene impiegata qui, qualunque cosa, che sia una risorsa, un corso o un intervento educativo, può essere considerata gratuita e aperta se e solo se:

la risorsa può essere letta, fatta funzionare, fruita o utilizzata senza costi o altri obblighi. Con ciò non ci si riferisce quindi solo al costo diretto d'iscrizione ad un corso, ma anche a costi "secondari", come per esempio avviene quando l'accesso ad un insieme delle risorse 'gratuite' è limitato a coloro che hanno pagato per partecipare ad un determinato intervento didattico.

Esistono modi per condividere o riutilizzare una risorsa e in particolare per tradurla o adeguarne il formato (senza necessariamente venderla o modificarla).

"Online" - il concetto di 'online' implica, come è ovvio, l'uso di media elettronici, come Internet. Per un MOOC essere 'online' implica che nessun elemento del corso deve 'avvenire' in uno specifico luogo fisico. Questo non significa che i MOOC non possono includere o consentire elementi di interazione o attività tipici del mondo reale. Anzi, il miglior uso del MOOC prevede alcune attività concrete fuori rete; in ogni corso in rete ci deve essere una dimensione reale; quello che caratterizza un corso 'online' è che non viene specificata una particolare dimensione fisica.

"Corso" - Un corso è un evento. E più precisamente:

- un corso è legato ad una data d'inizio e a una data di fine;
- un corso deve essere legato ad un determinato tema comune o ad un dominio di conoscenza;
- un corso è una progressione di eventi ordinati relativi a quel dominio di conoscenza.

Perché insistiamo su questi aspetti? La creazione di eventi temporanei e collegati consente il coinvolgimento di comunità che, normalmente, non collaborerebbero. I corsi sono un modo per 'agitare le acque'. Creando un evento auto-consistente, limitato nel tempo, abbassiamo le barriere che ostacolano la partecipazione e quindi aumentiamo l'accessibilità.

LA PEDAGOGIA DEL MOOC

La tesi fondamentale della pedagogia connettivista è che la conoscenza sia distribuita attraverso una rete di connessioni e che, di conseguenza, l'apprendimento consista nell'abilità di costruire e attraversare queste reti (Downes, 2007). Pertanto, la conoscenza non viene acquisita come se fosse una cosa. Non viene trasmessa come se fosse un tipo di comunicazione. Non tutto può essere 'promosso' semplicemente assemblando corsi e diffondendoli nel

1 *Wrapped*, letteralmente, significa avvolto, ma in questo caso la locuzione "wrapped MOOC" viene usata con un significato vicino a 'MOOC autoconsistenti' [ndr].

2 L'acronimo MOOC sta per Massive Open Online Course: si tratta di corsi in rete gratuiti, aperti, accessibili contemporaneamente da un alto numero di partecipanti.

3 Massachusetts Institute of Technology, <http://web.mit.edu/>

4 È un sito web di social bookmarking per l'archiviazione, ricerca e condivisione di bookmark (da wikipedia <http://it.wikipedia.org/wiki/Delicious>). Sito ufficiale <https://delicious.com/>

5 L'originale "Repurposing" significa, alla lettera, "cambiare scopo" (Ndr).

6 <http://www.codecademy.com/>

7 Il termine usato nella versione originale inglese è 'feeding forward'.

mondo. Le cose che apprendiamo e le cose che sappiamo sono letteralmente le connessioni che si formano tra i neuroni, quale risultato dell'esperienza. Sono queste connessioni che costituiscono ogni cosa che conosciamo, tutto ciò in cui crediamo, ogni cosa che immaginiamo (LeDoux, 2003).

La pedagogia tradizionale assume che conoscenze e credenze siano la composizione di frasi e concetti che, in qualche modo, acquisiamo e immagazziniamo. Questa visione è alla base, per esempio, della pedagogia secondo la teoria transazionale di Moore (1997). Invece è più corretto - e pedagogicamente più utile - trattare l'apprendimento come la formazione di connessioni. Questo avviene quando si è immersi all'interno di una comunità di pratica e si è introdotti ai modi di fare dei membri di quella comunità in modo tale che, attraverso la pratica, diventiamo più affini ai membri di quella comunità, nell'agire, nel pensiero e nei valori. In questo caso, si va oltre l'acquisizione del sapere per arrivare al *saper essere* e *saper fare*. Noi non acquisiamo conoscenza; noi *diventiamo* competenti.

In pratica l'apprendimento e l'insegnamento connettivista consiste principalmente nei seguenti quattro tipi di attività.

Aggregare

Un corso si compone non solo di letture consigliate, ma anche di articoli, video e registrazioni prodotte dai facilitatori dei corsi, post su blog, immagini, video e altre registrazioni prodotte dai partecipanti al corso, raccolte di messaggi da Twitter, bookmarks da Delicious⁴, post in forum di discussione e qualunque altra cosa a cui possano pensare autori e partecipanti. All'inizio del corso diciamo alle persone di selezionare e scegliere quello che leggeranno, guarderanno o a cui parteciperanno (Siemens, Downes, & Cormier, 2011). Non esiste un contenuto centrale del corso. Ogni persona si crea una propria prospettiva scegliendo il materiale in base a quello che ognuno ritiene più importante.

