



UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI CATANIA

Dipartimento di Processi Formativi

GIUSEPPE PILLERA

**TRIMAP: SOCIAL NETWORKED LEARNING
E SOCIAL MAPPING PER IL TERZO SETTORE
IN SICILIA**

Dottorato di ricerca

Fondamenti e metodi dei processi formativi

Coordinatrice e tutor:

Prof.ssa Maria Tomarchio

Ciclo XXIV - Anno Accademico 2010-2011

*A Paolo, Giovanni, Peppino
e le altre migliaia...*

Indice generale

RINGRAZIAMENTI.....	6	
INTRODUZIONE.....	7	
CAPITOLO I		
TECNOLOGIE DELL'INFORMAZIONE E DELLA COMUNICAZIONE E SOCIETA' DELLA CONOSCENZA		
Nuovi linguaggi, ambienti, problematiche, cornici interpretative.....		12
1.1 - Complessità, informazione ed economia della conoscenza.....	12	
1.1.1 - Alcuni paradigmi interpretativi per una società complessa.....	12	
1.1.2 - Media, informazione, conoscenza.....	14	
1.1.3 - Economia e/o società della conoscenza?.....	17	
1.2 La strategia europea per una società della conoscenza.....	20	
1.2.1 – Conoscenza, strategia per la concorrenza: il piano e-Europe e i2010...20		
1.2.2 - TIC e Lifelong learning per la crescita e l'occupazione.....	23	
1.3 - Lineamenti evolutivi della tecnologia info-telematica e della comunicazione ipertestuale.....	26	
1.3.1 - Origini e sviluppo di Internet: da Arpanet a Fidonet.....	26	
1.3.2 - Il World Wide Web, il web 2.0 e oltre.....	31	
1.4 - Conoscenza e diritti di proprietà intellettuale nell'epoca della riproducibilità digitale: software d'autore o modello comunitario?.....	35	
1.4.1 - Diritto d'autore e diritto alla copia	36	
1.4.2 - La cattedrale e il bazar: due modi di pensare il software.....	44	
1.4.3 - Linux, un sistema operativo open source per tutti.....	47	
1.5 Dal testo all'ipertesto, dalla pagina al video: ibridazioni medialì e crasi dei linguaggi.....	50	
1.5.1 - Dalle tecnologie alfabetiche ai media elettronici.....	50	
1.5.2 - Ibridazione mediale: i tre livelli della convergenza.....	53	
1.5.3 - L'ipertesto: caratteri e prodromi.....	55	
1.6 “L’essenza di qualsiasi rete...una nuova dimensione cognitiva”	58	
1.6.1 - Comunicazione e identità in ambiente virtuale.....	58	
1.6.2 - Dalla società alla mente: Brainframes, connessionismo, intelligenza collettiva.....	61	
CAPITOLO II		
IL TERZO SETTORE, ATTORE CHIAVE DELLO SVILUPPO DI UNA COMUNITA' EDUCANTE		
Origini, evoluzione storico-legislativa, assetti ed emergenze formative.....		65
2.1 Il Sistema formativo integrato: un modello per la formazione nella post-modernità.....	65	
2.1.1 - Modernità, istruzione, formazione.....	65	
2.1.2 – La necessità di un modello integrato per il sistema formativo e il ruolo del Terzo settore.....	68	
2.2 Lineamenti evolutivi delle organizzazioni di utilità sociale.....	72	
2.2.1 – Origini, caratteri di fondo, sviluppi.....	72	
2.2.2 - La nascita della Nazione e il riflusso dell'associazionismo durante il fascismo.....	75	
2.3 Il sistema noprofit nell'Italia repubblicana: status giuridico e quadro normativo	77	

2.3.1 - Il principio di sussidiarietà.....	78
2.3.2 - L'avvio della legislazione in materia di Terzo settore.....	80
2.3.3 - La formulazione giuridica dell'associazionismo.....	82
2.3.4 - Legislazione sugli altri soggetti nonprofit.....	86
2.3.5 - Economia sociale e privilegi fiscali.....	88
2.4 Caratteri, tipologie e strutture organizzative del nonprofit.....	90
2.4.1 - Questioni di forma / di sostanza: economia sociale e assenza di lucro.....	90
2.4.2 - Il System of National Accounts: criteri per la definizione di nonprofit.....	93
2.4.3 - I livelli di complessità nelle strutture organizzative.....	96
2.4.4 - ATECO91 e ICNPO: classificazioni per attività	98
2.5 Il censimento ISTAT del nonprofit e il confronto Italia-Sicilia.....	101
2.5.1 - L'indagine: scopi, strumenti, esiti generali.....	101
2.5.2 - Distribuzione e densità sui territori.....	102
2.5.3 - Strutture giuridiche e settori di attività.....	105
2.5.4 - Risorse finanziarie e risorse umane.....	109
2.5.5. Criticità, opportunità e potenzialità nel contesto siciliano	117
2.6 Linee di analisi e ipotesi di intervento	
per la formazione nel Terzo settore.....	122
2.6.1 - Aspetti della formazione professionale nel nonprofit: competenze	
specifiche e trasversali.....	122
2.6.2 - Formare capitale sociale, disseminare competenze nel territorio.....	127
2.6.3 - Come e perché una formazione a distanza per il management del	
nonprofit.....	131
CAPITOLO III	
E-LEARNING, SOCIAL LEARNING, MOBILE LEARNING E TERZO	
SETTORE.	
Evoluzione, teorie e modelli di riferimento,	
report del progetto.....	134
3.1. - FAD ed e-learning: origini, caratteri e diffusione.....	134
3.1.1 - Le tre generazioni della Formazione a distanza.....	134
3.1.2 - Modelli e diffusione in Europa.....	137
3.1.3 - E-learning e formazione continua in Italia: l'inchiesta dell'Osservatorio	
AITech-Assinform 2006.....	142
3.1.4 - Terzo settore e logiche di rete/cooperazione.....	148
3.2 - Principali paradigmi e ambienti per l'e-learning:	
dalle macchine-insegnante agli ambienti collaborativi	150
3.2.1 - Comportamentismo e Computer Based Training.....	151
3.2.2 – Cognitivismo e Intelligenza Artificiale: sistemi esperti e Learning	
Management System.....	152
3.2.3 – Costruttivismo e ambienti cooperativi/collaborativi: CSCW e CSCL	
154	
3.3 - Social networked learning: un approccio possibile per il Terzo settore / per	
una tecnologia della formazione comunitaria.....	157
3.3.1 - Il concetto di comunità e l'educazione di comunità.....	158
3.3.2 - Comunità deterritorializzate e Virtual learning community.....	160
3.3.3 - Dalla realtà virtuale alla realtà aumentata: locative media e mobile	
learning.....	164
3.4 – Trimap: mapping e social networked learning	
per il Terzo settore in Sicilia.....	167
3.4.1 - Finalità e metodologia.....	167
3.4.2 - Drupal, il CMS impiegato.....	174
3.4.3 – Il disegno della piattaforma.....	178
3.4.3.1 – Trimap: interfacce.....	179

3.4.3.2 – Trimap: tipologie di contenuto.....	183
3.4.3.3 – Trimap: risorse.....	186
3.4.3.4 – Trimap: informazione e comunicazione.....	187
3.4.4 - Fasi della ricerca e fasi di sviluppo.....	190
3.4.5 - Primi risultati, sviluppi programmati e prospettive aperte.....	192
BIBLIOGRAFIA.....	196
APPENDICE 1	
Lista dei moduli attivi.....	211
APPENDICE 2	
Questionario di valutazione.....	216
APPENDICE 3	
Questionario esplorativo.....	221
APPENDICE 4	
Ambienti di formazione on line Open source	236

RINGRAZIAMENTI

Desidero ringraziare in primo luogo tutte le 250 organizzazioni nonprofit siciliane che hanno aderito al progetto, registrandosi sulla piattaforma e segnalando la propria posizione sulla mappa di Trimap.it. In particolare ringrazio i dirigenti delle associazioni Artereazione, Libricité, Segnalemosso (aderenti al Consorzio Omegatre) e della MagnetiaFresh Onlus, per aver assistito l'iniziativa fin dalle battute iniziali, fornendo suggerimenti e feed-back indispensabili.

Desidero ringraziare anche tutti quelli che in vario modo hanno reso possibile gli studi che mi accingo ad illustrare. Prima di tutto la mia tutor e coordinatrice del dottorato, prof.ssa Maria Tomarchio, che mi ha guidato con esperienza e metodo. Accordandomi fiducia e coinvolgendomi in svariati progetti che ruotano attorno alla cattedra di *Modelli di progettazione pedagogica e politiche educative*, mi ha permesso anche di arricchire il mio percorso dottorale di ricchi stimoli in continuità con il mio percorso di ricerca.

Ringrazio anche il dr. Carlo Giovannella (Università di Tor Vergata - ScuolaIaD), i cui incontri hanno rappresentato per me un fattore di orientamento importante nelle prime fasi della ricerca, aiutandomi a mettere a fuoco le direttrici teoriche principali del lavoro e le metodologie operative. Doverosi ringraziamenti vanno anche al gruppo di pedagogisti dell'Università di Siviglia, non solo per il prezioso scambio scientifico e culturale, ma anche per l'affettuosa accoglienza e il calore umano: Isabel Corts Giner, José González Monteagudo, Julio Cabero Almenara e la compianta Maria Calderón Moreno.

INTRODUZIONE

Le scienze della formazione ripongono da sempre un'attenzione speciale sui media. Il tradizionale e tuttora principale supporto tecnologico-mediatico per l'apprendimento è e resta, infatti, il libro, da sempre al centro dell'attenzione di educatori, pedagogisti, docimologi. Ma è soltanto a partire dagli anni Trenta (contestualmente alla diffusione di cinema e radio) che la riflessione sui media accoglie l'ipotesi che altri strumenti oltre quelli tradizionali possano assolvere alla funzione di una mediazione significativa ai fini dell'insegnamento/apprendimento. E cioè da quando Vygotskij, ribaltando l'interpretazione psico-genetica di Piaget¹, afferma che è l'interazione sociale a attivare lo sviluppo del pensiero e del linguaggio². Egli teorizza infatti che la loro filogenesi non sia esclusivamente lo sviluppo di fattori genetici ma frutto di due radici autonome, che ad un certo punto convergono, si sviluppano e si intrecciano influenzandosi a vicenda come un unico, complesso processo socio-storico, in un feedback continuo con l'esperienza sociale. L'attenzione si sposta così anche sui segni che la cultura traccia sull'ambiente principalmente attraverso il linguaggio verbale, poi attraverso tutti gli oggetti, gli artefatti simbolici, gli strumenti tecnologici in grado, secondo Bruner, di fungere da *amplificatori culturali*, tali da permettere all'uomo, sin da bambino, di potenziare e moltiplicare l'uso delle proprie capacità, di mediare esperienze e sentimenti attraverso particolari linguaggi (scritto, iconico, sonoro, audiovisivo, ipertestuale), di apprendere e acquisire determinate specializzazioni³.

In una fase in cui la sfera della comunicazione viene a costituirsi come un ambiente ubiquo, altamente immersivo e trasversale, le scienze della formazione ne studiano progressivamente tecniche e strumenti, in modo da permettere un'espansione delle possibilità di insegnamento e apprendimento, anche al di là della compresenza spazio-temporale dei soggetti in gioco.

¹ Secondo Piaget lo sviluppo psico-cognitivo del bambino procede per *assimilazione* e *accomodamento*, producendo le categorie della cognizione all'interno di una base genetica precostituita. Cfr. Piaget J., *Il linguaggio e il pensiero nel fanciullo*, Giunti Barbera, Firenze, 1958 (ed. orig.: 1923).

² Cfr. Vygotskij L. S., *Pensiero e linguaggio*, Giunti, Firenze-Milano, 2007 (ed. orig.: 1956).

³ Cfr. Bruner J., *La Cultura dell'educazione*, Feltrinelli, Milano, 1997. A proposito della scuola della *Psicologia culturale* in Europa è imprescindibile lo storico contributo di Fabbri D., Munari A., *Strategie del sapere. Verso una psicologia culturale*, Guerini, Milano, 2005 (ed. orig.: 1984).

Chiavi di lettura importanti, comportamentista, cognitivista, costruttivista, hanno determinato altrettanti modelli di progettazione e sperimentazione di ambienti di insegnamento e apprendimento on line, che spesso si ibridano tra loro o all'interno di altri ambienti e strumenti del web. In questa fase di rapida evoluzione delle TIC⁴ (Tecnologie dell'Informazione e della Comunicazione) e di vera e propria “esplosione” nella partecipazione degli individui — in particolare attraverso l'utilizzo di ambienti di social networking — alla costruzione delle reti di semantiche ospitate dal web, gli approcci più innovativi appaiono caratterizzati quantomeno da un mix bilanciato ma flessibile tra apprendimento formale e non formale, strutturato e non strutturato, fortemente connotato in senso collaborativo, generato entro un ambiente aperto ed altamente interattivo.

Anche all'infuori dei percorsi di formazione formali e strutturati, come scuola, corsi universitari, mater di formazione professionale (gli ambiti più tradizionale dell'e-learning), in un contesto caratterizzato da una appartenenza individuale a molteplici gruppi e comunità, anche deterritorializzate⁵, cresce la domanda di ambienti virtuali all'interno dei quali si possano liberamente intrecciare relazioni sulla base di interessi comuni e attivare percorsi di ridefinizione identitaria mediante il confronto dei punti di vista, lo scambio di esperienze, l'individuazione di obiettivi condivisi e la collaborazione per raggiungerli.

Sebbene i social network di massa, come Facebook o Twitter, abbiano mostrato in tal senso potenzialità interessanti, sotto certi profili rivoluzionarie (basti ricordare soltanto i recenti avvenimenti in tutto il Nord Africa), essi non necessariamente costituiscono risposta alle più varie aspettative legate alla socialità in rete. Non pochi gruppi con finalità di carattere variamente formativa necessitano, infatti, di strumenti specifici per comunicare, condividere, rielaborare, collaborare, imparare. Proprio sul piano formativo (ma anche artistico, culturale, commerciale), particolarmente interessanti cominciano rivelarsi gli approcci riconducibili all'ambito dei *locative media* e del *mobile learning*, resi tecnicamente possibili dagli strumenti di georeferenziazione e geolocalizzazione (cfr. par. 3.3.3)

Sono queste le coordinate interpretative, le lenti attraverso cui è stata preparata e sarà illustrata la sperimentazione oggetto del nostro percorso di ricerca dottorale, in-

⁴ TIC è un acronimo che sta per Tecnologie dell'Informazione e della Comunicazione e rappresenta la traduzione italiana di ICT (*Information and Communication Technology*). Nel testo useremo l'acronimo italiano.

⁵ Cfr. Webber M., *Order in Diversity, Community Without Propinquity*, in Wingo Jr. L. (a cura di), *Cities and Space*, Johns Hopkins University Press, Baltimora, 1963. Cfr. anche par. 3.3.2.

dirizzato a costruire e sperimentare un social network per l'auto-costruzione di una rete di conoscenza georeferenziata relativa al dominio degli enti nonprofit. I percorsi d'apprendimento, in tali condizioni, non possono essere predeterminati, né i processi ipotizzati, essendo fortemente connessi alla complessa interazione che si genera all'interno di una comunità on line, oltretutto in un ambito e in un territorio (quello del nonprofit siciliano) in cui non esistono sperimentazioni di questo tipo. Ma l'ambiente in cui tale dinamica prende forma può essere progettato, implementato, valutato e ridisegnato sulla base dei feedback via via emersi dal suo stesso utilizzo. Questo approccio, nato per contesti educativi “in presenza” e conosciuto come DBR (*Design-Based Research*), è la metodologia che si è scelto di adoperare per lo sviluppo del progetto. Nella versione proposta da Simon, la sua applicazione implica che si giunga alla progettazione e sperimentazione di un *artefatto*, sia esso di natura tecnologica od organizzativa⁶: ad esempio la metodologia di organizzazione di una classe, di una scuola, di un ente, oppure strumenti determinati strumenti e spazi didattici per l'istruzione e la formazione, compresi gli ambienti virtuali, come nel caso specifico di questa ricerca. Se ne discuterà più approfonditamente nel par. 3.4.1, ma vogliamo ancora anticipare che, tra gli aspetti positivi associati alla DBR, viene evidenziato il contributo nell'elaborazione di modelli di intervento rilevanti, utili anche per impostare ricerche educative su larga scala e/o basate su metodi più tradizionali di tipo sperimentale, spesso più impegnativi e costosi⁷. A questo proposito Dede mette in luce come le DBR esitino spesso in ambienti di apprendimento significativi solo attraverso aggiustamenti ciclici, fino a sviluppare (in quegli e in altri contesti analoghi), studi sperimentali strutturati e condotti in maniera sistematica⁸.

L'idea di base, dunque, è quella di creare ambiente e strumenti per la collaborazione, la partecipazione attiva, la formazione e l'informazione in grado di restituire una vivace e realistica mappatura dinamica e processuale, un vero e proprio sistema informativo geografico (GIS, *Geographical Information System*), popolato da soggetti ed interventi che, per loro stessa natura, aprono alla costruzione di un possibile progetto di cambiamento (cfr. par. 3.4.1). Le caratteristiche del digitale possano aiutare le organizzazioni del Terzo settore (come già avviene per il settore privato e, a poco a poco, anche per quello pubblico) ad avviare processi di sviluppo a rete, in un ottica di mutuo sostegno, di condivisione e co-generazione della conoscenza. L'ambiente è

⁶ Simon H.A., *The sciences of the artificial*, MIT Press, Cambridge, 1969.

⁷ Kelly A., *Design research in education: Yes, but is it methodological?*, “The Journal of the Instructional Sciences”, 2004, n. 1, pp. 115-128.

⁸ Dede C., *Why design-based research is both important and difficult*, “Educational Technology”, 2005, n. 1, pp. 5-8.

perciò dotato anche di strumenti di auto-narrazione, comunicazione e scrittura collaborativa, indirizzati ad attivare processi di cooperazione, progettazione a rete e apprendimento collaborativo. Non può essere infatti trascurato il fatto che la principale ricchezza delle organizzazioni nonprofit, cioè la propria comunità interna, è fondata sulla spontanea, gratuita, libera collaborazione tra individui.

Concentrandosi, in ragione degli attori da coinvolgere e per il *setting* virtuale in cui sviluppare il processo, intorno al punto di intersezione tra nuovi media, apprendimento/conoscenza e comunità, ci è sembrato opportuno basare il disegno progettuale su tre ordini di riflessione, sviluppati nei tre capitoli che compongono il lavoro.