È fondamentale, quindi, che sia disponibile una vasta scelta di risorse aperte e accessibili gratuitamente, utilizzabili dai partecipanti al corso. La chiave qui è la diversità. Intendendo diversità di formati: testi, video, animazioni, giochi, seminari e altro, perché le persone preferiscono utilizzare media differenti. Ma anche differenti linguaggi e prospettive.

Mescolare

L'idea è di associare i materiali (o parti di materiali) del corso tra di loro e con altri materiali esterni. Ci sono diversi modi di associare i materiali - tipicamente cerchiamo una certa comunanza tra loro, come un termine, un riferimento, un argomento o una categoria. In alcuni casi si cerca di individuare una corrispondenza diretta fra le cose, come se esistesse per forza un percorso sequenziale da seguire.

Noi in particolare incoraggiamo una mescolanza di diverse culture. Il MOOC ideale richiede la partecipazione di differenti società e gruppi linguistici. L'intento non è però quello di creare una fusione delle culture, ma quello di evidenziare la prospettiva peculiare offerta da ciascuna. Le persone spesso chiedono, per esempio, se esistono MOOC e risorse in francese. Ma la vera domanda è se esista o meno, nei corsi esistenti, una cultura francofona. Noi ci aspettiamo che ogni gruppo culturale organizzi intorno ad ogni corso i propri eventi, online e in presenza. La loro prospettiva, le loro idee e la rispettiva cultura diventano esse stesse importante materia di studio.

Riusare⁵

L'apprendimento non è un processo di ricezione e filtraggio. È importante piuttosto creare qualcosa e partecipare attivamente alla disciplina in questione. Da questo traiamo il nucleo centrale del concetto noto come 'apprendistato', oggi formalmente descritto da persone come Seymour Papert come 'costruzionismo' (Han & Bhattacharya, 2001) e che ha ispirato la progettazione di siti per l'apprendimento attivo del genere di CodeAcademy⁶.

La creatività non nasce dall'improvvisazione. I materiali che erano stati aggregati e riorganizzati online sono un investimento che potrà essere usato per elaborare nuove idee e per trarne nuove conoscenze. Ricontestualizzare implica spesso un processo di traduzione che consiste nel prendere un'idea appartenente ad una cultura per rappresentarla nella forma e nell'idioma di un'altra cultura. Questa operazione può essere semplice come trasformare una parte di testo in un'immagine o difficile come rappresentare un'idea complessa in un'altra lingua. Le persone apprendono attraverso la pratica e la pratica costituisce il nucleo centrale della pedagogia connettivista.

Alimentare⁷

Noi desideriamo che i partecipanti condividano il loro lavoro con le altre persone del corso e con il mondo in generale. Ma i partecipanti non sono obbligati a condividere, possono anche lavorare individualmente e non mostrare nulla a nessuno. La condivisione è, e dovrà essere sempre, una loro scelta.

Noi vogliamo che la persona utilizzi la lingua che le è propria e, allo stesso tempo, possa comprendere anche lingue diverse. Conoscenza e cultura sono reciprocamente dipendenti. Quando parliamo o scriviamo nella nostra lingua in ambito pubblico su un qualche argomento o disciplina, quello che stiamo dicendo è "la mia lingua racchiude in sé quella disciplina".

La questione non è che semplicemente ci sia cultura. Il punto è che quella cultura racchiude in sé la fisica, la chimica e l'economia e persino le scienze

politiche. Ma ancora di più, significa anche che una parte del dominio della fisica e della chimica e delle scienze politiche derivano, e allo stesso tempo nutrono, quella certa cultura.

IL MOOC COME COMUNITÀ

Così come una lingua è ben di più che parole e frasi, e la cultura è più che folklore, così l'educazione non consiste meramente nell'acquisizione di nuove informazioni e abilità. Per essere formati in una disciplina, occorre apprendere le abitudini, i modelli e i modi di pensare caratteristici di quella disciplina. Sebbene sia vero che impariamo anche attraverso l'esperienza personale, più frequentemente impariamo apprendendo dalle altre persone. Di conseguenza dobbiamo considerare l'apprendimento un'attività principalmente sociale, sia che ci immergiamo in un contesto, che Etienne Wenger definisce 'comunità di pratica' (Wenger, 1999), sia che apprendiamo secondo ciò che Michael Polanyi definisce 'conoscenza tacita' (Polanyi, 1966) sia che miriamo ad essere in grado, come dice Thomas Kuhn, di svolgere i problemi posti a fine lettura (Kuhn, 1962). Apprendere, quindi, è un'attività sociale e questo è il motivo per cui l'immagine che alcuni hanno dell'apprendimento a distanza, secondo cui una persona studia a casa propria con il supporto di un personal computer e di una connessione audio-video, è sbagliata.