Nel primo si fa il punto sul rapporto tra informazione, comunicazione e conoscenza, articolando il trinomio alla luce delle politiche comunitarie di *lifelong learning* e di diffusione delle TIC. Tali strategie sono promosse dall'UE quale fattore-chiave per la competizione in uno scenario globalizzato e dominato dai nuovi media elettronici, che influenzano e trasformano radicalmente la capacità di raccogliere, organizzare e trasmettere il sapere. Quindi si ripercorreranno a grandi linee tali rapidi sviluppi delle TIC, facendo il punto su alcune cruciali piste d'indagine, collegate tra loro dagli inediti problemi suscitati nell'epoca della comunicazione digitale: la messa in discussione del copyright e della concezione classica di autore, che ci riconduce alla questione dell'identità e dell'uso sociale delle tecnologie, con approfondimenti (anche diacronici), su strumenti e linguaggi dei media elettronici⁹.

Nel secondo capitolo si delineano le caratteristiche della comunità di cui la piattaforma dovrebbe supportare l'integrazione: il nonprofit in Italia con particolare riguardo alla regione Sicilia, in cui la piattaforma vede la sua prima sperimentazione. Si approfondiranno: origini, matrici, evoluzione, tipologie del variegato mondo del Terzo settore, con una particolare attenzione alle problematiche ed alle esigenze formative ed educative in generale, che nelle organizzazioni della società civile sono caratterizzate dal doppio livello della formazione di capitale sociale tanto all'interno che all'esterno dell'istituzione.

Nel terzo capitolo si farà il punto rispetto all'evoluzione dei sistemi di FAD dai modelli lineari a quelli reticolari che sono utilizzati per il nostro lavoro sperimentale, dedicando particolare attenzione all'evoluzione dell'e-learning nel contesto europeo e al

⁹ Per un approfondimento sui processi di integrazione e “accomodamento” tra le varie generazioni di media si veda l'imprescindibile Bolter J. D., Grusin R., *Remediation. Competizione e integrazione tra media vecchi e nuovi*, Milano, Guerini e Associati, 2002.

rapporto tra e-learning e Terzo settore. Le fonti utilizzate anche in questo caso sono varie, nel tentativo di fornire un quadro sufficientemente articolato e approfondito dell'evoluzione della FAD da un punto di vista metodologico e tecnico.

Si illustrerà, infine, il disegno dell'ambiente sviluppato, la metodologia, i primissimi dati raccolti, le strategie di verifica programmate, la trasferibilità dell'iniziativa, gli sviluppi futuri di un'iniziativa volta a dimostrare come il technology-enhanced learning, nelle sue estremamente flessibili applicazioni, ma soprattutto nella sua declinazione di social learning e networked learning¹⁰, possa rappresentare una soluzione adeguata a diverse tipologie di organizzazioni di utilità sociale, specialmente in relazione agli obiettivi della presente ricerca: mappare, aggregare, collegare, mettere in relazione, cooperare, co-progettare, auto-formarsi, informarsi, aggiornarsi; costruire intrecci all'interno del variegato mondo del Terzo settore e tra questo ed Enti locali, istituzioni scolastiche, università, mercato, con la finalità ultima – con l'auspicio – di contribuire a rinsaldare i legami della società civile.

CAPITOLO I

TECNOLOGIE DELL'INFORMAZIONE E DELLA COMUNICAZIONE E SOCIETA' DELLA CONOSCENZA

Nuovi linguaggi, ambienti, problematiche, cornici interpretative

1.1 - Complessità, informazione ed economia della conoscenza

A velocità elettrica è possibile giocare alla roulette russa con intere economie, con interi sistemi educativi e con i regimi politici. (M. McLuhan)

1.1.1 - Alcuni paradigmi interpretativi per una società complessa

I turbolenti attraversamenti del Novecento, segnati dal lavacro di due guerre mondiali, una guerra fredda ed una guerra globale al cosiddetto terrorismo internazionale, hanno consegnato al nuovo millennio un panorama planetario che sembra caratterizzarsi per la sua enorme complessità. Da qualsiasi ottica lo si esamini, sociale, economica, politica, culturale, il nostro mondo è complesso, poiché composto da elementi diversi e interrelati in equilibrio dinamico; elementi a loro volta complessi, formati da sotto-sistemi tessuti insieme in rapporto di interdipendenza orizzontale (fra gli elementi di un sistema) e verticale (delle parti con il tutto).

Sono stati il Funzionalismo e la Gestalt, prima, e la Teoria della complessità poi, a spostare l'attenzione dai singoli oggetti di studio ai sistemi e alle loro relazioni. Mentre però il Funzionalismo si è concentrato sulla scoperta e lo studio di invarianti funzionali nei gruppi e nei processi sociali, la Teoria dei sistemi ha individuato come il comportamento emergente di un sistema complesso (meteorologico, chimico-fisico, bio-fisiologico, o anche sociale e culturale) non sia prevedibile dall'osservazione delle sue singole componenti, bensì interpretabile in via probabilistica alla luce della molteplicità di azioni e retro-azioni reciproche al suo interno, che implicano il mutare delle relazioni tra le parti nel raggiungimento di un nuovo stadio di equilibrio omeostatico. In particolare i così detti CAS (*Complex*

Adaptive Systems), studiati principalmente al Santa Fe Institute¹⁰, sono sistemi complessi in grado di adattarsi e cambiare in seguito all'esperienza, come ad esempio gli organismi viventi. Vitali, mutevoli, dinamici, cangianti: cellule, organi e apparati, animali, uomini, organizzazioni, società, politiche, culture, sono dotati di capacità di auto-organizzazione e quindi caratterizzati dalla capacità di interagire e adattarsi evolvendosi.

All'interno di sistemi complessi come quello della cultura umana, dunque, emergono, evolvono, si dissolvono e si ricompongono schemi di organizzazione, paradigmi frutto di incroci di tre ordini di fattori: 1) scientifico-tecnologici, 2) socio-organizzativi 3) economici, come nella tabella seguente (colonna A). Pur nella limitatezza di una categoria che tenta di segmentare, per comodità di analisi, flussi, processi, fasci di avvenimenti estremamente complicati e interrelati, potremmo identificare archi storici contrassegnati da assetti interrelati rispetto ai suddetti tre ordini di paradigmi organizzativi, assetti che - lo si può osservare quotidianamente - incidono a fondo ed in maniera sempre più pervasiva nella vita degli individui (colonna B)¹¹.

Tabella 1-Impatto sociale dei paradigmi tecno-organizzativi

	(A) Paradigmi tecno-organizzativi	(B) Impatto sociale
1	Specifici paradigmi scientifici e filoni o campi di tecnologie dominanti e relativamente stabilizzate	Cambio di paradigma epistemologico (dal meccanicismo all'indeterminismo) ed esponenziale sviluppo della scienza e della tecnologia, con un importante ruolo delle TIC, rese possibili dalla microelettronica, e delle tecnologie energetiche
2	Precisi sistemi organizzativi e relativi modelli di diffusione dell'informazione e trasmissione della conoscenza	Sempre più vasto accesso all'informazione in maniera personalizzata, reticolare e interattiva (società dell'informazione, diffusione del networking)
3	Determinati sistemi di potere e di equilibrio socio-economico	Globalizzazione intesa attualmente come progressiva interdipendenza e in prospettiva progettuale come reale unità socio-economica e inter-culturale

¹⁰ Fondato nel 1984 in USA (New Mexico), come ente nonprofit, il Santa Fe Institute è uno più importanti dei centri di ricerca sulla teoria della complessità (www.santafe.edu).

¹¹ Questa analisi prende spunto dal concetto di *paradigma tecnoeconomico* rilevato da Manuel Castells, e cioè un sistema interrelato di innovazioni tecniche, economiche e manageriali i cui vantaggi non solo si rivelano in un nuovo tipo di prodotti ma nei cambiamenti e riassetti della struttura dei costi degli input della produzione. Per Castells il fattore chiave nel paradigma tecnoeconomico attuale, impostosi dagli anni Settanta in poi, è l'input informazione. Cfr. Castells M., *La città delle reti*, Marsilio Editore, Venezia, 2004, p. 65.

Questi trend si rafforzano reciprocamente ed insieme stanno contribuendo profondamente e preparando le condizioni per un *grand challenge*, come lo chiama Papert, intendendo un decisivo salto epocale¹².

1.1.2 - Media, informazione, conoscenza

I media, naturalmente, non sono mai fattori estranei a nessuna delle precedenti tre categorie di paradigmi organizzativi delle nostre società. Innanzitutto rappresentano anch'essi delle tecnologie, che tendono a diffondersi e stabilizzarsi per poi mutare sotto l'effetto dell'introduzione di nuove tecnologie, senza mai scomparire del tutto¹³. In secondo luogo, sono i supporti – sempre più indispensabili – di fissazione e trasmissione della conoscenza, i quali, come si sa, non sono affatto indifferenti rispetto alla nostra interpretazione della realtà¹⁴, né neutrali rispetto al messaggio¹⁵. Infine i media rispecchiano, creano o comunque veicolano rappresentazioni del mondo, dell'uomo, dei suoi sistemi di valori (o teorie etiche locali¹⁶), sostenendo (ed in vari casi forgiando) apparati simbolici che servono i più vari discorsi ideologici. In questo senso i media esprimono ed interagiscono con le varie forme di potere: sociale, economico, politico, religioso, ecc... Inoltre, come suggerisce Meyrowitz, le caratteristiche dei singoli media possono influire sui sistemi gerarchici, poiché incidono sull'accessibilità al *retroscena* (reale o ricostruito, fictionale, che sia) dei personaggi, dei ruoli e dei ceti sociali che detengono il potere: “i media che favoriscono il rapporto tra isolamento fisico e inaccessibilità sociale, tenderanno a

¹² Di Seymour Papert cfr. *Mindstorms. Bambini, computer e creatività*, Emme ed., Milano, 1984 e *Connected Family. Come aiutare genitori e bambini a comprendersi nell'era di Internet*, Mimesis, Milano, 2006.

¹³ Cfr. Bolter J. D., Grusin R., *Remediation. Competizione e integrazione tra media vecchi e nuovi*, op. cit..

¹⁴ Oltre alle considerazioni svolte nell'introduzione sulle teorie di Bruner e Vygotskij, cfr. il par. 1.6.2, basato sulle argomentazioni sviluppate da Derrick De Kerckhove, in diversi volumi e specialmente in *Brainframes. Mente, tecnologia, mercato*, Baskerville, Bologna, 1993.

¹⁵ Il medium è il messaggio, sosteneva McLuhan, il vero messaggio: i mezzi di comunicazione, cioè, influiscono sul comportamento sociale non attraverso il potere o il contenuto esplicito dei loro messaggi ma mediante la ri-organizzazione degli ambienti culturali, sociali e psichici in cui le persone interagiscono, nonché indebolendo il rapporto, prima molto stretto, tra luogo fisico e luogo (situazione) sociale. Espressioni come *oralità di ritorno* (Ong) e *villaggio globale* (McLuhan) evidenziano rispettivamente le fratture con gli schemi linguistici, percettivi e cognitivi dell'epoca gutenberghiana e la discontinuità rispetto alle forme di socialità legate in maniera serrata a gruppi e identità molto prossime nel tempo e nello spazio.

¹⁶ Cfr. Fabbri D., Munari A., *Strategie del sapere*, op. cit..

sostenere la mistificazione gerarchica; i media che compromettono questo rapporto, potranno portare ad un indebolimento di molti ruoli di status sociale elevato”¹⁷.

Per quanto riguarda la fase di transizione che ci troviamo a vivere, caratterizzata dalle tendenze emergenti sopra enucleate, i mezzi di comunicazione ed in particolare le TIC, apportano sicuramente il loro contributo nella direzione di uno sviluppo tecnico-scientifico e socio-economico accelerato e globalmente interdipendente: innanzitutto fornendo progressivamente infrastrutture di comunicazione sempre più potenti, veloci, affidabili, sicure, sulle quali viaggiano ogni giorno migliaia di miliardi di informazioni di ogni tipo e per ogni scopo. Inoltre, grazie alla comunicazione digitale la comunità scientifica (la quale non a caso, come vedremo, sarà tra i primi utilizzatori di Internet) riesce a scambiare i risultati e i benefici delle rispettive ricerche più agevolmente, aumentando così ulteriormente la rapidità del progresso tecno-scientifico e traducendosi velocemente in uno sviluppo massiccio delle reti telematiche, dunque in un vasto accesso generale (passivo e attivo) all'informazione.

Il rischio naturalmente, come già sottolineavano gli studiosi della scuola di Francoforte, ed in particolare Theodor Adorno¹⁸, è quello di una comunicazione di massa unidirezionale, di un'informazione mercificata e propagandistica, che induca ad un'omologazione culturale su scala globale di schemi interpretativi, ideologie, modelli culturali, lingue e linguaggi, stili di vita e di consumo. È per tentare di limitare o bilanciare simili rischi che l'idea di *società dell'informazione* viene spesso associata, quasi in un binomio, a quella di *società della conoscenza*, implicando così l'utilizzo di strategie critiche e socio-relazionali per l'empowerment degli individui, piuttosto che l'attivazione di meccanici scambi informativi. “La *conoscenza* presuppone la consapevolezza, la maturazione cognitiva e, quindi, la scelta autonoma di principi etici e politici, culturali e sociali, l'avvio di una riflessione sulle finalità e gli obiettivi della contemporaneità, senza che il nucleo dell'apprendimento si consumi nel corso del tempo più o meno vicino; presuppone l'acquisizione di aspetti tecnici, soprattutto disciplinari, riguardanti i problemi e i contenuti appresi: la conoscenza, cioè, è insieme possesso di istruzione, ma anche modalità di conduzione e di applicazione della conoscenza stessa”¹⁹. Occorre allora insegnare e apprendere

¹⁷ Meyrowitz J., *Oltre il senso del luogo. L'impatto dei media elettronici sul comportamento sociale*, Baskerville, Bologna, 1993, p. 110.

¹⁸ Cfr. Adorno T., Horkheimer M., *Dialettica dell'Illuminismo*, Einaudi, Torino, 1997 (ed. orig.: 1947).

¹⁹ Sarracino V. (a cura di), *L'educazione sociale. Modelli e problemi della contemporaneità*, L'Orientale Editrice, Napoli, 2011, p. 66.

ad attivare e praticare quegli stili e processi comunicativi che attivino abilità critico-dialettiche, auto-riflessive e meta-cognitive, necessarie ad orientarsi autonomamente nell'*overflow* (o *overload*) informativo pluri-mediale in cui siamo immersi. È ormai chiaro, infatti, “che informazione non significa di per sé conoscenza, che gran parte dell'informazione può diventare superflua, può persino ostacolare il processo conoscitivo”²⁰.

Il passaggio concettuale da una società dell'informazione ad una società della conoscenza è favorito, a partire dagli anni Ottanta e Novanta, dall'abbandono del modello cognitivista computazionale, che vedeva la conoscenza come un processo di elaborazione lineare delle informazioni che può essere formalizzata e riprodotta da un calcolatore elettronico. Nella riflessione sulla mente umana, grazie a Bruner, Minsky e altri studiosi della mente e del linguaggio, l'attenzione si sposta verso un modello che vede la mente come luogo dialettico della costruzione e ricostruzione attiva dei significati²¹. In parallelo, studiosi delle organizzazioni come Lombardi²² sottolineano le differenze tra dato, informazione e conoscenza: “un dato è un elemento grezzo trasferibile, anche privo di senso, un'informazione nasce da una relazione tra dati e possiede una propria riconoscibilità semantica, anche se gran parte delle informazioni rimangono poi labili, sottoposte a processi di rapida rimozione e oblio; per *conoscenza* si intende qualcosa di più complesso [...]; il termine acquista un senso in rapporto a uno scenario di significatività preesistente nel soggetto e nel gruppo sociale di riferimento, implica un complesso di atteggiamenti, procedure, aspettative, con integrazioni sul versante del corpo e del contesto”²³.

La conoscenza appare oggi, insieme al lavoro e al capitale, come il valore più rilevante del sistema socio-economico e le nostre società, oltre ad essere sollecitate a sviluppare nuova conoscenza, sviluppano anche strumenti e dispositivi (sempre più spesso informatici e telematici) per la sua memorizzazione, trattamento, integrazione, diffusione. Di fatto, come si vedrà più avanti, la società dell'informazione, attualizzata per lo meno nei paesi più avanzati e specialmente nelle loro aree metropolitane, è considerata il primo gradino per una società della conoscenza, la quale è ancora (soprattutto) l'utopia e il progetto di una società dotata della capacità

²⁰ Calvani A., *Rete, comunità e conoscenza. Costruire e gestire dinamiche collaborative*, Edizioni Erickson, Trento, 2005, p.19.

²¹ Di Marvin Minsky, maestro e collaboratore di Seymour Papert, si veda in particolare quella che può essere considerata la *summa* del suo pensiero: *La società della mente*, Adelphi, Milano, 1989.

²² Cfr. Lombardi M., Mori P. e Vasta M. (a cura di), *Sistema innovativo e settori strategici: il caso della Toscana*, Franco Angeli, Milano, 2003.

²³ Calvani A., *Rete, comunità e conoscenza*, op. cit., pp. 19-20.

globale e reticolare (cioè diffusa a livello planetario, nei centri come alle periferie) di immagazzinare, organizzare, processare e scambiare l'informazione in modo tale da renderla ricchezza tanto per il singolo quanto per la collettività.

1.1.3 - Economia e/o società della conoscenza?

Il concetto di ricchezza ci collega a quello di economia, per quanto nessuno dei due concetti sia da intendere necessariamente sotto il profilo monetario. C'è infatti un valore nella conoscenza che non è meramente materiale o immediatamente pratico. Da una parte è il valore che ogni individuo può misurare e godere per sé, affondando progressivamente le proprie radici sul terreno della consapevolezza, nel dialogo con la mole di esperienza che (attraverso i media) abbiamo accumulato dal passato; da un'altra parte è il valore relazionale che è generato proprio dal fatto che la conoscenza non è un oggetto (anche se può essere oggettivata), ma un'attività sociale e cognitiva. Vi è infine un valore materiale: ogni società ha reputato la conoscenza utile ai fini dello sviluppo di tecnologie produttive o militari in grado di accrescere il potere ed il prestigio di gruppi, aziende, stati. Nonostante questo, le economie fino a poco tempo fa sono state in massima parte fondate sulle merci e sul loro valore di scambio.

Al contrario, in una *economia della conoscenza* come quella che ci troviamo a vivere ormai da parecchi decenni, il valore economico è generato sempre più da beni immateriali, mentre i beni materiali danno oramai basse opportunità di generazione di profitto, oltre ad incontrare – per la loro stessa produzione su scala industriale – gravi limiti di sostenibilità per l'ecosistema. Il valore che deriva dal possesso di conoscenza (oggettivata nel linguaggio logico-matematico della scienza oppure sublimata nel linguaggio artistico), può essere quantificabile e monetizzabile ma difficilmente si può capitalizzare, se non attraverso la segretezza della conoscenza stessa. Infatti un bene economico, per quanto utile o perfino indispensabile, se è largamente diffuso o comunque accessibile liberamente, ha un valore scarso o nullo sul mercato. Ecco perché coloro i quali hanno il possesso di conoscenza oggettivata cercano di limitarne l'accessibilità per rendere il bene scarso e quindi aumentarne il valore di mercato. Da quando, con l'invenzione della stampa a caratteri mobili, la conoscenza è divenuta oggettivabile, un bene tecnicamente riproducibile, si sono

ideati strumenti legali grazie ai quali garantire intellettualmente ed economicamente gli autori e gli stampatori di opere. Con il progresso delle tecniche di produzione e riproduzione (in particolare digitali) e la conseguente dilatazione del mercato culturale, gli strumenti giuridici a protezione di autori ed editori si sono fatti sempre più stringenti ed è diventato necessario applicare sofisticati dispositivi tecnici alle opere per limitare la diffusione e la riproducibilità (cfr. par. 1.4). Questo approccio, imponendo ai beni immateriali le stesse restrizioni applicate sulle merci, rappresenta un blocco sistemico nella generazione di quello stesso valore (sia economico che sociale) legato alla conoscenza. È come se si volesse deliberatamente ignorare un dettaglio fondamentale e cioè che la conoscenza non è un oggetto, bensì un'attività mentale e relazionale, la quale, isolata dal suo contesto d'uso – un contesto in cui continuamente viene a modificarsi – non conserva alcun senso.

Il capitale utilizza la comunicazione elettronica non solo come merce, quindi come oggetto, ma anche come ambiente, o meglio come campo in cui muoversi e operare. Spostando su reti telematiche le comunicazioni legate ai movimenti di capitale, le scelte di investimento e disinvestimento divengono istantanee e immediate, il denaro cessa di rappresentare l'unità di misura nello scambio di merci per trasformarsi in unità di misura della speculazione finanziaria: il capitale, liberato dalla pesantezza della macchina industriale, adesso viaggia veloce e leggero sulle autostrade telematiche, fluttua liberamente senza conoscere barriere nazionali e dazi doganali. Abbiamo infatti vissuto il passaggio, doloroso e disorientante, da un'economia di mercato ad un'economia finanziaria, in cui la flessibilità, velocità, ubiquità sono le carte vincenti e in cui la conoscenza, le capacità previsionali, creative, comunicative, rappresentano non solo valore aggiunto (come è stato in passato) ma segmenti determinanti del capitale delle imprese.

A questo proposito emerge in modo esemplare il caso del software: si tratta di conoscenza pura, un insieme di complesse regole matematiche (formule algoritmiche) che rappresentano istruzioni tradotte in un specifico linguaggio di programmazione; l'altra grande peculiarità del software, anche se potrebbe sembrare un ossimoro, è il fatto di essere un prodotto artigianale: non esistono, infatti, software per produrre altri software, anche quando questo è realizzato mediante divisione industriale del lavoro e controllo della qualità. I costi di produzione, data l'alta intensità di lavoro, sono ingenti, mentre sono bassi quelli di fabbricazione e distribuzione. Eppure su prodotti artigianali e immateriali, con l'aiuto di strategie di

marketing non sempre *politically correct*, si possono costruire imperi economici.

Su queste basi, sull'economia smaterializzata del software e dei contenuti culturali veicolati dai media elettronici, sulla finanza internazionale, sulla capacità-necessità di continua innovazione nasce la così detta *New Economy*, i cui pilastri paiono essere digitalizzazione, reticolarizzazione e appunto economia della conoscenza²⁴. La presenza ricorsiva di questo terzo fattore nella maggioranza delle analisi economiche sul nuovo capitalismo, ribadisce il principio espresso fin qui, e cioè che conoscenza non coincide più con l'arte del meglio fabbricare le merci ma diventa essa stessa la merce più pregiata. Il primo fattore, la digitalizzazione, come già accennato ci conduce nell'epoca ormai matura di una piena riproducibilità tecnica²⁵, dove ogni informazione può essere tramutata in bit con il risultato di elidere la distinzione tra la copia e l'originale, separando così il contenitore dal contenuto, l'opera dal suo supporto fisico. Per quanto riguarda il secondo fattore, la reticolarizzazione, ideato in principio come strategia e tecnologia di *intelligence* militare, ma con il protagonismo della ricerca accademica e il sostegno parallelo di un attivismo amatoriale che ha fatto da volano, fu scoperta dal mercato nei primi anni Novanta ed ha permesso dapprima l'avvio e poi la crescita esponenziale dell'economia digitale, con modalità di diffusione definite dagli economisti, appunto, *effetto rete*, indicando le conseguenti esternalità positive della rete, ovvero la sua forza decentralizzante e cooperativa²⁶.

Noi siamo convinti che le TIC giocano e giocheranno un ruolo sempre crescente e sempre più centrale nello spettro di queste dinamiche economiche, sociali, politiche, educative. Al di là delle schematizzazioni, delle teorie e dei modelli teorici filosofici, sociologici, pedagogici, l'osservazione della reale molteplicità dei contesti in cui oggi si pratica l'educazione e la formazione ci rivela che i *personal media* sono entrati nelle case, nelle scuole, nelle pubbliche amministrazioni, nel Terzo settore, nelle aziende, ibridando contesti, modalità e sussidi per l'apprendimento, introducendo dimensioni di collaborazione a distanza impensabili fino a qualche decennio fa, suggerendo concettualizzazioni e progetti educativi innovativi, lasciando intravedere un nuovo modo di organizzare (materialmente, mentalmente e socialmente) la

²⁴ Carlini F., *Divergenze digitali. Conflitti, soggetti e tecnologie della terza Internet*, Manifestolibri, Roma, 2002.

²⁵ Il riferimento, naturalmente, è a Walter Benjamin, *L'opera d'arte nell'epoca della riproducibilità tecnica*, 1936, disponibile in traduzione italiana dal 1966, per i tipi di Einaudi. L'edizione consultata, corredata da una pregevole introduzione di Massimo Cacciari, è Einaudi, 2001.

²⁶ Il prodotto che diviene standard all'interno del mercato non è necessariamente il più efficiente, è spesso quello che meglio riesce a sfruttare l'effetto rete, per accrescere il gruppo di utenti. Gli economisti affermano acutamente che *chi vince prende tutto il piatto*: la tendenza al monopolio nel mercato dei software appare come fenomeno costitutivo dell'attuale panorama.

conoscenza.

Dall'inizio del XXI secolo, in Europa, l'utopia di una società della conoscenza comincia a diventare progetto politico e sociale sulle basi di infrastrutture tecnologiche che vanno maturando e della reale necessità di competere nel mercato globale grazie alla “capacità di riconversione di conoscenze e competenze rispetto alle dinamiche di continua evoluzione della società”²⁷. La strategia è duplice: società dell'informazione e formazione continua; l'obiettivo unico: rendere l'Europa la più avanzata società della conoscenza a livello planetario.

1.2 La strategia europea per una società della conoscenza

L' Educazione è per sua natura un circolo o una spirale senza fine. E' un'attività che include in sé la Scienza. Nel suo processo essa pone sempre nuovi problemi che richiedono ulteriori studi, che a loro volta agiscono sul processo educativo per modificarlo ancor più, e in tal modo, richiedono maggior pensiero, più vasta scienza e così via, in perpetua successione. (J. Dewey)

1.2.1 – Conoscenza, strategia per la concorrenza: il piano e-Europe e i2010

Fin dalle istituzioni e partenariati internazionali che ne hanno precorso la nascita²⁸, l'Unione Europea ha difeso il proprio sistema economico rispetto ad altri importanti sistemi continentali, quelli sovietico e Nord-americano fino a qualche decennio fa. Mentre negli ultimi anni ha dovuto attrezzarsi anche in relazione al vorticoso sviluppo del contesto asiatico, caratterizzato non soltanto dall'impressionante potenza manifatturiera cinese, ma anche da molteplici centri propulsori di innovazione (Giappone, Singapore, Corea del Sud, alcune realtà cinesi e indiane).

Queste sono le ragioni strutturali per le quali l'UE ha recentemente adottato, quale strategia concorrenziale, quella dell'innovazione attraverso la crescita del sapere e della conoscenza. Si punta cioè a soddisfare le esigenze di sviluppo economico attraverso la realizzazione di percorsi di formazione continua per tutti i lavoratori e cittadini europei. Tali indirizzi di sviluppo sono stati elaborati dal 2000 al 2010 nei

²⁷ La Rosa V., *L'orientamento come pratica educativa*, C.u.e.c.m., Catania, 2008, p. 71.

²⁸ CECA (1951), Euratom (1957), CEE (1957).

vari documenti ufficiali raggruppati sotto il nome di *Strategia di Lisbona*, i cui obiettivi si cerca di raggiungere soprattutto tramite una parte dell'imponente *VII Programma Quadro* e il vasto e diversificato *LifeLongLearningProgram*²⁹.

Nel *Memorandum sull'istruzione e la formazione permanente* (Bruxelles, 30 ottobre 2000) la Commissione europea sottolinea: “*Nella società della conoscenza sono gli individui stessi a fare da protagonisti*. Ciò che conta maggiormente è la capacità umana di creare e usare la conoscenza in maniera efficace e intelligente, su basi in costante evoluzione. Per sfruttare al meglio tale capacità le persone devono essere disposte a gestire il proprio destino e capaci di farlo – in breve, diventare cittadini attivi. L'istruzione e formazione lungo tutto l'arco della vita rappresentano il modo migliore per affrontare la sfida del cambiamento”³⁰.

Secondo questa impostazione i cittadini europei devono essere costantemente inseriti in processi di adeguamento delle proprie conoscenze, al fine di divenire lavoratori altamente qualificati ed abbastanza flessibili (dunque non iperspecializzati) per reagire prontamente alle richieste del mercato. *La migliore società della conoscenza* è realizzabile solo mediante un'elevata capacità di gestire le informazioni: la diffusione e un'alta penetrazione d'uso delle tecnologie diventano dunque il primo gradino essenziale per la realizzazione di una *società dell'informazione*, in cui la conoscenza sia veicolata tecnologicamente. Contestualmente serve però anche un'alta attenzione rivolta all'integrazione dei percorsi scolastici e di formazione professionale, che mettano al centro “il tema pedagogico dell'educazione permanente del singolo e dei gruppi attraverso l'adozione di metodi che aiutino i soggetti a penetrare i problemi, a riflettere, a comprendere”³¹.

Il motore individuato dalla Strategia di Lisbona per la crescita, la competitività e l'occupazione - come abbiamo visto - è rappresentato dall'*economia digitale*, un'economia basata sulla conoscenza e realizzata tramite le TIC, che permette la creazione di nuovi beni e servizi. Già nel 1999, sotto la presidenza italiana di Romano Prodi, venne lanciato il piano *e-Europe*, concepito per avviare la trasformazione in maniera programmatica. Al di là dell'entusiastico slogan, *an*

²⁹ [Www.programmally.it](http://www.programmally.it). La maggior parte dei dati e dei materiali utilizzati per comporre l'intero paragrafo 1.2, *La strategia europea per una società della conoscenza*, sono disponibili su questo sito e sulla sezione del sito web della Commissione Europea dedicata all'*information society*: http://ec.europa.eu/information_society.

³⁰ Commissione Europea, *Memorandum sull'istruzione e la formazione permanente*, SEC (2000) 1832, Bruxelles, 30 Ottobre 2000, p. 8 (http://ec.europa.eu/education/lifelong-learning-policy/doc/policy/memo_it.pdf).

³¹ Sarracino V., (a cura di), *L'educazione sociale*, op. cit., p. 68.

information society for all (una società dell'informazione per tutti), il punto di partenza era rappresentato dalla constatazione che la tecnologia, come abbiamo visto, sta alla base della nuova economia. Le tecnologie digitali, infatti, rendono più economico e più facile l'accesso, l'elaborazione, la memorizzazione e la trasmissione delle informazioni. Maggiori informazioni, disponibili sempre e ovunque, creano opportunità di utilizzo, richiedendo dunque sviluppo di nuovi prodotti e servizi e perciò nuove attività economiche, le quali migliorano la vita dei cittadini. Il programma mirava ambiziosamente ad una diffusione capillare delle TIC per migliorare l'economia, la società e la qualità di vita delle persone, in particolare con le seguenti finalità:

- far entrare i giovani nell'era digitale;
- rendere l'accesso ad Internet più veloce e
- lavorare sulle tecnologie e l'inclusione (rendere l'uso di Internet più economico, favorire la partecipazione dei disabili attraverso le nuove tecnologie della comunicazione);
- accelerare il commercio elettronico;
- diffondere l'uso di documenti d'identità digitali
- stimolare l'investimento delle PMI sulla tecnologia;
- favorire la trasparenza e l'erogazione di servizi on line da parte delle pubbliche amministrazione e dei servizi sanitari;
- migliorare la sicurezza e la qualità dei trasporti pubblici.

In questo quadro sono considerati strategici i *content provider* (le industrie produttrici di contenuti), i quali, esaltando la diversità culturale europea e veicolandola in rete producono un valore aggiunto insostituibile. Le finalità tracciate in *e-Europe* furono nel 2000 trasformate in obiettivi operativi con l'adozione del programma *e-Europe 2002*, con il quale l'Unione puntava concretamente all'estensione della connettività a tutta l'Europa, all'aumento della concorrenza nel settore delle telecomunicazioni ed alla promozione dell'utilizzo di Internet, con speciale attenzione alla formazione e protezione dei consumatori. Nel 2002 il progetto viene ulteriormente ricalibrato, mirando alla diffusione della banda larga, condizione tecnica preliminare e indispensabile per la realizzazione di quattro grandi politiche: *e-Government*, *e-Learning*, *e-Health*, *e-Business*.

Le politiche comunitarie non hanno dato gli stessi frutti in tutti i territori. I rapporti

dei piani di azione 2002 e 2005 dimostrano come, nonostante il forte impulso dato da *e-Europe*, non solo molti cittadini comunitari restino esclusi, totalmente o parzialmente, dall'accesso alle tecnologie, ma per di più ampie regioni d'Europa siano caratterizzate da gravi tassi di abbandono scolastico ed esigui tassi di formazione continua (cfr. par. 3.1.2 e 3.1.3).

Dopo cinque anni dall'avvio dei programmi di intervento, il nuovo quadro strategico elaborato dall'Unione Europea nel 2005 (il piano *i2010 - una società dell'informazione per la crescita e l'occupazione*) è orientato in particolare a coordinare le azioni degli Stati membri al fine di facilitare la convergenza digitale, e cioè la trasposizione di tutti i media analogici su piattaforme digitali (digitale terrestre, satellite, cavo). Gli obiettivi generali possono essere così sintetizzati: la realizzazione di uno spazio unico europeo dell'informazione, il rafforzamento dell'innovazione e degli investimenti nella ricerca sulle tecnologie dell'informazione e della comunicazione e la realizzazione di una società dell'informazione e dei media basata sull'inclusione.

1.2.2 - TIC e Lifelong learning per la crescita e l'occupazione

A oltre un decennio di distanza dall'avvio del programma *e-Europe*, possiamo osservare come le TIC siano uno degli elementi trainanti del mercato ed uno dei più potenti fattori di cambiamento socio-culturale. Le imprese dell'UE hanno destinato alle TIC il 20% dei loro investimenti nel 2008, quando il settore rappresentava il 26% della spesa complessiva per la ricerca. Oggi il 60% dei servizi pubblici di base è fruibile in rete ed oltre la metà dei cittadini europei usano abitualmente Internet. Dal punto di vista della diffusione e degli investimenti relativi alle TIC, le differenze tra gli Stati membri rimangono però notevoli e l'Europa, in media, investe e cresce meno di altre potenze industriali, come la Cina e l'India.

Il sistema Europa, che anche nel campo delle TIC tenta di tenere insieme, in reciprocità *complessa*, sviluppo economico e coesione sociale, se vorrà porsi come reale *competitor* di colossi economici vecchi e nuovi, non dovrà dimenticare la dimensione utopica da cui tra e origine. Il quadro di sviluppo strategico, interpretato e disegnato alla luce di un costrutto teorico complesso e articolato come quello della società della conoscenza, è quello di un'economia veramente al servizio degli

individui e non (solo) dei mercati, puntando decisamente sulla natura sociale e trasformativa della conoscenza, più che sul suo aspetto utilitaristico e (di conseguenza) protezionistico. La società dell'informazione, dell'*e-Government*, *e-Learning*, *e-Health*, *e-Business*, sarà società della conoscenza solo nella misura in cui riuscirà ad essere società educante, e cioè a fornire strumenti, metodi, tecnologie, contesti di creazione e trasmissione del sapere che siano in grado di non separare il contenuto informativo da quello formativo, la teoria dalla pratica, che siano in grado di ricucire insieme soggettività e intersoggettività, identità locali e globali, sistemi cognitivi e sistemi etici.

Un simile progetto necessita di premesse fondamentali, che risiedono nell'attivazione delle capacità degli individui durante tutto l'arco della loro vita. Il tema del capitale umano è ormai da tempo entrato stabilmente nel dibattito politico e scientifico, europeo e internazionale, ponendo la formazione continua come uno dei principali fattori di sviluppo economico e sociale. L'apprendimento permanente (*lifelong learning*) viene definito negli orientamenti comunitari quale l'elemento chiave per lo sviluppo e la promozione di una cittadinanza istruita e consapevole sin dall'età giovanile, in modo che l'individuo diventi poi, in campo lavorativo, una manodopera qualificata, altamente formata ed adattabile.