Per essere precisi, anche lo studio a casa è una modalità che contribuisce all'apprendimento, ma le persone, e soprattutto i bambini, hanno bisogno comunque della comunità. È per questa ragione che i MOOC in futuro daranno molta più importanza a questa dimensione, anche più di quanto si possa immaginare oggi.

È la creazione di questa comunità, piuttosto che l'organizzazione o la trasmissione di contenuti, che costituisce l'attività centrale di un MOOC. Il contenuto è ciò che noi chiamiamo il "McGuffin", ossia un oggetto di interesse, che attira la nostra attenzione, ma che potrebbe esser sostituito da qualunque altra cosa.

In questo contributo ci concentreremo su due tipi principali di comunità, entrambi importantissimi per i MOOC, ma in modo diverso. Una è la 'comunità online', mentre l'altra è la 'comunità di pari'.

Le comunità online sono quelle che potremmo definire comunità basate su un interesse condiviso. Esse si costituiscono intorno a un argomento di interesse, una professione, un dominio di conoscenza. Assomigliano alle 'comunità di pratica' di Etienne Wenger, sebbene personalmente attribuisca al concetto un significato più esteso.

Le comunità d'interesse radunano persone che, benché possano essere geograficamente disperse, condividono una stessa localizzazione su Internet. Questo luogo della rete viene creato e definito sulla base degli interessi che le persone condividono tra

di loro. Ma, tanto per essere chiari, questo interesse condiviso può avere a che fare con un interesse 'offline'. E per la verità, nella maggior parte dei casi, è proprio così. Quindi, le comunità online si formano spesso intorno ad attività non in rete, come l'hockey o il baseball, gli interessi del mondo reale, come la propria attività imprenditoriale, la biologia, un passatempo o l'artigianato, e persino riguardo ad una città, un paese, una scuola.

Lo vediamo un po' dovunque. I giardinieri frequentano GardenWeb. I fanatici del computer bazzicano su Wired. Chi si occupa di tecnologie didattiche ha trovato casa sul gruppo Ed Tech di Google+. Grazie a Internet, si sono formate migliaia di comunità incentrate su argomenti specifici, alcune su siti web, altre su servizi di social network, altre ancora usando strumenti come WordPress o Skype.

Essendosi recentemente focalizzata l'attenzione sui MOOC e i social network (come Facebook e Google+), la discussione sulla comunità è passata in secondo piano. In qualche misura, questa situazione può essere assimilata al fenomeno per cui queste comunità in rete sono state "inghiottite" e rese anonime da parte dei grandi servizi commerciali online. Gli educatori online si troveranno a creare comunità d'interesse, sia che ciò sia nelle loro intenzioni o meno, perché i meccanismi necessari per la creazione di una comunità online, basata su un tema di interesse specifico, sono già presenti nella struttura di quasi ogni corso online.

Per poter creare una comunità in rete si ha solo bisogno di un argomento, un gruppo di persone geograficamente distanti, che siano interessate a quell'argomento, e un mezzo di comunicazione comune, come una lista di discussione o una chat online.

Quello che cambierà nel futuro è che gli educatori impareranno a promuovere e a sostenere le comunità online. E vorranno farlo perché maggiore è la dedizione alla comunità, maggiore è l'impegno nell'apprendimento, giacché l'apprendimento è l'esperienza condivisa che definisce questa comunità. Questa è la questione che il connettivismo mette in campo. E questo è quello che i MOOC mettono in campo.

I fattori che contribuiscono al successo della comunità online sono abbastanza conosciuti benché occorranno molti più dati empirici per meglio comprendere il fenomeno. In generale, uno degli aspetti chiave è il senso di responsabilità. Con questo voglio dire che i membri della comunità giocano un ruolo essenziale nel dare forma alla comunità, perché una comunità non è un mezzo di comunicazione di massa. Non è un luogo in cui l'organizzatore procura materiali che i membri consumano. È invece un ambiente costruito e condiviso i cui membri, insieme agli organizzatori, giocano ruoli approssimativamente equivalenti nel creare contenuti.

Questa visione di Wenger è significativa. Le comunità si organizzano attorno ad un argomento d'inter-

se comune: il 'dominio'. I membri prendono parte alle attività della comunità - così come lui scrive: «*i membri partecipano alle attività comuni e alle discussioni, si aiutano gli uni con gli altri e condividono le informazioni*». E condividono pratiche - un repertorio di risorse, un lessico, storie comuni, metodologie e modi di affrontare i problemi usati abitualmente (Wenger, 2004).

Apprendere nella comunità di pratica assume la forma di quella che potremmo chiamare 'attività tra pari per la crescita professionale'. Invece di ricorrere ad un apprendimento formalizzato, i membri preferiscono aiutarsi l'un l'altro direttamente. Questo l'abbiamo riscontrato ad Alberta, durante uno studio su come imparano i manager professionisti della città: scoprimmo che si chiamano al telefono (Stefanick & Lesage Jr., 2005).

In un contesto educativo, questo significa che la maggior parte di quanto viene appreso e gli stessi materiali per l'apprendimento sono prodotti dagli stessi studenti. Iniziamo a osservare proprio questo nell'utilizzo delle liste di discussione nei corsi online, ma anche nella creazione di pagine web (e altre risorse) dedicate ad argomenti specifici.

I MOOC - quanto meno il modo in cui creiamo i MOOC - si basano su questo. Il MOOC per noi è un mezzo creato proprio per mettere in connessione tra loro queste voci, diversamente disseminate, non per creare comunità, non per creare cultura, ma per creare un luogo dove comunità e cultura possano prosperare.

Per contro, la comunità di pari, quasi per definizione, non può formarsi su Internet. Queste sono comunità che si costituiscono nei nostri circondari, nelle parrocchie o nelle scuole, o nel centro delle comunità, all'osteria come al supermercato. Esistono perché la gente ha bisogno di una pacca sulla spalla, una spalla (fisica) su cui appoggiarsi, una bevuta in compagnia di un amico, un avversario per giocare a squash, della presenza fisica di qualcuno, per una ragione o l'altra, non importa. E hanno anche bisogno di un ambiente fisico che possa comprendere attrezzature sportive, corsi di formazione tecnica, una palestra, un corso di golf, o persino un campo a quattro basi o una pista di ghiaccio e un disco da hockey.

Queste comunità, da principio, vengono create nelle prossimità, e sono composte da persone che vivono nello stesso quartiere o che frequentano la stessa scuola. Nel lungo termine, possiamo dire che si tratta di persone che s'incontrano per caso e scoprono delle affinità.

Mentre le comunità online dipendono da un argomento o da un'area d'interesse, le comunità di pari possono incentrarsi su temi "neutri", anche se i membri condividono un interesse nello sport o nelle scienze. È la prossimità fisica che determina l'esistenza di questa comunità.

Mentre le comunità online sono incentrate su un argomento, le comunità di pari si basano su attività: una comunità online si riunisce per *parlare* di hockey, mentre una comunità di pari si riunisce per *giocare* a hockey.

La comunità online può essere costituita dai propri amici. Una comunità di pari è costituita dai propri vicini. Questo determina una grande varietà nella tipologia dei membri: un membro può essere uno scienziato, un altro un artista.

Mentre le comunità online sono costituite da membri geograficamente disseminati, le comunità di pari incentrate sull'apprendimento esistono in alcune precise località geografiche.

Una comunità per l'apprendimento di pari sarà costituita da un gruppo di persone che frequenta una particolare scuola o un centro di formazione. Le persone ne diventano parte in virtù della condivisione di un'ubicazione, un luogo di lavoro, un retroterra culturale, una religione o una lingua o per esperienze comuni di apprendimento online.

Mentre le persone in una comunità online dedicata a un tema particolare, per esempio, discuteranno su questo o quel trattato specialistico, o con l'esperto sul tema, le persone di una comunità per l'apprendimento di pari discuteranno su questa o quell'istituzione, dell'interfaccia software o degli eventi della comunità.

Le comunità di 'peer learning' sono di vitale importanza per l'apprendimento, poiché forniscono un ambiente protetto. Nessuno prova smarrimento utilizzando Internet, se lavora in una comunità di persone che affrontano esigenze e sfide analoghe. Sebbene ciascuno possa perseguire un obiettivo educativo differente, lo scopo complessivo e i mezzi utilizzati nel percorso sono gli stessi e per questo le persone si offriranno mutuo aiuto, incoraggiamento e rassicurazioni.

All'università posso aver studiato filosofia, ma come molti altri studenti universitari ho acquisito davvero esperienza attraverso l'interazione sociale. Nel mio caso, questo è avvenuto presso gli uffici del Gauntlet, il giornale studentesco, dove ho trascorso molto più tempo di quanto non abbia mai fatto in classe.

La mia interazione personale più diretta come educatore con le comunità di apprendimento tra pari avvenne mentre lavoravo al Canadian North, il centro per l'apprendimento a Fort St. John, nel British Columbia settentrionale, o presso il centro di riqualificazione professionale per pescatori, promosso dalla New Westminster School Division, nel Progetto Sunrise, con sede sul lago Slave, ad Alberta. O presso i centri South West Indian Training nella Sioux Valley e a Waywayseeccappo, nella campagna di Manitoba.

Gli ottimi risultati di questi progetti sono stati sfruttati e replicati con la creazione dei "Community Ac-

cess Points". Questo progetto non ha fornito esclusivamente l'accesso a Internet, ma ha creato dei luoghi pubblici a disposizione delle persone interessate alla tecnologia e ai computers (e ai blog e Facebook).