L'istruzione e la formazione sono essenziali nell'ambito dei cambiamenti economici e sociali e in Europa la maggior parte dei paesi hanno compiuto grandi avanzamenti. Il cosiddetto *triangolo della conoscenza* (istruzione, ricerca, innovazione) assume un ruolo propulsore nel promuovere crescita economica e occupazione. La flessibilità e la sicurezza necessarie per ottenere posti di lavoro migliori e più numerosi, dipendono in larga misura dalla capacità di garantire a tutti i cittadini la possibilità di acquisire conoscenze cruciali e aggiornare le loro competenze in maniera costante durante tutta la vita. Ogni Paese dell'Unione ha il dovere di seguire le direttive comunitarie, conservando però il diritto di rispettare e valorizzare la propria diversità linguistica e culturale. I programmi, le azioni e la legislazione comunitaria danno indicazioni precise e stringenti ma non alterano la responsabilità di indirizzo che ogni Paese conserva riguardo al contenuto dei propri sistemi di istruzione e formazione. L'Eurostat, l'agenzia europea per la statistica, svolge periodicamente una rilevazione sulla formazione professionale continua negli stati europei (*Continuing Vocational Training Survey - CVTS*), al fine di interpretare gli scenari attuali per un maggior controllo del quadro strategico di fondo, così da favorire, coesione, convergenza,

diffusione di buone pratiche nel campo del *lifelong learning*. Dall'analisi svolta emerge come in Europa l'impegno delle imprese nella formazione continua sia molto variabile su base settoriale, dimensionale e territoriale. Dal confronto internazionale emergono, inoltre, gap molto ampi del sistema italiano rispetto ai valori medi europei³².

Per un commento più dettagliato su questi e altri dati relativi alla formazione continua in Italia e in Europa, si vedano i par. 3.1.2 e 3.1.3. Va comunque precisato sin d'ora che, nel quadro di sempre maggiori investimenti (privati e pubblici, nazionali ed europei) nel campo delle TIC, finalizzati a creare infrastrutture, nuovi dispositivi, nuovi software e una sempre maggiore alfabetizzazione e competenza informatica, ha senso parlare di e-learning in relazione a *tutti* gli ambiti dell'istruzione-formazione, non solo quello professionale, ma anche scolastico, universitario, formale e informale. E difatti, negli ultimi anni si sono moltiplicate le ricerche, le sperimentazioni e le esperienze attorno all'e-learning, macro-contenitore all'interno del quale si inquadrano una varietà di prospettive diverse, significando di per sé soltanto apprendimento/insegnamento elettronico, cioè attività formativa svolta dentro ambienti di comunicazione mediata e/o col supporto di materiali digitali. Con l'esplosione del fenomeno Internet tali materiali, precedentemente condizionati per la trasmissione da un supporto fisico, sono liberi di viaggiare nella rete, venendosi a costituire le possibilità tecniche e culturali per una combinazione tra e-learning e FAD, come vedremo soprattutto in seno al capitolo III.

In questo, invece, proseguiamo a fotografare lo sfondo e i presupposti culturali e sociali, politici e tecnologici, linguistici e psico-cognitivi, sui quali si possono ipotizzare modelli e progetti di l'e-learning e FAD, nel settore nonprofit in particolare. Getteremo quindi lo sguardo, con una visuale necessariamente a volo d'uccello, sulle linee di sviluppo tecnologico, economico e culturale di Internet in quanto rete; sull'evoluzione delle modalità caratteristiche della comunicazione mediata dai computer (ipertesto multimediale) e sulle peculiarità psico-socio-linguistiche dei nuovi media digitali e reticolari. Il focus sarà prevalentemente centrato sulle

³² Nel 2005 la media europea delle aziende che hanno offerto formazione (corsuale e non) ai propri dipendenti è pari al 60%, mentre quella italiana è appena il 32%. Nonostante gli indubbi progressi, la situazione migliora lentamente e faticosamente e si osserva con preoccupazione come la posizione nella graduatoria europea sia rimasta immutata: nel '93 eravamo penultimi all'11° posto nell'Europa a dodici nazioni; nel '99 al 22° posto nell'Europa a venticinque (quartultimi); nel 2005 al 25° posto nell'Europa a ventisette (terzultimi). I report e i dati di CVTS 2 e 3, relativi ad indagini svolte rispettivamente nel 1999 e nel 2005, sono disponibili al sito web di Eurostat: <http://epp.eurostat.ec.europa.eu>.

principali problematiche suscitate da e dentro questo medium in relazione alla creazione e diffusione/trasmissione di conoscenza, il che ci porterà ad approfondire anche le questioni attinenti a diritto d'autore e copyright.

1.3 - Lineamenti evolutivi della tecnologia info-telematica e della comunicazione ipertestuale

“Credo nel potere che ha l'immaginazione di plasmare il mondo, di liberare la verità dentro di noi, di cacciare la notte, di trascendere la morte, di incantare le autostrade, di propiziarci gli uccelli, di assicurarsi la fiducia dei folli.” (J. G. Ballard)

Non rientra fra gli scopi del presente lavoro tracciare un'approfondita cronologia del fenomeno della Rete da un punto di vista socio-economico, né tanto meno tecnico-informatico. Vogliamo tuttavia sottolineare, con Castells, che “la storia della creazione e dello sviluppo di Internet è quella di una straordinaria avventura umana. Essa sottolinea la capacità degli individui di trascendere gli scopi istituzionali, superare le barriere burocratiche e sovvertire i valori costituiti nel processo di accompagnamento in un nuovo mondo”³³. Di conseguenza pensiamo sia importante – per un lavoro di ricerca che si propone di progettare un ambiente di apprendimento, collaborazione, socializzazione di rete – almeno mettere in risalto, ai fini di uno studio preliminare, alcune idee basilari e tappe fondamentali, che hanno informato lo sviluppo delle tecnologie e delle *ideologie* di Internet, che, a 20 anni dalla nascita e nonostante tutto, continua a fornire “un sostegno all'idea che la cooperazione e la libertà di informazione abbiano una capacità conduttiva dell'innovazione superiore a quella della concorrenza e dei diritti di proprietà”³⁴.

1.3.1 - Origini e sviluppo di Internet: da Arpanet a Fidonet

Il termine Internet (letteralmente *inter rete*) assomma in sé non il concetto di

³³ Castells M., *Galassia Internet*, Feltrinelli, Milano, 2007, p. 21.

³⁴ Ibidem.

un'unica rete telematica ma quello di un insieme di reti e sotto-reti gerarchizzate e interconnesse. La comunicazione in rete si fondava originariamente su due paradigmi basilari: *end-to-end* (da un capo all'altro) e *peer-to-peer* (da pari a pari). Il primo indica una comunicazione tra due nodi che si scambiano pacchetti di dati senza che intervenga nessuna forma di trattamento o filtraggio intermedio. Il secondo paradigma si fonda sullo sviluppo di protocolli che permettano la comunicazione tra calcolatori che usano linguaggi diversi. Questi due paradigmi sostanziano l'idea centrale di Internet, quella di essere *rete di reti*, basata – come ben si esprime Paul Baran, su una configurazione *decentrata e ridondante*, in modo da garantire la sicurezza del sistema stesso, cioè la possibilità della comunicazione anche qualora uno o più nodi divenissero inutilizzabili³⁵. Tutt'ora l'instradamento dei dati sul WEB utilizza la tecnologia denominata *packet switching* (a commutazione di pacchetto)³⁶: i dati da inviare vengono suddivisi e indirizzati separatamente e sono in grado di ricercare il percorso più breve o meno congestionato per arrivare a destinazione.

Nel 1969 questi risultati confluiranno nel progetto denominato Arpanet³⁷, condotto dall'IPTO (*Information Processing Techniques Office*), uno dei dipartimenti dell'ARPA (*Advanced Research Project Agency*, un'agenzia del Dipartimento della Difesa USA), con la finalità esplicita di interconnettere alcuni calcolatori sparsi per il Paese al fine di aumentare la produttività e la qualità del lavoro scientifico, principalmente attraverso il *time-sharing* on line tra computer (cioè la condivisione delle risorse di calcolo). Ma molto probabilmente a dare impulso all'avvio del progetto fu anche l'obiettivo implicito di sperimentare un sistema di comunicazione militare tecnologicamente avanzato, decentrato e capace di resistere ad un ipotetico conflitto atomico. L'ipotesi è avvalorata dal fatto che un progetto con questo esplicito scopo venne precedentemente elaborato da Paul Baran sulla base del *packet switching* alla Rand Corporation e presentato, ma senza apparentemente alcun seguito, al Pentagono. Nonostante ciò, “alcune fonti suggeriscono che ARPA non conoscesse quanto pubblicato da Baran nel 1964 sulle «reti distribuite», fino a che Roger Scantlebury, un ricercatore inglese che stava lavorando su tecnologie simili,

³⁵ Paul Baran, recentemente scomparso, scrisse nel 1964 questo memorandum (reperibile su internet) per la Rand Corporation (una grossa fondazione che si occupa di ricerca sulle tecnologie): *On Distributed Communications*, Agosto 1964.

³⁶ Elaborata in maniera contemporanea e indipendente da Paul Baran e da Donald Davies (ricercatore presso il British National Physical Laboratory).

³⁷ L'*Advanced Research Project Agency* (ARPA) è un'agenzia creata nel 1958 dal Dipartimento della Difesa degli USA col fine di mobilitare risorse scientifiche e accademiche in funzione di una superiorità tecnologica sui rivali sovietici. Nello specifico l'obiettivo iniziale dell'IPTO era stimolare la ricerca sull'utilizzo interattivo dei computer.

non le presentò al direttore dell'IPTO durante un simposio in Tennessee nell'ottobre 1967: “I concetti di Baran furono fondamentali per la costruzione di ARPANET, ma questa rete sperimentale è stata costruita senza uno scopo militare dagli scienziati che lavoravano su e intorno ad ARPA”³⁸. Le amministrazioni USA e gli alti funzionari del Pentagono, nonostante finanziassero quasi interamente le ricerche dell'ARPA, interessati a sfruttarle economicamente e militarmente, ebbero la lungimiranza di creare una struttura di sviluppo aperta e flessibile, profondamente interconnessa con la ricerca accademica, lasciando grandi spazi di autonomia agli scienziati coinvolti nel progetto. La strategia alla lunga pagò e l'ARPA divenne il motore propulsivo dell'innovazione tecnologica statunitense per almeno 30 anni, surclassando, intorno agli anni Ottanta, la pur avanzata tecnologia del blocco orientale, il cui sviluppo era impastoiato dalla burocrazia e dal dirigismo sovietico.

La fase esecutiva del progetto *Arpanet* prese avvio nel 1969, con il coinvolgimento di quattro università americane collegate attraverso *Telnet*, un primo rudimentale sistema di terminale remoto, e un anno dopo con la realizzazione di NCP (*Network Control Protocol*), il primo protocollo che permise la comunicazione *peer-to-peer*. Nel '71 i nodi della rete erano passati da quattro a quindici e l'anno successivo la nuova tecnologia viene presentata al pubblico ufficialmente. Di quegli anni è anche l'invenzione della posta elettronica (da allora fino ad oggi lo strumento più utilizzato sulle reti informatiche), che rese Arpanet, nel giro di pochi mesi, un'importante risorsa per studiosi e ricercatori. Essi, infatti, usavano la rete non solo per scambiarsi messaggi di lavoro e accedere in remoto alle centrali di calcolo o agli archivi, ma anche per comunicazioni private, in un clima rilassato e informale che caratterizzò lo sviluppo collaborativo del progetto nelle sue varie fasi e ai vari livelli, che coinvolsero una miriade di studenti universitari e giovani ricercatori.

Tra questi, una seconda ondata di cervelli approdò all'IPTO nei primi anni Settanta, apportando maggiore consapevolezza ad un progetto fino a quel momento piuttosto arcano, sperimentale, apparentemente senza reali applicazioni pratiche. Come abbiamo visto, Arpanet non era finalizzato nello specifico ad infrastrutture militari e, sebbene il suo impulso originario risiedeva nel time-sharing delle risorse di calcolo tra computer distanti, lo sviluppo della microelettronica rese presto i mainframe talmente potenti da non necessitare della condivisione del calcolo. Così, Arpanet da un lato era stata il prodotto della cooperazione (più o meno consapevole) di una

³⁸ Castells M., *Galassia Internet*, op. cit., p. 29.

classe di accademici interessati a sfruttare questo nuovo campo del sapere per ottenere finanziamenti attraverso il sistema della ricerca universitaria; dall'altro era radicata nel sogno di cambiare il mondo attraverso la comunicazione tra computer, coltivato da scienziati e appassionati americani e di tutto il mondo³⁹. Questo secondo obiettivo emerse in maniera consapevole già all'interno del *Network Working Group* (NGW), un gruppo di cooperazione formato a partire dagli anni Sessanta da alcuni scienziati, ingegneri e informatici, che lavoravano nei centri di ricerca collegati alla rete Arpanet. NWG si caratterizzò per una progettazione collaborativa a distanza di architetture e protocolli, con lo scopo di consentire alla rete di auto-evolversi come un sistema aperto di comunicazione tra computer su scala globale; un sistema cioè in cui gli utenti diventano anche produttori di tecnologia (e poi, come vedremo, di contenuti), forgiando e modellando la rete stessa.

Dal 1973 al 1978 Vint Cerf e Robert Kahn (rispettivamente della Stanford University e dell'ARPA) misero a punto in seno a NWG il protocollo TCP-IP (*Transfer Control Protocol, Internet Protocol*). Tutt'ora in uso, il duplice protocollo non solo implementava pienamente l'idea della commutazione di pacchetto ma introduceva anche il concetto di *gateway*, il servizio di smistamento dei pacchetti, tipicamente svolto da una macchina chiamata router, necessario per fare da raccordo tra reti a tecnologia differente (tipicamente da una rete locale o LAN verso Internet), portando a maturazione il concetto di *inter-rete* o *rete di reti*. TCP-IP, che sostituì NCP, permette ancora oggi la comunicazione tra due macchine indipendentemente dall'hardware e aprì la strada alla nascita di numerose reti con tecnologie a basso costo alternative ad Arpanet (Csnnet, Usenet, Bitnet), le quali progressivamente diventarono sotto-reti che utilizzavano Arpanet come dorsale di comunicazione. Grazie alla disponibilità gratuita delle specifiche tecniche per la rete sotto forma di RFC⁴⁰, anche altri paesi davano avvio a programmi di reti di ricerca collegati ad Arpanet, come EARN (*European Academy Research Network*).

Il proliferare delle macchine collegate anche al di fuori del territorio degli USA, suggerì nei primi anni Ottanta di separare in due rami Arpanet: uno militare e protetto, denominato Defense Data Network, poi Milnet, e uno per la comunità scientifica, Arpa-Internet, sul quale comincia a prendere forma la Rete che oggi

³⁹ Cfr. Castells M., *Galassia Internet*, op. cit..

⁴⁰ *Request For Comments*, cioè richiesta di commenti, il che sottolinea la dimensione collaborativa che è propria dello sviluppo di standard e soluzioni tecniche per la rete fin dall'inizio. In questo clima, anche grazie ai primi strumenti di comunicazione su Internet (posta elettronica, BBS, newsgroup), nasce e si diffonde il software libero, di cui tratteremo diffusamente nei prossimi paragrafi ed in particolari in 1.3.2, 1.4.2 e 1.4.3).

conosciamo. Nel 1983 furono pubblicate le RFC 892 e 893 che delineavano il *Domain Name System*, cioè il sistema che permette di associare nomi testuali agli indirizzi IP numerici che indicano le macchine collegate alla rete (*host*)⁴¹.

Nel 1988 la gestione della dorsale americana (il cosiddetto *backbone*) passa dal Dipartimento della Difesa alla NSF (*National Science Foundation*), che è incaricata della transizione di Internet verso gli usi civili e di mercato. Già a partire dal 1984, mediante un massiccio investimento, la NSF aveva cominciato a creare una propria rete telematica, NSFnet (56 Kbps), utilizzando Arpa-Internet come dorsale ma dilatando a tutto il Paese la possibilità della comunicazione tra computer grazie alla rete telefonica. A questo punto si stacca la spina di Arpa-Internet (1990) e tutti gli *host* (le macchine che ospitano i dati fruibili in rete) vengono smistati sulla più moderna rete NSFnet, che nel frattempo raggiunge la velocità T1 (pari a 1,544 Mbps), o su altre sotto-reti regionali.

“Tuttavia, Arpanet non è stata l'unica fonte di Internet. L'attuale forma di Internet è anche il prodotto di una tradizione di base di comunicazione tra computer”⁴². Nel prossimo paragrafo ci occuperemo di uno dei prodotti simbolo elaborato nel solco di questa tradizione: parliamo cioè della famiglia di sistemi operativi *Linux* e del movimento del software libero che, anche grazie a Linux, è cresciuto in numeri, qualità, consapevolezza. Occorre però sottolineare in via preliminare almeno alcune tappe fondamentali, che si dipanano a partire dalla fine degli anni Settanta, nel clima hippy e libertario che pervadeva in quegli anni i campus universitari americani, e che diedero vita al concetto di software libero.

È principalmente opera di due giovani appassionati di Chicago, nel 1977 (quindi ben sette anni prima dell'introduzione di NSFnet), l'invenzione di MODEM, un programma in grado di trasformare segnali digitali in analogici e viceversa (MODulazione/DEModulazione), permettendo così il *file sharing* (trasferimento documenti da un computer ad un altro) utilizzando semplicemente la linea telefonica. Ward Christensen e Randy Suess, collaborando all'interno del gruppo CACHE (*Chicago Area Computer Hobbyist's Exchange*), l'anno successivo crearono un altro programma per sfruttare le potenzialità di MODEM: nasce così il *Computer Bulletin Board System* (CBBS o BBS) che, grazie ai computer host, permette alle persone di

⁴¹ Il DNS permette di *risolvere* (dall'inglese “to resolve”), ovvero tradurre, un nome dominio nel suo indirizzo IP numerico e viceversa grazie alla consultazione di un database distribuito costituito dai server DNS. In questo modo ha inizio l'organizzazione semantica del cyberspazio.

⁴² Castells M., *Galassia Internet*, op. cit., p. 25.

scambiarsi messaggi come in una bacheca virtuale. BBS venne distribuito liberamente dai suoi autori insieme a MODEM, alimentando (grazie alla sua evoluzione FIDO, e alla relativa rete Fidonet), una rete informatica di base, cioè completamente costruita dal basso. Fidonet nel 2000 contava ancora 3 milioni di utenti e 40.000 nodi e a tutt'oggi rappresenta lo strumento più accessibile ed economico per la comunicazione telematica, necessitando solo di pc e linea telefonica. Grazie a modem, e reti autonome e indipendenti supportate da queste tecnologie divennero internazionali molto prima di Arpa-Internet, il cui controllo governativo ha costituito un ostacolo in questo senso fino alla prima metà degli anni Novanta. Le reti di base, dunque, soprattutto quelle americane, ebbero l'importante funzione di collegare Arpa-Internet e poi NSFnet alle reti nazionali di altri paesi, preparando così il terreno culturale all'Internet globale.