Le persone parlano di 'comunità di apprendimento', ma a rigor di termini le 'comunità di apprendimento' non esistono - salvo, forse, creazioni forzose e artificiali di istituzioni educative, che cercano di compattare classi trasformandole in collettivi, stabilendo relazioni interpersonali, dove, naturalmente, non esisterebbero.

Più facilmente, le persone imparano nelle comunità, e ciò che rende ogni comunità una comunità di 'apprendimento' dipende da quanto le persone vi apprendono più o meno bene. Oggi dovrebbe essere considerata una verità lapalissiana che le comunità si realizzano non con atti di costruzione, ma organicamente, attraverso la crescita. Infatti, la condivisione e l'apprendimento non si materializzano *per decreto* (Dubé, Bourhis, & Jacob, 2006). Il desiderio di autonomia arriva insieme ai benefici associati all'apprendere e al crescere insieme in una comunità: la sicurezza, la fiducia, la privacy.

In particolare, nel campo dell'apprendimento c'è una grande attenzione a cosa i membri di una comunità debbano avere in comune per facilitarne la creazione - se questi possano essere i bisogni educativi comuni, la stessa età o la provenienza da uno stesso ambiente, i riferimenti valoriali, o entità anche più teoretiche, come repertori comuni, domini trattati o conoscenze.

Invece, il valore di una comunità, e in particolar modo di una comunità di apprendimento, deriva dalla differenza al suo interno. Gli studenti si riuniscono intorno a un docente proprio perché il docente possiede conoscenze, credenze e opinioni che loro non hanno. Si riuniscono tra loro perché ognuno di loro ha maturato esperienze uniche. Promuovere una comunità di apprendimento è questione di avvalersi delle differenze piuttosto che di evidenziare le similitudini.

PUNTI DEBOLI E OPPORTUNITÀ

Rispetto alla diversità culturale e linguistica, questo modello comporta dei rischi e offre delle opportunità.

In linea di principio, le istituzioni provider possono essere ubicate ovunque e i MOOC sono adatti a un uditorio globale. Stiamo già assistendo a una forte diffusione di questa tendenza: vedo annunci di nuovi MOOC quasi quotidianamente, erogati preferibilmente da singole università o via EdX⁸ o Coursera⁹. Ora è possibile trovare corsi praticamente su qualunque cosa, partecipando da qualsiasi parte del mondo.

Naturalmente, il rischio è lo stesso che si corre con gli altri mezzi di comunicazione di massa, ossia che

la cultura "più forte" finirà per dominare le istituzioni, sociali e politiche, in funzione dei numeri e dalla sua presenza sui mass media. Questo sta già avvenendo, infatti, nel settore dei MOOC: la lingua predominante è stata, fino ad ora, quasi esclusivamente l'inglese. È ancora piuttosto frequente trovare 'il primo' o 'l'unico' corso in questa o quella lingua (non inglese), ma questi corsi spesso restano inutilizzati, come un 'pentimento' dei grandi fornitori di MOOC.

Per esempio, consideriamo il caso dei MOOC francofoni, paragonandoli alla sfera anglofona. Nella primavera 2014, sono disponibili solo una mezza dozzina di MOOC, includendo MooC ITyPA (Internet: Tout Y est Pour Apprendre), offerto dall'École Centrale de Nantes¹⁰, e il nostro MOOC REL¹¹, erogato per 1100 partecipanti registrati da tutto il mondo attraverso il sito mooc.ca¹².

Anche i corsi in lingua iberica si possono trovare sulla pagina della lista dei corsi su mooc.ca, così come il corso in spagnolo sulla gestione delle acque dei porti, offerto tra gli altri dall'università della Cantabria¹³, o i MOOC in portoghese 'Infográfico MOOC EaD' erogato da João Mattar and Paulo Simões¹⁴. Contestualmente, troviamo in italiano UNINETTUNO (OpenupEd), che si auto-definisce "il primo portale italiano dei MOOC"¹⁵.

Per contro, comunità di pari linguistiche, attive nei MOOC internazionali, assicurano che anche nei MOOC anglofoni sia presente la comunità internazionale con il suo contributo.

I potenziali studenti si trovano oggi di fronte un'ampia gamma di opportunità educative online aperte. Il mio sito web, mooc.ca, elenca centinaia, forse migliaia, di corsi online aperti. Ma non è abbastanza offrire corsi e programmi online in una lingua o in un'altra. Dovrebbero essere previste differenti culture linguistiche in tutti i corsi e in tutte le comunità, anche in quelli in cui esiste una prevalenza di quella inglese.

I MOOC che George Siemens ed io abbiamo progettato e sviluppato erano esplicitamente pensati per supportare la partecipazione di un mosaico di culture. Alcuni MOOC, più tradizionali, hanno reso questa partecipazione più difficoltosa, ma la chiave in questi casi è convertire una modalità statica di presentazione monolingua in una florida comunità multilingue e multiculturale. Questo avviene in altri corsi online su 'meet-up'. Ne sono un buon esempio il Gruppo francofono di Denver¹⁶ o il club 'meet-up' francese di Austin¹⁷.

Perché è così importante quest'aspetto, soprattutto nell'ambito della promozione della lingua e della cultura?

Vale la pena notare che teorici delle reti, sia professionali che sociali, parlano delle interazioni all'interno di una comunità come di un processo di costruzione o di creazione di una propria identità.

Wenger, per esempio, scrive: «Possedere il senso della propria identità è un aspetto cruciale dell'apprendimento nelle organizzazioni. Pensate per esempio all'annuale 'lancio del computer' di una società di semiconduttori che progetta sia circuiti analogici che digitali. Il 'lancio del computer' divenne un rituale attraverso cui la comunità analogica affermava la propria identità. Una volta all'anno, il loro eroe doveva salire sull'edificio più alto del campus della società per lanciare un computer, con grande soddisfazione dei suoi colleghi del gruppo 'analogico'» (Wenger, 1998 - originale in nota¹⁸).

E intanto, Danah Boyd, studiando le comunità sociali, scrive: «Le dinamiche di produzione identità si manifestano in maniera visibile su MySpace. I profili sono corpi digitali, vetrine pubbliche di identità dove si può assistere a tentativi di persuasione e di condizionamento. Il mondo digitale ci consente di generare un'esistenza personale attraverso il linguaggio; infatti, grazie ai profili, abbiamo l'occasione di plasmare la nostra figura mediante testo, immagini e media. Reazioni esplicite ai nostri profili online ci forniscono un valido riscontro. L'obiettivo è apparire in gamba e disinvolti e ricevere il consenso dei propri pari. Naturalmente, poiché la raffigurazione per immagini può essere manovrata, è spesso difficile dire se le fotografie online ripropongono certi comportamenti o se ne costituiscono invece una rappresentazione» (Boyd, 2006 - originale in nota¹⁹).

In entrambi i casi assistiamo ad aspetti diversi dello stesso fenomeno: imparare non significa acquisire o accumulare, bensì svilupparsi o crescere. Il processo dell'apprendimento è un processo di trasformazione, un processo di sviluppo del proprio sé.

Abbiamo definito tre ambiti dell'apprendimento: l'apprendista solitario, la comunità online e la comunità di pari.

Le recenti discussioni sui MOOC si sono focalizzate quasi esclusivamente sulle comunità online, senza quasi nessuna discussione sull'apprendimento individuale o sulle comunità di pari. Ma secondo il mio modo di vedere, col tempo tutti e tre gli elementi dovranno essere considerati ugualmente importanti.

All'università non sono diventato un filosofo, sebbene questo sia stato il mio percorso di formazione, ma sono piuttosto diventato un giornalista, ed è di questa comunità che sono diventato parte.

I MOOC sono comunità nelle quali gli studenti possono immergersi dando vita a qualcosa di nuovo. Le esperienze passate suggeriscono che questi diventeranno i luoghi in cui si potranno creare e programmare - non "serious games" ma "modding communities"²⁰, non "comunità di lettura" ma "comunità di appassionati di fiction", non "simulazioni didattiche" ma "LAN parties"²¹.

Possiamo anche definire tre ruoli chiave nell'ap-

prendimento online: lo studente, il docente e il facilitatore. Il 'docente' è la persona responsabile della comunità online, mentre il 'facilitatore' è la persona responsabile per la comunità di pari.

Certamente, il 'docente' e il 'facilitatore' sono astrazioni. Noi pensiamo ad essi come ad un'unica persona, ma in realtà questi ruoli vengono svolti da un collegio di persone, che lavorano insieme per coordinare l'esperienza della comunità.

Parlare degli 'insegnanti star', senza considerare tutto lo staff che contribuisce al processo di facilitazione, è un nonsenso, così come parlare di una 'star del cinema' volendo intendere l'intera industria cinematografica, senza però considerare i registi, gli operatori video, i distributori, fino ai gestori dei cinema.

La 'star' è un altro espediente che non ha molta importanza, serve solo a rendere l'evento più attraente.

Nell'educazione tradizionale, le due comunità (in rete e di pari) esistono come una singola entità. L'istituzione che produce l'istruzione online è la stessa che viene frequentata dallo studente. Per esempio, se dico che sto andando ad un corso dell'Università di Calgary, ciò che voglio dire è che la formazione di quel corso viene erogata dall'Università di Calgary e anche che è la stessa Università di Calgary a fornire i servizi che mi consentono di ricevere la formazione.

In futuro, istituzioni provider e ospitanti saranno sempre più entità distinte. Accade nel caso del 'brokeraggio dei corsi', grazie al quale posso partecipare ad un corso sviluppato e condotto da un docente dell'Università di Calgary ed erogato dal Red Deer College. Così, quando seguo il corso, utilizzo sì le classi, i computer e i servizi del Red Deer, ma si tratta comunque di un corso dell'Università di Calgary.