“La pratica delle BBS e la cultura esemplificata da FIDONET, anche se rappresentano solo una piccola frazione dell'utilizzo complessivo di Internet, hanno esercitato una grande influenza nella definizione della sua caratura globale”⁴³, tanto da portare Castells a definire la formula (socio-culturale) che ha portato alla creazione di Internet come un'improbabile intreccio di *Big Science* (ricerca scientifica ad alti livelli), ricerca militare e cultura della libertà⁴⁴.

1.3.2 - Il World Wide Web, il web 2.0 e oltre

Negli anni '90, grazie al protocollo TCP-IP, inizia a diffondersi l'architettura *Client-Server*, sull'onda della nascita del programma *Gopher*. Ma proprio all'apice del successo di questo primo strumento di navigazione a interfaccia grafica (oltre 10.000 server), in Svizzera viene battezzato il World Wide Web, che è oggi considerato erroneamente da molti come la rete *tout court*. Avviene nel 1989, quando Tim Burners-Lee, ricercatore al CERN di Ginevra, concepisce l'idea di un sistema ipertestuale per facilitare la condivisione di informazioni tra gruppi di ricerca nelle comunità della fisica delle alte energie. Viene così sviluppato nell'ambito del CERN il protocollo HTTP (*Hyper Text Transfert Protocol*), che implementava pienamente i concetti di *client* e *server* e l'uso di HTML (*Hyper Text Markup Language*), non un vero e proprio linguaggio di programmazione ma un linguaggio di marcatura per

⁴³ Castells M., *Galassia Internet*, op. cit., p. 24.

⁴⁴ Ivi, pp. 28-36.

indicare al *client* (il *web browser* su una macchina periferica) in che veste presentare l'informazione recuperata in remoto sul *server* (l'host computer su cui risiede l'informazione).

Ma il vero decollo avviene nel 1992, quando Marc Andressen, specializzando presso il National Center For Supercomputing Applications della University of Illinois, insieme ad Eric Bina concepisce l'idea di programmare un rivoluzionario *web browser* (navigatore) grafico, battezzato Mosaic. Tre anni dopo (1995) nasce Netscape dall'idea di sfruttare commercialmente Mosaic. È esplosione di utenti, mentre la chiusura al traffico commerciale comincia a smagliarsi: nel '95 NSFnet chiude il finanziamento della sua rete, che viene ceduta ad un gestore privato. Il controllo tecnico rimaneva in mano alle varie organizzazioni nonprofit come Internet Society, W3Consortium, ecc.. ma il peso dei grossi investimenti cominciava a farsi sentire attraverso la vendita della connettività da parte dei *service providers* (fornitori di servizi di rete) e l'entrata in campo di colossi informatici come Microsoft.

Dal 1995 al 2001 gli utenti di network telematici passano in tutto il mondo da 16 milioni ad oltre 400 milioni, fino a circa 2 miliardi nel 2011⁴⁵; questi trend ne fanno sicuramente il mezzo di comunicazione che si è più rapidamente diffuso nella storia dell'umanità. Fino ai primi anni Novanta il sistema si fondava su una architettura di rete che non assegna una posizione di privilegio ad una macchina rispetto ad un'altra. Ma con l'esplosione dell'utenza (e la conseguente scarsità di indirizzi numerici statici) si impone il modello *Client-Server* che, associato alla difficoltà per l'utente medio di programmare contenuti dinamici, causa una rottura della simmetria e della bidirezionalità della comunicazione su Internet, paradossalmente proprio a causa del suo sconvolgente successo di pubblico⁴⁶. Come sottolinea Franco Carlini, è stato proprio il successo di massa a causare una scarsità di risorse (in particolare di indirizzi IP): la Rete, infatti, nella sua prima fase era costituita da computer sempre collegati e dotati di indirizzi fissi, mentre i nuovi utenti entrano ed escono durante la giornata e non ci sarebbero stati, nell'insieme dei numeri disponibili rispetto ai protocolli utilizzati, abbastanza indirizzi numerici per tutti⁴⁷. Questo fattore ha determinato l'utilizzo di un sistema IP dinamico (l'indirizzo numerico cambia ad ogni nuovo accesso ad Internet), che impedisce ad un computer provvisoriamente collegato di ospitare stabilmente un sito web. E' per questo motivo che di solito si

⁴⁵ Castells M., *Galassia Internet*, op. cit., p. 14.

⁴⁶ Ibidem.

⁴⁷ Cfr. Carlini F., *Divergenze digitali*, op. cit..

ricorrere all'ospitalità di un *host computer*, il cui proprietario generalmente chiede gli si paghi il disturbo.

Nonostante ciò, alle soglie degli anni 2000 il *World Wide Web* subisce un'evoluzione che lo avvicina paradossalmente allo spirito di orizzontalità collaborativa con cui era stato concepito da Tim Burners-Lee e con cui era stata utilizzata Internet ancora prima del web: grazie all'aumento della potenza di calcolo dei computer domestici e all'ampliamento della banda telematica disponibile, l'interattività su base multimediale diventa una possibilità reale.

Da un punto di vista tecnologico, il Web 2.0 è del tutto equivalente al Web 1.0, giacché l'infrastruttura di rete continua ad essere basata su TCP/IP, la forma base della comunicazione è sempre l'ipertesto ed il suo protocollo di trasmissione è ancora HTTP. La differenza fondamentale è nell'approccio con il quale gli utenti interagiscono col Web, che passa fundamentalmente dalla semplice consultazione (seppure supportata da efficienti strumenti di ricerca, selezione e aggregazione) alla possibilità di contribuire attivamente, popolando e arricchendo il Web con propri contenuti.

Tale possibilità di creazione e condivisione di contenuti su Web, tipica del Web 2.0, è data da una serie di strumenti (*tool* in inglese) *on-line* che permettono di utilizzare il web come se si trattasse di una normale applicazione. In pratica il Web di seconda generazione è un Web dove poter trovare quei servizi che finora erano offerti da pacchetti da installare sui singoli computer, fino ad arrivare agli scenari evocati da George Gilder, nel suo *Gilder Telecosm Forum*: “Siccome la rete diventa più veloce dell'I/O – i dispositivi di input e output come monitor o bus (i circuiti interni della macchina che trasferiscono informazioni) – l'I/O è assorbito dalla rete. Poiché l'I/O è la struttura portante del computer la sua dissoluzione significa che il computer si scompone e si trasforma in una serie di periferiche collegate alla rete. Il vostro disco fisso, la vostra stampante, la vostra tastiera e persino il vostro processore possono essere ovunque nella rete”⁴⁸.

Ricapitolando, la storia di Internet può essere allora suddivisa in tre tappe fondamentali, che ne segnano l'evoluzione tecnica, economica, culturale e costituiscono una guida per l'analisi degli orientamenti futuri e degli stili di fruizione di questo nuovo medium.

⁴⁸ www.gildertech.com

Il modello della prima Internet (da Arpanet all'esordio del Web) era già dotato di ipertesti (ovvero percorsi di lettura multimediali, non lineari ma reticolari) sostenuti da gruppi di studiosi impegnati nei processi di destrutturazione del testo, archivi digitali e connessioni che avevano garantito grossi incentivi per la ricerca accademica e allevato schiere di specialisti. Gli utenti collegati alla rete potevano essere indifferentemente sorgenti e recettori di informazioni, *client* e *server* allo stesso tempo, con le stesse prestazioni e gli stessi cavi.

La proliferazione della ragnatela, combinata con la disponibilità di software di navigazione semplici, intuitivi ed utilizzabili su tutti i computer, apre la strada a una seconda età della rete, delineando un orizzonte più limitato di azioni rispetto alle possibilità di prendere parte e di mettere parola. In questa fase la rete assume caratteristiche più strettamente commerciali, in cui i produttori, in stretta concorrenza fra loro, escogitano differenziate strategie di marketing mirate a contagiare e fidelizzare gli utenti. La banda comincia ad allargarsi da 56 Kbps (*dial up*) a 1 Mbps (*Adsl*), diventando capace di supportare il trasporto dei primi contenuti multimediali. È la fase dell'esplosione della posta elettronica, della guerra dei browser, del giro di vite nel controllo dei contenuti musicali da parte delle majors, *della bolla speculativa della new economy*, della competizione tra *service providers*, i quali spesso diventavano anche *content providers* (fornitori di contenuti), creando vasti portali on line come catalizzatori commerciali del traffico di internauti.

Ma il peso dell'eredità tecnico-culturale e ideologica della prima Internet non può essere scardinato facilmente, difatti questa eredità ha consentito agli internauti, come vedremo nel par. 1.4, un'ampia capacità di scelta e risparmio, la possibilità di organizzarsi in maniera cooperativistica e comunitariamente per l'auto-fornitura dei software e dei servizi di rete, salvaguardando in ogni caso la possibilità di progettare e diffondere innovazione e informazione *dal basso*. Ciò ha consentito la nascita dei servizi del *Web 2.0* (Google, Facebook, Youtube, ecc...), che oggi sono divenuti colossi della *new economy*, ma che sono partiti per lo più dai garage e dalle soffitte di giovani informatici creativi e indipendenti. A prescindere dalle disquisizioni terminologiche sulla gravidanza dell'etichettatura "Web 2.0", essa sicuramente identifica l'ingresso in una nuova fase della storia di Internet. La banda si allarga, consentendo una multimedialità sempre più avvolgente e la sfumatura tra produttori e consumatori, tra professionisti e fruitori sembra andare sempre più assottigliandosi.

Dai siti web personali, che richiedevano almeno una base di conoscenza di HTML

ai *blog*, con cui chiunque è in grado di pubblicare i propri contenuti in maniera graficamente allettante, agli altri sistemi per il *content management* (la gestione di contenuti), come i *wiki*, in cui la gestione del ciclo di vita dell'informazione (dall'intuizione alla fruizione), sono supportati da uno stesso software e l'informazione viene fruita nell'ambiente stesso in cui nasce; dalla *stickiness* (letteralmente *appiccicosità* di un sito, cioè la capacità di tenere *incollati* i cibernauti) al *syndication* (applicazioni attraverso le quali chi realizza contenuti fa in modo che questi possano essere fruiti non solo sul sito, ma arrivare direttamente sui computer degli utenti interessati); dalla navigazione virtuale davanti allo schermo di casa propria, agli sciami di folle intelligenti continuamente connessi attraverso le proprie interfacce personali mobili.

1.4 - Conoscenza e diritti di proprietà intellettuale nell'epoca della riproducibilità digitale: software *d'autore* o modello comunitario?

LUTHER: Ascolta caro, tu mi porti un oggetto di cui ti dichiari Autore, ovvero qualcosa su cui eserciti artisticamente la tua Autorità. Pensa se un amico mi regalasse un cavallo che risponde solo ai suoi ordini e per il resto se ne sta lì fermo immobile a ruminare radicchio, non pensi che dovrei risentirmi con quell'amico?

IDENTITARIO: Certamente sì! Ma quando tu leggi un libro scritto da un'altra persona quella lettura ti dà piacere.

LUTHER: E' vero. E quel libro mi è utile nella misura in cui mi posso servire delle idee in esso contenute a mio piacimento. E io sono utile a quelle idee nella misura in cui permetto loro di riprodursi nel mio e in altri cervelli e di evolversi. E come sai l'evoluzione avviene spesso grazie alla distorsione, al detournamento degli organi. Così quelle idee entreranno a far parte di altre persone e saranno da loro assimilate, in modo che qualcosa di assolutamente estraneo ad esse, di non prodotto da loro, contribuirà a produrre la loro storia.

(L. Blissett)

In una fase come quella che stiamo vivendo, in cui le reti di telecomunicazione stanno rapidamente *avvolgendo* il pianeta come una infosfera⁴⁹, diventano centrali

⁴⁹Con il termine *infosfera*, utilizzato da diversi studiosi tra cui, ad esempio, Pierre Lévy, nei suoi studi sull'impatto di Internet nella cultura e nella società, si può intendere lo spazio semantico costituito dall'insieme dei documenti, dei loro autori/lettori e delle loro stesse operazioni (cognitive, linguistiche, sociali, culturali...). Di Pierre Lévy si vedano in particolare: *Il virtuale*, Cortina Raffaello, Milano,

(rispetto alla FAD, al *knowledge management* e più in generale ai processi di definizione degli emergenti assetti socio-economici che tentiamo di controllare e indirizzare attraverso costrutti come quello della *knowledge society*) i vincoli posti alla diffusione e alla circolazione dei contenuti nella forma smaterializzata della comunicazione digitale. L'opportunità generata dalla possibilità tecnica di effettuare copie (identiche all'originale e in numero infinito) di un qualsiasi tipo di informazione digitalizzata può divenire minaccia per chi produce software e contenuti culturali, poiché li priva del loro valore commerciale a vantaggio del loro valore sociale e culturale. Ma vendere un software, un disco, un libro non è l'unico modo possibile per creare, distribuire, perfino guadagnare onestamente sui contenuti prodotti. L'opportunità della riproducibilità tecnica digitale diventa minaccia in base alle scelte sulla trasparenza del codice con cui sono creati i software (*sorgente chiusa Vs open source*)⁵⁰ e con cui i software “scrivono” i documenti elettronici (*formati proprietari Vs non proprietari*)⁵¹; scelte di produzione, ma anche di consumo, che andrebbero probabilmente ripensate sulla base del principio di un'ampia e libera diffusione dei saperi, di una comunicazione orizzontale e solidale, di protocolli aperti e condivisi, piuttosto che di sistemi e dati informatici che non dialogano tra di loro, di algoritmi e documenti protetti, inaccessibili, di materiali non riutilizzabili.

1.4.1 - Diritto d'autore e diritto alla copia

Le leggi a tutela di opere dell'ingegno e della creatività sono un prodotto specifico sorto nell'ambito della cultura europea, man mano che si sviluppava un mercato culturale ed un mercato delle tecnologie. In questo complesso e frastagliato corpus legislativo, le leggi sul *copyright* (letteralmente “diritto di copia”, intendendo con esso tutti gli essenziali diritti d'autore), hanno l'onere ben preciso di proteggere la paternità e l'espressione delle idee (leggi: la copia e l'appropriazione indebita), più

1997; *L'intelligenza collettiva. Per un'antropologia del cyberspazio*, Feltrinelli, Milano, 1998.

⁵⁰ Il codice sorgente (*source*) è l'insieme di istruzioni, procedimenti e passaggi logici che costituiscono la struttura logico-matematica del programma e sono necessari per compiere eventuali modifiche e miglioramenti. Un software si dice *open source* quando il suo codice sorgente è liberamente fruibile.

⁵¹ Per analogia con le espressioni adoperate nell'ambito del software, un formato di codifica di una tipologia di documento si dice proprietario quando l'insieme dei processi logici di codifica che impiega sono brevettati. Di solito ne consegue che gli algoritmi di codifica non sono resi pubblici (non sono formati *aperti*) e dunque, la lettura di file codificati con quel formato è consentita solo ad un particolare software, di solito a pagamento.

che le idee stesse. Il rilascio di un brevetto avviene, invece, a tutela di un'idea che però, a differenza di quella protetta dal copyright, deve calarsi in qualcosa di concreto, in un'invenzione e deve essere resa pubblica. Sia per i brevetti che per i diritti d'autore, l'utilizzo è concesso, per una durata stipulata dalla legge in vigore, solo al titolare, che può concordare il prezzo e concedere licenze.

Nell'agguerrito mercato librario delle origini l'applicazione del copyright era abbastanza chiara: il diritto di autorizzare copie si esercita su un testo scritto ben preciso, che utilizza come supporto un'unica tecnologia che è la stampa. L'autore, titolare del diritto, lo cede eternamente o temporaneamente a un editore in cambio di una somma di denaro e/o di una percentuale sulle vendite.

Con le innovazioni nelle tecnologie e nei linguaggi della comunicazione il copyright è divenuto una questione complessa e intricata, regolata da un groviglio di diritti spesso contrastanti tra loro: infatti, accanto e in contropartita rispetto alla vecchia, monolitica concezione del diritto d'autore, si è oramai consolidato il diritto di ciascun utilizzatore-consumatore di tecnologie informatiche ad utilizzare in pieno le potenzialità del digitale, quindi ad effettuare copie personali di software e documenti, anche se tutelati da diritto d'autore.

Già l'avvento delle fotocopiatrici, che permettono di ottenere la copia dei libri a costi più bassi, aveva fatto insorgere alcuni problemi: la legge italiana ha recentemente imposto pesanti limitazioni sulla percentuale di pagine che è possibile riprodurre da un libro, riducendole ad appena il 15%. Tuttavia la pratica di riprodurre libri, così come di masterizzare cd e dvd, è oramai una consuetudine radicata a tutti i livelli della stratificazione sociale e perseverare in un'ottica proibizionista si rivela sempre più anacronistico e draconiano. Infatti, mentre da una parte si studiano sistemi di protezione dei file sempre più robusti e impenetrabili, dall'altra gli *hacker*⁵² trovano continuamente nuove soluzioni tecniche per aggirarli.

Tale è stata la dinamica negli ultimi venti anni, durante i quali la questione sui diritti di proprietà intellettuale è divenuta un acceso campo di battaglia, in particolare

⁵² Quello degli hackers è uno dei fenomeni contro-culturali più interessanti di tutta la storia di Internet e si intreccia sia con il tema della conoscenza, sia con quello della socialità in rete, sia con lo sviluppo di una telematica di base (cfr. par.1.4.2 e 1.4.3). La cultura hacker è stata analizzata da più punti di vista, anche linguistico, poiché ha dato vita ad uno gergo con centinaia di termini. Ma non è questa la sede per esaminarne questo pur affascinante argomento e ci limitiamo a fornire solo qualche riferimento bibliografico: Chiccarelli S., Monti A., *Spaghetti hacker*, Monti & Ambrosini Editori, Pescara, 2011; Di Corinto A., Tozzi T., *Hackivism. La libertà nelle maglie della rete*, Manifestolibri, Roma, 2002; Gubitosa C., *Hacker, scienziati e pionieri. Storia sociale del cyberspazio e della comunicazione elettronica*, Stampa Alternativa, Viterbo, 2007.

per le grandi software-house e le *majors* dell'industria discografica. Queste, oramai inglobate dentro gruppi multinazionali, da un lato sfruttano tutti i vantaggi della digitalizzazione e della reticolarità che potenziano le loro economie di scala abbattendo i costi di produzione e distribuzione, dall'altro cercano di mettere in guardia dal rischio di negare all'autore di un'opera il diritto ad essere sufficientemente ricompensato e remunerato per la sua attività creativa. In realtà gli autori (sia in ambito musicale che letterario, ma lo stesso discorso si potrebbe fare per i programmatori) percepiscono una percentuale bassa sulle vendite delle copie, tale per cui è impossibile sostentarsi se non per pochi nomi di elevata riconoscibilità⁵³. La maggior parte degli introiti arrivano agli autori dalla cessione di altri diritti di utilizzo (audiovisivi, radio, teatro) e dalle esecuzioni dal vivo, nel caso dei musicisti.