I recenti MOOC offerti da società come Coursera e Udacity sono stati commercializzati proprio attraverso un meccanismo di brokering. Viene acquistato un corso offerto da un'università e quindi viene

8 <https://www.edx.org/>

9 <http://blog.coursera.org/post/61047298750/a-milestone-for-signature-track-certificates-for-the>

10 <http://www.itypa.mooc.fr/node/29>

11 REL sta per "ressources éducatives libres"

12 <http://mooc-francophone.com/mooc-rel-2014-pour-une-education-libre/>

13 <https://www.miriadax.net/web/calidad-aguas-portuarias-2edicion>

14 <http://moocead.blogspot.co.uk/>

15 <http://www.uninettunouniversity.net/en/mooc.aspx>

16 <http://www.meetup.com/The-Denver-Francophone-Group/>

17 <http://www.meetup.com/austinfrenchlanguageclub/>

18 «*Having a sense of identity is a crucial aspect of learning in organizations. Consider the annual computer drop at a semiconductor company that designs both analog and digital circuits. The computer drop became a ritual by which the analog community asserted its identity. Once a year, their hero would climb the highest building on the company's campus and drop a computer, to the great satisfaction of his peers in the analog gang. The corporate world is full of these displays of identity, which manifest themselves in the jargon people use, the clothes they wear, and the remarks they make.*»

19 «*The dynamics of identity production play out visibly on MySpace. Profiles are digital bodies, public displays of identity where people can explore impression management. Because the digital world requires people to write themselves into being, profiles provide an opportunity to craft the intended expression through language, imagery and media. Explicit reaction to their online presence offers valuable feedback. The goal is to look cool and receive peer validation. Of course, because imagery can be staged, it is often difficult to tell if photos are a representation of behaviors or a re-presentation of them.*»

20 Un 'mod' (abbreviazione dell'inglese modification, modifica) è un insieme di modifiche estetiche e funzionali ad un videogioco, create da professionisti oppure da giocatori appassionati, allo scopo di aggiornare, migliorare o semplicemente cambiare il gioco (Wikipedia: http://it.wikipedia.org/wiki/Mod_%28videogioco%29).

21 Un 'LAN party' è un incontro dedicato ai videogiochi, in cui è possibile giocare in modalità multiplayer tramite una rete LAN (Local Area Network), tramite cavo ethernet oppure in wireless, nel quale i giocatori, riuniti ognuno con il proprio computer, possono misurare la propria abilità (da Wikipedia: http://it.wikipedia.org/wiki/LAN_party).

reso disponibile ad altre istituzioni che lo ospiteranno nel campus delle “comunità di pari”.

Certamente, questo è un modello che il sistema scolastico (primarie e secondarie) ha già impiegato per un certo numero di anni. È abbastanza frequente vedere un singolo corso che viene erogato da un luogo e fruito presso altri siti, attraverso strumenti come la videoconferenza e altri ambienti interattivi. Ci si aspetterebbe, dunque, che lo stesso fenomeno si verificasse anche nelle comunità su base linguistica, cioè che trovassero supporto, a livello locale, nelle diverse comunità, alla partecipazione a corsi online offerti nelle diverse lingue e in diverse parti del mondo.

Ma, mi chiedo, dove si trova la comunità con la sua specificità culturale? Dove trovo i diversi contributi

alla fisica e alla filosofia, alla botanica e alle scienze politiche? E ritengo queste due domande egualmente importanti. Non è sufficiente semplicemente creare contenuti e offrire corsi.

Il luogo delle diverse culture è nel mezzo di questi domini, nella conversazione e nella discussione a livello globale.

Sì, i contenuti e i corsi sono necessari, ma quello di cui si ha più bisogno è la partecipazione al ‘discorso’ stesso, quell’idea che, per ogni corso e per ogni comunità online, la *tua* cultura e la *tua* lingua hanno un loro posto, vi appartengono, ne sono quindi necessariamente parte integrante.

La traduzione dell’articolo è a cura di Caterina Roseo.