Proprio la musica rappresenta un caso particolare, essendo una forma di espressione che viene continuamente riadattata e trasformata durante ogni occasione di esecuzione. Il copyright musicale incorpora tre diritti fondamentali:

1. in senso stretto, il diritto di controllare la riproduzione su un supporto fisico;
2. il diritto di controllare le singole performance degli esecutori;
3. il diritto di controllo dell'autore sulla sua opera in modo da garantire che essa non venga stravolta (*composition right*).

I primi due sono diritti che si esplicano in termini monetari attraverso il meccanismo delle licenze, mentre il terzo è una sorta di diritto morale non sempre traducibile in transazioni finanziarie. Ora, i personal computer di massa hanno reso possibile la nascita di nuovi generi musicali basati non solo sulla sintesi sonora ma anche sul *sampling*, cioè il campionamento (registrazione audio) e il *looping* (la riproposizione in sequenza del campione), che rappresentano ormai una articolatissima galassia sonora riconoscibile sotto il nome di musica elettronica: si pensi all'*hip-hop*, interamente basati sul rimontaggio di spezzoni musicali esistenti sui quali il cantante improvvisa il suo testo. Le avanguardie elettroniche hanno messo

⁵³ L'analisi dei dati SIAE (Società Italiana Autori ed Editori) del 1996 rivela che con quasi 41.000 iscritti e un utile netto di oltre 143 miliardi di lire, l'81% degli autori ha ricevuto in un anno meno di 50.000 lire. Se si considera che al tempo la quota annuale di iscrizione era di 150.000 lire, è gioco forza affermare che le somme percepite non bastano neanche al sostentamento delle spese di iscrizione all'ente. Se ne conclude che vivere dei diritti d'autore per molti è una pura utopia: "la maggior parte delle entrate derivanti dalle royalties che la legge sul diritto d'autore consente di ottenere va soprattutto agli editori [...] Se il fine del diritto d'autore è quello di fornire un incentivo a creare e diffondere opere, il suo scopo non l'ha centrato". Triulzi S., *L'autore preso nella rete*, "Il Manifesto", 7 marzo 2002.

in crisi l'apparato ideologico che regge il sistema del copyright, favorendo la nascita di nuove possibilità, come le licenze Creative Commons⁵⁴, per gli artisti che vogliono proteggere le proprie opere senza limitarne il diritto alla copia (personale o meno), purché senza fini di lucro.

Secondo alcuni, come in Italia il collettivo Luther Blissett, recentemente ricostituitosi come Wu Ming⁵⁵, la situazione precedentemente descritta configura in prospettiva anche la morte del concetto di autore e perfino di identità, così per come li conosciamo. L'adozione di un nome multiplo, come Luther Blissett, intende rendere obsoleto l'obbligo di rintracciare per qualsiasi opera un autore definito e identificabile, essendo la cultura contemporanea e digitale concepibile nei termini di un enorme *work in progress*. In questo senso anche il concetto e la pratica del plagio appaiono inevitabili nella tecno-cultura postmoderna, basata sul proliferare di ricombinazioni, appropriazioni e *intertesti*, che costituiscono i presupposti per l'abbandono dello stereotipo romantico dell'opera artistica nata dal genio individuale. L'esplorazione del *plagiarismo* si fonda sull'ipotesi che nessuna struttura testuale fornisce un significato universale e necessario; come la relazione tra un significante e il suo referente è arbitraria, così può essere considerata arbitraria l'unità di significato usata nell'analisi del testo. Così l'obiettivo principale del *plagiarista* diventa la sperimentazione dello stato liquido del significato, che fluisce incessantemente attraverso le nuove ricombinazioni di senso rese possibili dalle tecniche di accostamento, interconnessione, ipertestualità e ricontestualizzazione della produzione culturale precedente. Tutti i testi sono considerati uguali sul piano fenomenologico, perché sono tutti potenzialmente riutilizzabili. Nell'*overflow* informativo la tecnica *plagiaristica* si impone, oltre che come esigenza dell'industria della cultura e dello spettacolo, anche come superamento del nichilismo in una ricombinazione creativa⁵⁶. Il problema adesso è ottenere l'accesso

⁵⁴ www.creativecommons.org

⁵⁵ Luther Blissett è un *nome multiplo*, ovvero uno pseudonimo collettivo o, se si preferisce, una co-identità, utilizzata da un numero imprecisato di performer, artisti, pensatori, scrittori, operatori del virtuale americani ed europei negli anni Ottanta e Novanta. Il suo nome è stato preso da un omonimo centravanti inglese di origine giamaicana, ingaggiato dal Milan alla metà degli anni Ottanta. Allo scopo di renderlo una contro-icona della cultura pop, viene anche costruito il suo "volto" attraverso un patch-work di diverse fisionomie. Il personaggio collettivo, definito da alcuni come *un'opera aperta*, è stato difatti spesso utilizzato per denunciare la superficialità e la malafede del sistema mass-mediatico. Azioni, sabotaggi, performance, manifestazioni, saggi, romanzi, video-documenti, trasmissioni radiofoniche di e su Luther Blissett hanno diffuso il suo nome in tutto il mondo (http://it.wikipedia.org/wiki/Luther_Blissett). Con il nome di Wu Ming, la colonna bolognese del Luther Blissett project ha recentemente prodotto alcuni interessanti romanzi storici, tra cui *Q*, precedentemente citato, l'ultimo pubblicato ancora col nome di Luther Blissett.

⁵⁶ Il Multiplo – come frequentemente si autodefinisce Luther Blissett – precisa: "il mio metodo è il plagiarismo: affastellare materiali, sezionare testi pre-esistenti, creare collisioni tra gli enunciati, un cut'n'mix di *détournements*, citazioni, riscritture". Cfr. Blisset L., *Lasciate che i bimbi*, Castelvechi, Roma, 1997.

alle tecnologie della produzione, che nella società dell'informazione è il più prezioso dei privilegi, pertanto ostacolato dal sistema dei gatekeepers (*guardiani dei cancelli, cioè chi ha il potere per regolare l'accesso ai media*), della censura e della sorveglianza, “e questo ci spinge a chiederci se per essere un buon plagiarista occorre anche essere un hacker di successo”⁵⁷.

Un caso analogo ai fenomeni musicali di avanguardia è costituito dalla fotografia, infatti anche qui la digitalizzazione consente non solo una grande facilità di riproduzione ma anche la possibilità di alterare e ricontestualizzare le immagini. La questione si è proposta negli anni '70 anche per la videoregistrazione tramite supporto analogico, ma la definitiva sentenza della Corte Suprema negli USA rese legale l'utilizzo dei sistemi domestici di videoregistrazione.

Nel 1967 in un documento della WIPO (*World Intellectual Property Organization*, un'agenzia dell'ONU) comparve per la prima volta la dicitura *diritti di proprietà intellettuale*, che rispetto alle espressioni *copyright* e *brevetto*, indicanti un diritto in senso debole, accomuna questa sfera di diritti a quelli di proprietà naturali e assoluti di beni fisici. Le linee guida di questa nuova politica autoriale, fomentata dagli interessi globali di case discografiche e catene editoriali, si muovono verso una estensione temporale dei diritti proprietari, un allargamento degli oggetti coperti da tali diritti (alienando la differenza giuridica fra oggetti appropriabili e non appropriabili) e un'erosione dei limiti e delle barriere che fino ad ora hanno consentito un uso libero di alcuni beni intellettuali.

Solo per fare qualche esempio, prima dell'epoca digitale un brevetto veniva concesso quando l'invenzione era originale, non solo utile, e concretizzata in un apparato fisico, mentre il copyright tutelava opere letterarie, musicali e artistiche nella loro concretezza ma non le idee espresse. Ai giorni nostri sono stati concessi brevetti a invenzioni ovvie, come modelli di business o frammenti di codice genetico di cui non si conosceva la funzione, e coperti da copyright persino archivi e repertori di dati pubblici (sentenze di tribunale, elenchi anagrafici o di numeri di telefono). Si è tentato anche di intraprendere cause contro la parodia o persino la citazione, tentando di limitare la possibilità di linkare i siti⁵⁸.

⁵⁷ Critical Art Ensemble, *Sabotaggio Elettronico*, Castelveccchi, Roma, 1995.

⁵⁸ Il caso è balzato alle cronache nel giugno 1999 in seguito ad una denuncia della nota Chiesa Scientology finalizzata alla chiusura di un sito olandese che pubblicava materiale registrato a nome della setta. I giudici olandesi hanno decretato non solo la chiusura del sito in questione ma anche la corresponsabilità degli eventuali autori di link a materiale protetto, inficiando un principio scientifico e giornalistico importante come quello del rimando alla fonte dell'informazione.

Il 14 Maggio del '92 viene emanata la direttiva CEE 250/91 in cui si legge che “la disciplina giuridica comunitaria della tutela dei programmi per elaboratore può quindi limitarsi, in una prima fase, a stabilire che gli Stati membri sono tenuti ad attribuire ai programmi per elaboratore la tutela riconosciuta dalle leggi sul diritto d'autore alle opere letterarie”. La direttiva viene accolta in Italia il 23 dicembre con Decreto Legislativo 518/92, integrazione della Legge sul diritto d'autore n.633/1941. L'articolo più controverso del D.lgs. è sicuramente il 171 bis: “chiunque abusivamente duplica a fini di lucro programmi per elaboratore, o, ai medesimi fini e sapendo o avendo motivo di sapere che si tratta di copie non autorizzate, importa, distribuisce, vende, detiene a scopo commerciale, o concede in locazione i medesimi programmi, è soggetto alla pene della reclusione da tre mesi a tre anni e della multa da £ 500.000 a £ 6.000.000”.

In base a questa legge, nel 1994 fu incriminato Giovanni Pugliese, SysOp ossia gestore del BBS *Taras Communication* (nodo centrale della rete PeaceLink), solo per il fatto di possedere sul suo pc una copia non autorizzata di Microsoft Word 6.0, in nessun modo scaricabile da parte degli utenti della sua bacheca elettronica. In una controversa indagine, effettuata dalla Pretura e dalla GdF di Taranto Pugliese viene accusato di diffusione e vendita di software a scopo di lucro, subisce il sequestro di tutte le apparecchiature e viene condannato a tre mesi di reclusione (convertiti in multa di £ 6.750.000), al pagamento di una sanzione pecuniaria paria a £ 500.000 e al pagamento delle spese processuali per quasi £ 10 milioni di perizie⁵⁹. Ristuccia e Zencovich affermano che la rapidità di approvazione del decreto attraverso la delega al governo abbia tagliato corto al dibattito parlamentare, pensando di chiudere frettolosamente un dibattito ventennale sulla tutela giuridica dei programmi per elaboratore elettronico. Un dibattito condotto con toni aspri e che ha visto anteporre, forse più del lecito, gli interessi di una categorie imprenditoriale all'analisi razionale degli strumenti giuridici disponibili⁶⁰.

I suddetti interessi di categoria sono rappresentati in tutto il mondo dalla *Business Software Alliance* (BSA), un'organizzazione fondata nel 1988 da sei tra i maggiori produttori del mondo (Aldus, Ashton-Tate, Autodesk, Lotus, Development, Microsoft e WordPerfect, a cui si aggiungono Digital Riserch e Novell nel 1990 e Apple nel 1992), che, come le majors discografiche, decidono di organizzarsi per promuovere

⁵⁹ Gubitosa C., *Italian crackdown. BBS amatoriali, volontari telematici, censure e sequestri nell'Italia degli anni '90*, Apogeo, Milano, 1999.

⁶⁰ Cfr. Ristuccia R., Zeno Zencovich V., *Il software nella dottrina, nella giurisprudenza e nel d.lgs. 518/92*, CEDAM, Padova, 1993, citato in Gubitosa C., *Italian Crackdown*, op. cit..

campagne propagandistiche rivolte all'opinione pubblica ed esercitare pressioni lobbistiche sui governi⁶¹. Ad esempio, nel 1995 Antel, la compagnia telefonica nazionale dell'Uruguay, viene citata in giudizio per un valore di 100.000 \$ dal locale ufficio BSA, con l'accusa di detenzione non autorizzata di programmi appartenenti principalmente a Microsoft, Novell e Symantec. Nel 1997 BSA lascia cadere la pratica proprio mentre Microsoft stipula degli accordi speciali con Antel per sostituire il software incriminato con programmi Microsoft registrati regolarmente⁶². In Italia dal 1992 la BSA diffonde campagne a pagamento sui giornali, nelle televisioni, su Internet e provvede a far pubblicare anche inserzioni, comunicati stampa e opuscoli, come quello dal titolo *La pirateria del software-BSA risponde* (distribuito anche in formato elettronico), in cui si specificava che “qualunque duplicazione non autorizzata è vietata. A ogni installazione deve corrispondere una licenza d'uso (singola o multipla). È indipendente che il software sia utilizzato solo per scopi dimostrativi o meno. Inoltre lo scopo di lucro è insito nel risparmio che deriva dal mancato acquisto e non dalla finalità dell'istituto o dell'utilizzo che viene fatto del prodotto”.

L'interpretazione restrittiva del 171 bis, appoggiata con grande profusione di mezzi dalla BSA, viene smentita da una sentenza storica emessa dal giudice Massimo Deplano presso la Pretura di Cagliari il 26 Novembre 1996. In merito al caso di un sequestro portato a termine all'interno di una ditta in cui vengono rinvenuti tre computer dotati di pacchetto Office ma di una sola licenza d'uso, il giudice decreta l'assoluzione degli indagati. Citiamo dalla sentenza: “deve ritenersi che, di per sé, la duplicazione del programma non solo non assurge in alcun modo a fatto penalmente rilevante, ma è senza dubbio consentita dalla normativa attuale in tema di diritto d'autore. [...] Ciò si ricava in primo luogo dall'articolo 5 D.lgs. n.518/92 che, nell'introdurre l'art.64 ter della L. n.633/1941, al secondo comma dello stesso, non consente che si imponga al compratore il divieto di effettuare una copia di riserva del programma stesso. Ma ancor meglio si evince dall'articolo 68 della L. n. 633/1941 che permette, e anzi indica come libera, la riproduzione di singole opere o loro parti per uso personale dei lettori (*rectius* fruitori) con il limite del divieto di spaccio al pubblico di tali beni”⁶³.

Il giudice Deplano supporta la sua decisione mediante un'attenta interpretazione

⁶¹ www.bsa.org

⁶² Cfr. Gubotsa C., *Italian Crackdown*, op. cit..

⁶³ www.penale.it/giuris/meri_001.htm

della dicitura *fine di lucro*: “Il termine lucro indica esclusivamente un guadagno patrimoniale ossia un accrescimento patrimoniale consistente nell’acquisizione di uno o più beni; esso non coincide in linea di principio con il termine profitto, che ha un significato ben più ampio. Il profitto può implicare sia il lucro, quindi l’accrescimento effettivo della sfera patrimoniale, sia la mancata perdita patrimoniale, ossia il depauperamento dei beni di un soggetto”. Alla luce di queste posizioni gli imputati vengono assolti da qualsiasi reato di tipo penale perché, nel duplicare le copie di *Microsoft Office* e nell’utilizzarle solamente per le proprie attività lavorative, non erano mossi da fini di lucro ma eventualmente di profitto, rimanendo così perseguibili solo in sede civile per una semplice violazione contrattuale.

Aggirando questa storica sentenza, la Legge n. 248/2000 prevede, all’articolo 13, la sostituzione della dizione “fine di lucro” con quella “per trarne profitto” nell’articolo 171 bis della L. n. 633/1941, che quindi viene così ad essere modificato: “chiunque abusivamente duplica, per trarne profitto, programmi per elaboratore o ai medesimi fini importa, distribuisce, vende, detiene a scopo commerciale o imprenditoriale o concede in locazione programmi contenuti in supporti non contrassegnati dalla Società italiana degli autori ed editori (SIAE), è soggetto alla pena della reclusione da sei mesi a tre anni e della multa da lire cinque milioni a lire trenta milioni. La stessa pena si applica se il fatto concerne qualsiasi mezzo inteso unicamente a consentire o facilitare la rimozione arbitraria o l’elusione funzionale di dispositivi applicati a protezione di un programma per elaboratori. La pena non è inferiore nel minimo a due anni di reclusione e la multa a lire trenta milioni se il fatto è di rilevante gravità.” Se l’illecito avviene ai fini di un uso strettamente personale è punito “con la sanzione amministrativa pecuniaria di lire trecentomila e con le sanzioni accessorie della confisca del materiale e della pubblicazione del provvedimento su un giornale quotidiano a diffusione nazionale” (art.16 Legge n. 248/2000).

Chiccarelli e Monti, nel libro *Spaghetti hacker* scrivono, circa i sequestri e gli altri provvedimenti giudiziari concentratisi nel 1994, affermando che dietro le quinte delle operazioni di Polizia vi un frenetico il carteggio tra il BSA e i vertici delle forze dell’ordine, i quali decisero di far affiancare i propri agenti da esponenti BSA in qualità di consulenti, accreditando così come informatori neutrali i rappresentanti di una potente corporazione internazionale, che mira a proteggere esclusivamente gli

interessi dei produttori di software⁶⁴.

1.4.2 - La cattedrale e il bazar: due modi di pensare il software

Se è vera la tesi secondo cui il software libero costituisce il futuro migliore nell'ambito dell'informatica, ciò potrà succedere sola attraverso la diffusione di tale consapevolezza. Non è possibile forzare una convinzione: quando un'idea è buona, la cosa peggiore che si può fare è imporla agli altri, come avviene quando si fanno le rivoluzioni. (D. Giacobini)

Il percorso che deve seguire chiunque cerchi di proporre sul mercato un nuovo software è lungo e tortuoso. Il meccanismo è quello del ricatto, cioè per avere la possibilità di commercializzare un programma bisogna pagare le licenze di sfruttamento delle parti di software già brevettate o accordarsi mediante licenze incrociate, con cui un programmatore ne autorizza un altro a sfruttare il proprio brevetto e viceversa. Si è venuto a creare un sottomercato 'parassita', composto da consulenti legali, analisti di brevetti, aziende specializzate, la cui unica intenzione è quella di brevettare tutto l'ovvio possibile, un meccanismo a cui non sono estranee neanche le grandi software-house, in modo da anticipare e sbarrare la strada ai programmatori di software non proprietario. Gli algoritmi sono idee pure, formule matematiche, e in quanto tali (poiché non si calano in un oggetto fisico concreto) non dovrebbero poter essere brevettabili. Per questo motivo i programmatori ricorrono ad un espediente linguistico: non si brevetta l'algoritmo matematico ma la descrizione in diagrammi e parole dello stesso, nascondendo in questo modo il codice sorgente. Questo sistema è paragonabile al brevetto di un piatto gastronomico, per di più depositato senza esplicitarne nel dettaglio la ricetta, il che equivale, secondo Carlini, a brevettare *scatole nere*⁶⁵.

Nonostante l'effettiva equiparazione del software a tutte le altre merci, le aziende del settore continuano a godere di privilegi del tutto speciali, come quello appena ricordato della oscurità del codice di programmazione (che ne impedisce la manutenzione da parte dell'utente). Raymond, nel saggio *La Cattedrale e il Bazar* presenta sotto questa pregnante metafora la differenza nella struttura produttiva del software libero e di quello proprietario. Nel bazar i mercanti vengono subito a conoscenza delle imperfezioni della merce e tutti finiscono per cooperare alla ricerca

⁶⁴ Cfr. Chiccarelli S., Monti A., *Spaghetti hacker*, op. cit..

⁶⁵ Cfr. Carlini F., *Divergenze digitali*, op. cit..

di soluzioni; nella cattedrale invece, quando sorge un problema nello sviluppo di un programma, l'intero processo si rallenta in attesa che giunga una risposta risolutiva dall'alto, poiché pochi sono i sacerdoti depositari dell'intero sapere, ma la fabbrica intanto deve andare avanti e ci si accontenta spesso di soluzioni provvisorie⁶⁶. I programmi dunque sono tutt'altro che esenti da difetti e per diverse ragioni: se l'impossibilità di creare programmi senza errori (*bug*) e di collaudare perfettamente gli stessi gioca il suo ruolo, è anche vero che i metodi di progettazione oramai acquisiti (modularità, librerie di oggetti, metodologie di ingegnerizzazione e controllo) sono notevolmente evoluti ma che un regime scarsamente concorrenziale non incentiva l'ideazione di prodotti migliori. Del resto, il modello economico del software proprietario è relativamente recente⁶⁷, non è una legge di natura e non è detto che debba durare in eterno: fino agli anni '70, quando il computer era appannaggio di pochi addetti ai lavori, i programmi, nell'interesse della comunità scientifica, erano gratuiti e open source.

Al modello delle *scatole nere* si contrappone da sempre un altro modo di pensare, realizzare e distribuire il software. Il software libero (*free*) è distribuito in modo che chiunque ne abbia il permesso di uso, copia e distribuzione, in forma modificata o meno, gratis o a pagamento. In particolare, ciò significa che il codice sorgente deve essere e in ogni caso disponibile, per questo l'espressione *open source* può considerarsi quasi sinonimo. Il software libero è una questione di libertà, non di prezzo, perciò è scorretto usare il termine *freeware* per indicare il software libero, sebbene aziende proprietarie di software, giocando sull'equivoco dell'aggettivo *free*, che vuol dire *libero* ma anche *gratuito*, talvolta usino l'espressione *free software* per riferirsi unicamente al prezzo.

L'autore di software libero senza permesso d'autore concedere il permesso di ridistribuire e modificare il programma, e anche di aggiungervi ulteriori restrizioni: dunque alcune copie o versioni modificate possono non essere affatto libere. Il software con permesso d'autore *copyleft* è software libero le cui condizioni di distribuzione non permettono di porre alcuna restrizione addizionale: ogni copia del software, anche se modificata, deve restare libera. Il concetto è incarnato nella licenza GPL (General Public License), promossa e sostenuta dalla Free Software

⁶⁶ Cfr. Raymond E., *La cattedrale e il bazar*, 1997. Il testo è disponibile in traduzione italiana sul sito di Apogeolibri, all'indirizzo: <http://www.apogeonline.com/openpress/cathedral>

⁶⁷ Il primo importante esempio di software commerciale è dato da un'interprete per il linguaggio BASIC, realizzato per il microcomputer Altair 8800, da una piccola società chiamata ancora Micro-soft, e progettato da due giovani informatici e imprenditori rampanti, Bill Gates e il suo socio Paul Allen.

Foundation (FSF)⁶⁸ con lo scopo di difendere la libertà degli utenti ed assicurare che nessuno si possa appropriare del programma (spesso realizzato col contributo di molti) e nascondere o usarne i codici a fini egoistici. Il software non coperto da copyright né da GPL viene giuridicamente denominato *public domain*. La tabella seguente mostra chiaramente le relazioni tra i vari insiemi e sotto-insiemi di tipologie distributive.

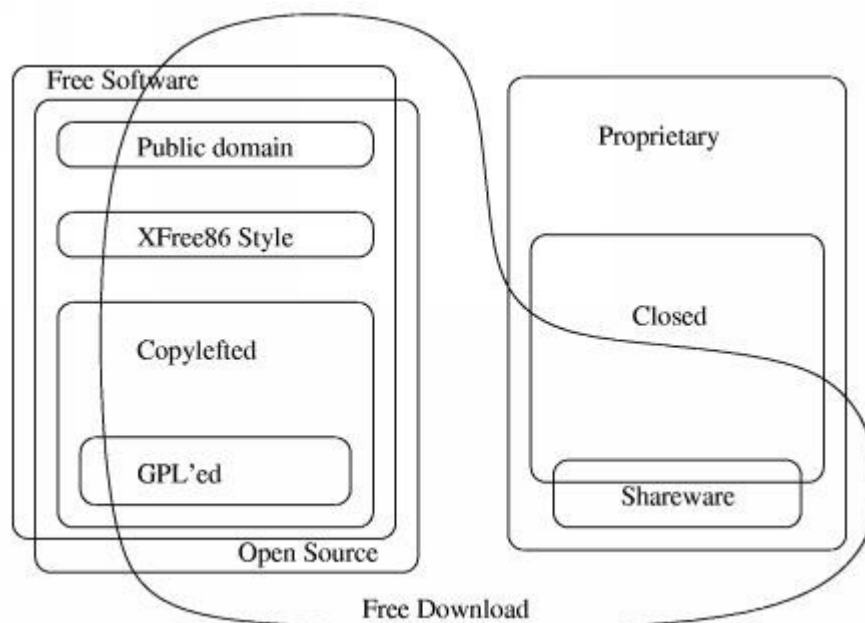


Illustrazione 1: Rappresentazione insiemistica delle varie licenze per il software

Il software che viene brevettato e distribuito commercialmente è di solito coperto da copyright e si dice *proprietario*. Se il titolare è un'azienda, la durata della protezione è di 90 anni, il che equivale ad una tutela eterna, vista l'estrema velocità dell'innovazione nella programmazione (il diritto di copyright di Microsoft su MS-DOS, già fuori produzione da diversi anni, decadrà nel 2070 senza che nessuno abbia mai visto una riga di codice sorgente).

Sebbene la maggioranza del software commerciale sia anche proprietario, esistono – come si accennava – programmi open source distribuiti a scopo di lucro e programmi né commerciali (cioè distribuiti gratuitamente) e nemmeno open source. Un altro sistema di distribuzione di software proprietario è quello detto *shareware*, che dà la possibilità di ridistribuire liberamente copie di un programma per un

⁶⁸ La FSF è una fondazione che promuove lo sviluppo del software libero in ogni campo dell'informatica. Venne creata nel 1985 da Robert Stallman, ex programmatore del MIT, inventore della licenza GPL e del progetto di sistema operativo libero GNU. Stallman è un radicale sostenitore del *copyleft* e, nonostante il suo GNU al momento usi il *core* di Linux, egli si mostra spesso polemico persino nei confronti di Torvalds, giudicato non sufficientemente deciso nelle scelte (www.stallman.org).

periodo di prova, ma impone a chi continui ad usarlo di pagarne la licenza. Lo *shareware* non è software libero, né semilibero per due motivi:

- di solito il codice non è disponibile e di conseguenza non si possono apportare modifiche al programma;
- non è consentito utilizzare una copia senza licenza neanche per attività che non presentano fini di lucro.

Il software semilibero è software non libero, ma che è distribuito col permesso solo per i privati di essere usato, copiato, diffuso e modificato senza scopo di lucro.

1.4.3 - Linux, un sistema operativo *open source* per tutti

```
=====
                                                    25/08/1991
                                                    A: newsgroup os.comp.minix
                                                    Da: torvalds@klaava.Helsinki.Fi
=====

Sto realizzando un piccolo sistema operativo per il mio computer 386. Ho cominciato a lavorarci
per hobby ad aprile, e ormai è quasi pronto. [...]

Mi piacerebbe sapere cosa ne pensate, avere qualche vostro suggerimento [...].

=====
```

E' a partire da questo messaggio di posta elettronica che ha inizio lo sviluppo di *Linux*. L'Università di Helsinki mette a disposizione di Linus Torvalds un po' di spazio disco sul server internet del dipartimento. Torvalds è un ventenne finlandese, studente di informatica, con la passione per il computer, che lo porta a progettare un *kernel*⁶⁹, a partire dal modello offerto da *Unix*, che fosse in grado di girare su un qualsiasi personal computer e sfruttarne tutte le prestazioni.

Unix è stato realizzato nei laboratori di ricerca Bell della AT&T nei primi anni '70 con il linguaggio di programmazione C. Questo sistema operativo, progettato per

⁶⁹ Il *kernel* è il nocciolo di un sistema operativo, più precisamente esso è un'astrazione nei confronti delle caratteristiche fisiche della macchina ed è il livello a cui i programmi si rivolgono per qualunque operazione. Questi ultimi, in genere, invece di accedere direttamente alla CPU utilizzano dispositivi logici definiti dal *kernel*. Esso è la base su cui si fonda la 'portabilità' di un sistema operativo, e dei programmi che girano su di esso, nelle diverse piattaforme fisiche.

grosse macchine, come *minicomputer*, *workstation* e *mainframe*, venne diffuso inizialmente in maniera libera e gratuita, perché una decisione dell'antitrust impediva alla AT&T di accedere al mercato del software. La versione più usata è quella messa a punto dai ricercatori dell'Università di Berkeley chiamata BSD (*Berkeley Software Distribution*) e ceduta gratuitamente agli altri atenei a partire dal 1978. Per difendere questo modello produttivo di software nacque la licenza BSD, progenitrice della GPL. Quando ci si rese conto che Unix poteva rappresentare un grosso affare, le maggiori case dell'informatica (IBM, H&P, Digital Equipment, Sun Microsystem, Apple) elaborarono sottodialetti Unix sempre meno compatibili con le altre versioni circolanti, aumentando la frammentarietà del linguaggio e spianando la strada all'avanzata di MS-DOS come sistema operativo per personal computer. Nel 1992 viene rilasciato, sempre dall'Università di Berkeley, il 386 BSD versione 0.1, che rappresenta il primo tentativo di ripulire lo UnixBSD dal codice proprietario, ma è a questo punto che hanno inizio contese giudiziarie sulla proprietà di alcune porzioni di codice e si dovrà attendere ancora qualche anno per ottenere finalmente il primo sistema BSD libero (NetBSD).

Come abbiamo visto la FSF viene fondata con lo scopo preciso di creare e diffondere la filosofia del copyleft. Il primo obiettivo che Stallman si propone fu quello di creare con l'aiuto di volontari un sistema operativo completo. E' in questo modo che nasce il progetto GNU (*GNU's not Unix*) che, dopo la realizzazione di un compilatore in linguaggio C, diede vita a una gran mole di software utilizzabile sulla maggior parte delle piattaforme Unix.

All'inizio degli anni '90 è in questo clima che Torvalds venne a contatto con Minix, un sistema operativo Unix per personal computer realizzato dal professor A. S. Tanenbaum e distribuito liberamente ma soltanto per fini didattici. Torvalds decise di trasferire il suo studio sulle funzionalità *multitasking* per microprocessori i386 su Minix, con l'idea di realizzare qualcosa di migliore, per poi staccarsene completamente. La primissima, rudimentale versione di Linux viene messa a punto nel settembre 1991. Torvalds continua ad adoperarsi per migliorare la sua creatura ma non avrebbe mai potuto compiere l'impresa da solo, sicché il lavoro di messa a punto si caratterizza ben presto, grazie alla licenza GPL, come lavoro collettivo, mediato e facilitato dalle risorse della rete e dai contatti così acquisiti con le università californiane e con numerosi programmatori in tutto il mondo. Tuttavia non va dimenticato che il progetto Linux si è potuto sviluppare come sistema operativo

completo grazie a GNU, in cui Linux funziona appunto come kernel, Da qui la dicitura che denomina la maggior parte dei sistemi operativi liberi: GNU/Linux.

Alla fine del 2001 Linux è un programma operativo completo, robusto e scalabile⁷⁰, già utilizzato da interi dipartimenti universitari nonché da piccole e medie aziende. Intanto colossi informatici, come Cisco Systems e IBM, e leader dell'e-commerce, come Amazon.com, mostrano grande interesse e ricavano grossi benefici economici dalla migrazione dei loro sistemi in tutto o in parte su piattaforme Linux. Inoltre la sua interfaccia a caratteri basata su stringhe di comandi è stata sostituita con un sistema grafico a finestre (X Windows) e al giorno d'oggi Linux, nelle sue ormai decine di release, è un sistema operativo in grado di competere a pieno titolo con Windows di Microsoft e con OS di Apple, mentre le sue potenzialità di configurazione manipolazione sono ovviamente enormemente superiori a quelle dei suoi concorrenti commerciali. Anche per questo l'architettura di Linux si è imposta nel settore dei server internet di tutto il mondo, che in stragrande maggioranza sono basati su piattaforma Apache.

Il grande successo riscosso dal simpatico pinguino, che solo qualche anno fa era la pecora nera dei sistemi operativi, fa pensare che l'appropriazione da parte della collettività dei nuovi strumenti di produzione culturale sia una strada percorribile col vantaggio di tutti e che sia realizzabile il sogno di un mezzo neutrale e simmetrico, che promuova la più ampia possibilità di espressione, creazione e relazione? che favorisca la libera diffusione dei saperi incentivando tutti i nodi della rete, in maniera inclusiva, a ospitare, contribuire, rivisitare e ricreare? Oppure ci si sta dirigendo a ritroso verso il modello dei vecchi mezzi di comunicazione di massa? Può la rete, apparentemente sterminata, incensurabile e incontrollabile, divenire una pay-tv con cento milioni di canali? Sono queste alcune delle incognite che occorre tener presente quando ci si propone di parlare di educazione e formazione in rete. Per tentare una risposta a queste domande ci soffermeremo sull'osservazione del fenomeno della convergenza mediale, che è inerente soprattutto il lato della produzione e gli oggetti della comunicazione simbolico-mediale, per poi approfondire il lato del soggetto e del fruitore, per quanto questa categoria oppositiva produttore/fruitore, come abbiamo visto e come vedremo, perda sempre più di senso.

⁷⁰ Utilizzabile su architetture hardware di grandezze, scale diverse.

1.5 Dal testo all'ipertesto, dalla pagina al video: ibridazioni medialità e crisi dei linguaggi

I nuovi media non sorgono spontaneamente e indipendentemente. Essi emergono gradualmente dalla metamorfosi di mezzi più vecchi. Quando emergono forme nuove, le più vecchie tendono ad adattarsi e a continuare a evolversi piuttosto che a morire. (R. Fidler)

1.5.1 - Dalle tecnologie alfabetiche ai media elettronici

In principio era il verbo: la lingua, ponendosi come codice di comunicazione articolato e flessibile per la trasmissione di informazioni e di saperi da un individuo ad un altro individuo o gruppo, è una tecnica mediale, seppure smaterializzata, seppure totalmente psicologica e realizzata con la pura dotazione organica. L'invenzione della scrittura, che istituisce un codice di comunicazione di secondo livello rispetto alla parola parlata, e dunque un legame simbolico e arbitrario tra segni grafici, simboli fonetici e significati è un passaggio fondamentale: la creazione di una memoria extra-organica e la correlata possibilità di un insegnamento e di un apprendimento diversamente dislocati nel tempo e nello spazio rappresentano un passaggio talmente importante e ricco di implicazioni da essere preso a riferimento come punto di inizio della storiografia. Gli stessi sistemi di scrittura, oggi completamente assimilati e diffusi, rappresentano, secondo Mark Weiser, le prime tecnologie informatiche: “le tecnologie migliori sono quelle che scompaiono. Esse si intrecciano nel tessuto della nostra vita di tutti i giorni finché diventano indistinguibili”⁷¹.

La tecnologia della scrittura si è avvalsa di diverse tecniche (mano libera, stampa a caratteri mobili, fotocomposizione, digitale) e di diversi supporti medialità (la cartapeccora trasformata in pergamene, il papiro egiziano o le tavolette di argilla e di cera, la carta, gli schermi elettronici, ecc...), tutti dispositivi in grado di mediare tra la nostra facoltà di creare senso e la possibilità di rappresentarlo, comunicarlo, conservarlo e trasportarlo. La modernità (dal 1400-1500 in poi), anche grazie alla fioritura rinascimentale delle arti visive (un'arte prevalentemente sacra e dunque

⁷¹ Weiser M., *The computer for the 21st Century*, in “Scientific American”, vol. 265, n. 3, settembre 1991, citato in Sorrentino F., Paganelli F., *L'intelligenza distribuita. Ambient Intelligence: il futuro delle tecnologie invisibili*, Erickson, Trento, 2006, p. 44.

narrativa, popolare, pedagogica, che cominciava a sperimentare tecniche innovative come quella della prospettiva), costituisce un'epoca di eccezionale diffusione dei media tra le popolazioni, precedentemente esposte quasi esclusivamente al linguaggio parlato e ad un'estrema scarsità di segni iconici. Ma prima dell'invenzione della stampa a caratteri mobili, nel 1455, solo gli specialisti, una ristretta cerchia di letterati e studiosi aveva accesso ai manoscritti. La diffusione sarà da subito ampia (solo 50 anni dopo erano stati stampati già 30.000 titoli con una tiratura superiore a 12 milioni di copie) ma esploderà letteralmente non appena le condizioni socio-economiche (all'indomani della rivoluzione industriale) renderanno possibile un'alfabetizzazione e un'istruzione di massa. La tecnologia della stampa, perfezionandosi sempre più, ha ridotto enormemente i costi e i tempi di produzione del testo scritto, permettendone una diffusione senza precedenti, che ha influenzato alla lunga le caratteristiche e i processi del sapere e dell'apprendere: organizzazione del discorso linguistico (articolazione ipotattica), organizzazione del pensiero (ragionamento astrattivo-deduttivo, logica causa-effetto, razionalità lineare), modalità di accesso al sapere sia da un punto di vista cognitivo-individuale (lettura visiva, sequenziale, silenziosa), sia da un punto di vista collettivo-processuale (riconfigurazione delle istituzioni preposte alla produzione, gli editori, alla circuitazione/vendita, i librai, al consumo, le scuole e le università ma anche i professionisti, i singoli privati, alla catalogazione e conservazione, le biblioteche pubbliche e sempre di più quelle private).