BIBLIOGRAFIA

- Boyd, D. (2006). Identity Production in a Networked Culture: Why Youth Heart MySpace. *American Association for the Advancement of Science*, February 19. St. Louis, MO. Retrieved from <http://www.danah.org/papers/AAAS2006.html>
- Downes, S. (2007, February 3). What Connectivism Is [Web log post]. Retrieved from <http://halfanhour.blogspot.ca/2007/02/what-connectivism-is.html>
- Dubé, L., Bourhis, A. & Jacob, R. (2006). Towards a typology of virtual communities of practice. *Interdisciplinary Journal of Information, Knowledge, and Management*, 1, 69-93.
- Han, S., & Bhattacharya, K. (2001). Constructionism, Learning by Design, and Project Based Learning. In M. Orey. *Emerging perspectives on learning, teaching, and technology*. Retrieved from: http://epitt.coe.uga.edu/index.php?title=Constructionism%2C_Learning_by_Design%2C_and_Project_Based_Learning
- Kuhn, T. (1962). *The Structure of Scientific Revolutions*. Chicago, IL: University of Chicago Press.
- LeDoux, J. (2003). *Synaptic Self: How Our Brains Become Who We Are*. Penguin Books. Retrieved from <http://www.cns.nyu.edu/home/ledoux/synapticself/>
- Moore, M. G. (1997). Theory of Transactional Distance. In D. Keegan, *Theoretical principles of distance education* (pp. 22-38). Routledge Studies in Distance Education.
- Polanyi, M. (1966). *The Tacit Dimension*. New York, NY: Anchor Books.
- Siemens, G., & Downes, S. (2008, September 8). Connectivism and Connective Knowledge 2008 (CCK08) [Web newsletter]. Retrieved from http://connect.downes.ca/archive/08/09_08_theDaily.htm
- Siemens, G., Downes, S., & Cormier, D. (2011). *How This Course Works* [Online course post]. Retrieved from <http://change.mooc.ca/how.htm>
- Stefanick, L., & LeSage Jr, E. (2005). Limitations to developing virtual communities in the public sector: A local government case study. *Canadian Public Administration*, 48(2), 231-250. DOI: 10.1111/j.1754-7121.2005.tb02189.x
- Wenger, E. (1998). HYPERLINK “http://skat.ihmc.us/rid=1227187866819_1140452997_15052/communities%20of%20practice_wenger.doc” Communities of practice: Learning as a social system. *Systems Thinker, June*. Retrieved from <http://www.co-i-l.com/coil/knowledge-garden/cop/Iss.shtml>
- Wenger, E. (1999). *Communities of Practice: Learning, meaning and identity*. Cambridge, UK: Cambridge University Press.
- Wenger, E., & Trayner, B. (2004). Communities of practice: a brief introduction. Retrieved from <http://wenger-trayner.com/wp-content/uploads/2013/10/06-Brief-introduction-to-communities-of-practice.pdf>
- LETTURE CONSIGLIATE**
- Bruff, D. O., Fisher, D. H., McEwen, K. E., & Smith, B. E. (2013). Wrapping a MOOC: Student Perceptions of an Experiment in Blended Learning. *Journal of Online Learning and Teaching*, 9(2). Retrieved from http://jolt.merlot.org/vol9no2/bruff_0613.htm
- Day, R., Ker, P., Mackintosh, W., McGreal, R., Stacey, P., & Taylor, J. C. (2011). *OERu Open Educational Resource University - Towards a logic model and plan for action*. OERu Open Educational Resource University. Retrieved from http://wikieducator.org/images/c/c2/Report_OERU-Final-version.pdf
- Devlin, K. (2012, November 12). MOOC Lessons [Web log post]. Retrieved from <http://devlinsangle.blogspot.ca/2012/11/mooc-lessons.html>
- Hedlund, T., & Rabow, I. (2007). *Open Access in the Nordic Countries - a State of the Art Report*. The Nordbib programme. Retrieved from http://www.heal-link.gr/SELL/OA_reports/NordicCountries.pdf
- Hill, P., & Feldstein, M. (2013). Everything You Think You Know about MOOCs Could Be Wrong. *ELI 2013 Online Spring Focus Session*. Retrieved from <http://www.educause.edu/eli/events/eli-online-spring-focus-session/2013/2013/everything-you-think-you-know-about-moocs-could-be-wrong>
- Hogue, R. J. (2011, May 22). MOOC as Community of Practice [Web log comment]. Retrieved from RJHC: <http://rjh.goingeast.ca/2011/05/22/mooc-as-community-of-practice/>
- Ingeno, L. (2013, May 2). Penn State partners with Coursera, will offer five free, mass online courses. *The Daily Collegian* [Web log post]. Retrieved from http://www.collegian.psu.edu/archives/article_789fc64b-17b8-5065-97e6-562e96c1313e.html?mode=jqm
- Kolowich, S. (2013, April 8). Coursera Takes a Nuanced View of MOOC Dropout Rates. *The Chronicle of Higher Education Wired Campus Blog* [Web log post]. Retrieved from http://chronicle.com/blogs/wiredcampus/coursera-takes-a-nuanced-view-of-mooc-dropout-rates/43341?cid=wc&utm_source=wc&utm_medium=en
- Leal Fonseca, D. E. (2011, March). EduCamp Colombia: Social Networked Learning for Teacher Training. (G. Siemens, & G. Conole (Eds.), *The International Review of Research in Open and Distance Learning*, 12(3). Retrieved from <http://www.irrodl.org/index.php/irrodl/article/view/884/1677>
- Reich, J. (2013, May 19). Is a MOOC a Textbook or a Course? *Education Week* [Web log post]. Retrieved from http://blogs.edweek.org/edweek/edtechresearcher/2013/05/is_a_mooc_a_textbook_or_a_course.html
- Stallman, R. (1996). The Free Software Definition. Free Software Foundation. Retrieved from <https://www.gnu.org/philosophy/free-sw.html>
- The Daily Create (2013). *DS106* [Online course]. Retrieved from <http://tdc.ds106.us/>