Con lo sviluppo esponenziale della scienza e della tecnologia conosciuto dai secoli XIX e XX, si sono moltiplicate le tecnologie per la comunicazione: hanno visto la nascita per primi fotografia e cinema, radio e televisione poi, con la sperimentazione sulla modulazione elettrica dei segnali. I progressi nel campo delle micro-elettronica e dell'informatica, infine, hanno permesso la nascita dei media digitali e reticolari di ultima generazione. I media elettronici e digitali in particolare, ma in generale l'intero sistema delle comunicazioni di massa, invadendo gli spazi dell'interazione tra individui e tra gruppi, hanno generato una nuova configurazione delle relazioni sociali, sganciate dalla fisicità dei luoghi e dalle costrizioni temporali⁷².

Da un lato, quindi, si è concluso un processo che, dall'invenzione della scrittura ai personal computer collegati in rete, ha progressivamente sempre più affrancato la comunicazione, l'interazione e la trasmissione di conoscenza dai fattori spazio-

⁷² Cfr. Meyrowitz J., *Oltre il senso del luogo*, op. cit..

temporali; dall'altro le caratteristiche peculiari di creazione/composizione, circuitazione/diffusione e interpretazione/lettura dei testi elettronici stanno aprendo un universo in gran parte sconosciuto di opportunità e rischi psico-cognitivi e socio-culturali.

Possiamo osservare che espressioni fortunate come *oralità di ritorno*⁷³ e *villaggio globale*⁷⁴ evidenziano rispettivamente le fratture con gli schemi linguistici (psichici, percettivi, cognitivi, espressivi) dell'epoca gutenberghiana e la discontinuità rispetto alle forme di socialità legate in maniera serrata a gruppi e identità molto prossime nel tempo e nello spazio. In tal senso possiamo cogliere correttamente il famoso aforisma di McLuhan, *il medium è il messaggio*: i mezzi di comunicazione influiscono sul comportamento sociale non tanto attraverso il potere o il contenuto dei loro messaggi, ma principalmente mediante la ri-organizzazione degli ambienti culturali, sociali e psichici in cui le persone interagiscono e indebolendo il rapporto, prima molto stretto, tra luogo fisico e situazione (*setting* o *frame*) sociale. “I media elettronici distruggono le caratteristiche del luogo e dello spazio. Televisione, radio e telefono rendono i luoghi un tempo privati più accessibili al mondo esterno, e dunque più pubblici. [...] Attraverso questi media, tutto ciò che accade quasi ovunque può capitare ovunque noi ci troviamo. Ma se siamo ovunque, non siamo nemmeno in un posto particolare”⁷⁵.

Un certo senso di disorientamento, legato alla relativizzazione del concetto di spazio-tempo, alla mutazione di luoghi, contesti e codici della comunicazione, agli effetti di mescolamento e ri-mediazione delle identità, comincia ad avvertirsi con la diffusione di massa della televisione ed arriva a maturazione con l'esplosione delle tecnologie digitali, rappresentate dal connubio tra informatica e telematica. Prima di vedere più nel dettaglio alcune delle teorie più plausibili relative al rapporto tra nuovi media, da un lato e identità e mente, dall'altro, esamineremo brevemente uno dei principali trend evolutivi nel sistema di produzione della comunicazione di massa, essenziale per comprendere i possibili impatti sui soggetti e la cultura. Difatti se in una prima fase assistiamo ad una netta differenziazione tra i vari medium in termini di a) istituzioni produttrici, b) canali di trasmissione, c) contenuti simbolici, in breve tempo le cose sono andate mutando in direzione di un'ibridazione o convergenza.

⁷³ Cfr. Ong W., *Oralità e scrittura. Le tecnologie della parola*, Il Mulino, Bologna, 1986.

⁷⁴ Cfr. McLuan M., *Gli strumenti del comunicare*, Il Saggiatore, Milano, 1967.

⁷⁵ Meyrowitz J., *Oltre il senso del luogo*, op. cit., p. 205.

1.5.2 - Ibridazione mediale: i tre livelli della convergenza

Al primo livello, la produzione (a), il processo si sviluppa su due piani: quello della ibridazione di campi, metodi e modelli gestionali differenti nelle imprese multimediali e quello della convergenza istituzionale verso nuovi soggetti, frutto di integrazioni e fusioni, verticali e orizzontali, nei vari settori del business.

Da un punto di vista degli attori in gioco nel processo comunicativo, si può concettualizzare l'evoluzione del modello produttivo nei media attraverso due figure geometriche (fig. 2)⁷⁶: nel *modello a clessidra* i numerosi ideatori e realizzatori di contenuti si rivolgono alle emittenti radiotelevisive per garantire uno sbocco favorevole alle loro proposte, che si trasformano in prodotti realizzati in casa dalle emittenti stesse (le famose produzioni esecutive); mediante accesso libero e diffusione circolare vengono poi distribuiti ad un pubblico indifferenziato. Nel *modello a rombo*, invece, il *gatekeeper*, rappresentato dall'imbuto centrale, si allarga a causa della moltiplicazione dei canali di trasmissione e la produzione mediale si trova polarizzata tra i creatori di contenuti e i fornitori di servizi. Questi ultimi comprano prodotti già confezionati che commercializzano verso utenti abbonati. Naturalmente questo modello evoluto allarga il lato della produzione, consentendo sicuramente un accesso maggiore, ma, dall'altra parte, aumenta l'efficienza e quindi il peso sul mercato degli operatori più pronti ad adattarsi a questo tipo di struttura integrata, cioè quelli con una presenza già forte sul mercato mediale. In questo senso, dunque, la convergenza spinge verso il presidio di più canali di diffusione esigendo maggiormente l'integrazione tra istituzioni diverse (a).

Internet, in particolare, ha mano a mano incorporato diversi modelli di business già esistenti, dalla vendita a tempo della connessione (*modello dei vettori*), alla vendita di spazio pubblicitario (*modello broadcasting*), all'integrazione di comunicazione e commercializzazione (modello editoriale). Un tipico esempio di business integrato è quello del giornale on line, dove si può reperire informazione, si possono fare acquisti e fruire di pubblicità, si può accedere ai forum di discussione ecc...

⁷⁶ Cfr. Bettetini G., Garassini S., Gasparini B., Vittadini N., *I nuovi strumenti del comunicare*, Bompiani, Milano, 2001.

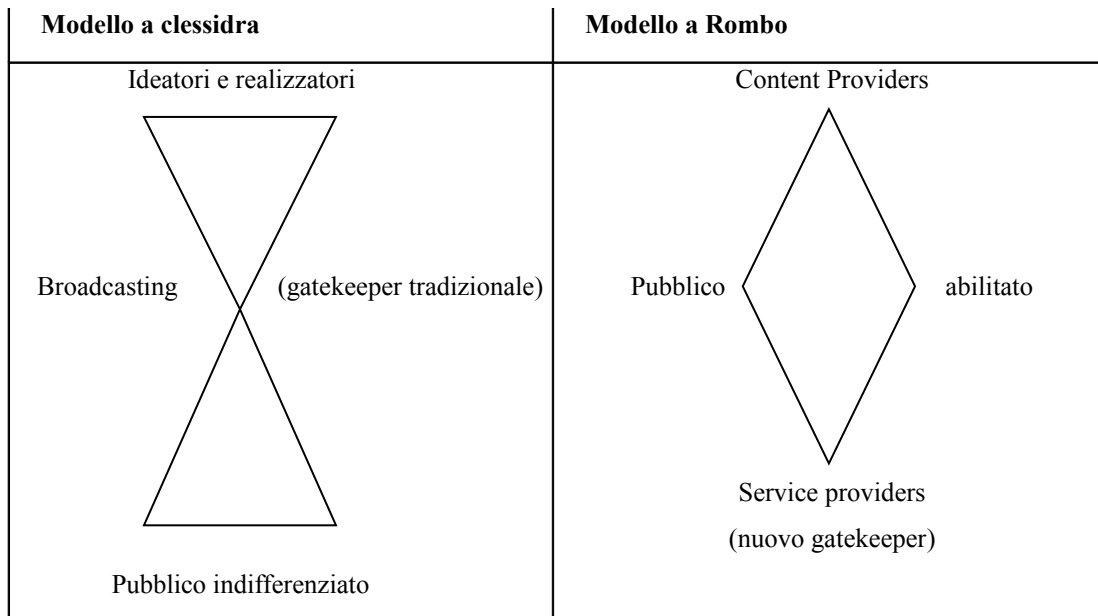


Figura 2: I gatekeeper nei media broadcasting e reticolari (riadattato da Bettetini e altri, 2001)

Il secondo livello della convergenza (b), quello dei supporti tecnologici su cui viaggia l'informazione, è iscritto nella natura stessa dei media elettronici, sia analogici che digitali, perfettamente in grado di assorbire i formati dei precedenti supporti medialti, integrando audio, video, testo e rendendo vano ogni tentativo di settorializzazione tipico dei precedenti mezzi di diffusione dei dati. La tendenza generale comunque è la convergenza di tutti i media verso piattaforme digitali, con l'esclusione della radio, che invece si impone col suo formato specifico anche su Internet.

Il terzo livello di convergenza sopraccitato riguarda quella *crasi dei linguaggi* riscontrabile in ogni prodotto simbolico multimediale odierno, “caratterizzato dalla compresenza di una molteplicità di sistemi simbolici attivi anche in altri media, integrati e ri-funzionalizzati in relazione al rapporto con una nuova tecnologia”⁷⁷.

Inoltre, anche grazie agli altri due effetti di convergenza (produzione e trasmissione), Internet in particolare, come rete di reti, sta progressivamente assorbendo, o meglio inglobando o collegando fra loro, gli altri mezzi di comunicazione.

Il linguaggio della rete assume così caratteristiche che lo differenziano qualitativamente più che quantitativamente. Intanto da un punto di vista semiotico le informazioni prodotte dal computer non hanno un corrispettivo nella realtà che le ha

⁷⁷ Gasparini B. e Vittadini N., *Quali nuovi media*, in Bettetini G. e altri, *I nuovi strumenti del comunicare*, op. cit., pp. 157-191.

generate, essendo costruite mediante algoritmi numerici. Il referente diventa quindi non un oggetto reale ed esterno ma l'immateriale procedimento logico-matematico che le fonda. Il digitale istituisce così una categoria semiotica autoreferenziale. In secondo luogo il linguaggio della rete è suddiviso al suo interno in altrettanti linguaggi e contesti di comunicazione quante sono le tipologie di strumento impiegate (chat, forum, social network, social sharing, web-radio e web-tv, ecc.). Infine occorre sottolineare che il supporto digitale ha reso possibile un vecchio sogno relativo ad un'archiviazione qualitativamente diversa della conoscenza.

1.5.3 - L'ipertesto: caratteri e prodromi

L'interazione mediata dalla macchina da un lato conserva il carattere testuale, essendo definibili un enunciatore e un fruitore-interprete, dall'altro lato quest'ultimo ha spesso la possibilità di intervenire attivamente sul testo. Come scrive Bettetini, il risultato di questo processo è una maggiore visibilità del livello in cui si svolge lo scambio comunicativo: "se la conversazione tra un enunciatore e un enunciatario avviene tramite la presenza di tracce all'interno del testo (elementi tecnici come particolari scelte di inquadrature o montaggio ma spesso spazi vuoti che attivando il meccanismo inferenziale dello spettatore ne stimolano l'attività interpretativa), l'interazione con un testo digitale evidenzia un maggior livello di visibilità del meccanismo di invito/risposta tra enunciatore ed enunciatario"⁷⁸. A questo nodo si collegano tutti i discorsi sulla pertinenza informativa, la *web usability* e le interfacce *user friendly* (cfr. par. 3.2). La forma dell'ipertesto infatti permette ai diversi formati (testo, immagine, foto, video e musica) di coesistere e compenetrarsi in modi sempre originali, che danno maggiore spazio alle abilità creative attivando percorsi di lettura personali e possibilità interattive.

Prima di chiudere questo paragrafo ci preme sottolineare che l'ipertestualità, se è nuova da un punto di vista della tecnologia da cui viene supportata, non è nuova dal punto di vista culturale, per il tipo di pratiche e di significati che veicola: le operazioni di un lettore evoluto su un manuale didattico sono simili a quelle praticate su un ipertesto. Inoltre i tradizionali apparati tipografici e accademico-scientifici dei libri a stampa (citazioni, riferimenti, note, bibliografie), sono altrettanti link esterni.

⁷⁸ Bettetini G., "Un reticolo disciplinare", in Bettetini G. e altri, op. cit., pp. 257-280.

Non solo, ma l'idea di ipertesto multimediale non è poi così recente, sebbene Tim Burners-Lee non ne fosse a conoscenza come egli stesso ammette⁷⁹. Infatti negli anni trenta lo scienziato e tecnologo statunitense Vannevar Bush ideò ma non realizzò mai Memex, un calcolatore analogico dotato di un sistema di archiviazione, da molti considerato (almeno concettualmente) il precursore del personal computer e degli ipertesti. Bush si accorse che la letteratura scientifica si stava espandendo ad una velocità superiore rispetto alla capacità dell'uomo (e dello scienziato) di comprenderla o di controllarla. Ciò faceva sorgere nuovi problemi, nuove sfide: come rendere più efficiente l'archiviazione ed il reperimento del sapere, dato che l'informazione, organizzata in biblioteche, risulta spesso di difficile o impossibile accesso. Il progetto Memex (dalla contrazione di *memory expansion*) era quello di un sistema nel quale un individuo avrebbe registrato i propri libri, i propri documenti e le proprie comunicazioni personali: un archivio personale meccanizzato, in modo da poter essere consultato con eccezionali velocità e versatilità, una sorta di estensione privata della memoria.

Le sue caratteristiche e l'uso che Bush ne prevedeva, di tipo prevalentemente privato, individuale, ne fanno un ideale precursore dell'odierno personal computer. In Memex i microfilm, i dispositivi di selezione foto-ottica, i controlli da tastiera e la fotografia a secco si sarebbero combinati per creare una macchina che rispecchiasse e supportasse i processi della mente umana. Bush aveva persino previsto l'aggiunta dell'interazione vocale alla sua macchina (attraverso un sintetizzatore vocale elettronico e un sistema di riconoscimento vocale).

Memex era descritto come una scrivania dotata di schermi traslucidi, una tastiera, un set di bottoni e leve. All'interno, meccanismi motorizzati per la ricerca ultra-rapida di un vasto archivio di microfilm, che immagazzinava materiali a stampa di ogni genere (sia testi che immagini). Oltre a cercare e reperire informazioni in questo modo, Memex avrebbe dovuto permettere al lettore di aggiungere note a margine e scrivere commenti sfruttando la fotografia a secco.

Cosa più importante di tutte, Memex avrebbe dovuto consentire la creazione di collegamenti stabili tra documenti diversi, attraverso la loro semplice selezione e la pressione di un tasto da parte dell'utente. Questa sua caratteristica in particolare rende Memex di Bush il precursore dei sistemi ipertestuali come quelli che costituiscono il World Wide Web. A Memex fu ispirato *on Line System* (NLS), un sistema software progettato da Douglas Engelbart e oggi considerato come il primo esempio di

⁷⁹ Cfr. Castells, *Galassia Internet*, op. cit., p. 26.

groupware, ovvero di sistema software esplicitamente dedicato al supporto per il lavoro cooperativo e la condivisione di informazioni.

Ma l'ipertesto non vanta tra i suoi antenati soltanto Memex. Un trentennio dopo, Xanadu è stato il primo tentativo concreto di realizzare un word processor che facilitasse la scrittura e la lettura non-sequenziali, in cui il lo scrittore ed il lettore potessero scegliere liberamente il proprio sentiero attraverso un documento elettronico. Ted Nelson sviluppò questa idea durante il suo dottorato di ricerca ad Harvard, nei primi anni Sessanta, incentrandola sulla capacità di memorizzare più versioni di uno stesso documento, visualizzandone le differenze (un concetto attuato dai sistemi wiki) e sulle *zippered lists* (elenchi a cerniera), che permettono ai documenti di essere formati da parti di altri documenti senza che queste siano replicate, un concetto definito *trasclusione*⁸⁰. Il progetto, che si è mosso tra complicate vicissitudini finanziarie e legali, vedendo la successione di diversi gruppi di lavoro al suo sviluppo e il rilascio di un software definitivo dopo quasi quarant'anni, è, secondo il suo sito web, in contrasto con la concezione di ipertesto cartaceo: “i software più utilizzati di oggi simulano i supporti cartacei. Il World Wide Web (un'altra imitazione cartacea) banalizza il nostro modello di ipertesto originale con collegamenti monodirezionali in continua interruzione e senza possibilità di gestione della versione o dei contenuti”⁸¹.

⁸⁰ Cfr. <http://en.wikipedia.org/wiki/Transclusion>.

⁸¹ Cfr. il sito web personale di questo originale filosofo statunitense: <http://ted.hyperland.com>. Cfr. anche il sito web ufficiale del progetto Xanadu: www.xanadu.net.

1.6 “L’essenza di qualsiasi rete...una nuova dimensione cognitiva”⁸²

La globalizzazione è in primo luogo una questione di psicologia, non di economia

(D. De Kerckhove)

Partendo dalle premesse illustrate e consci della diffusione e capacità pervasiva che i media dimostrano su scala globale, gli studiosi della comunicazione (psicologi, sociologi, antropologi) hanno spostato il loro campo di attenzione dallo studio dei singoli medium, legato ai contenuti e ai loro effetti, alle relazioni fra i vari media (che spesso coesistono e convivono in una società) e alla capacità dei media di influenzare una serie di fattori umani: culturali, sociali, cognitivi.

Ad esempio, come abbiamo visto, all’aumento del flusso comunicativo e alla diffusione dei media elettronici si è accompagnato un cambiamento nella percezione delle gerarchie sociali, un mutamento delle sfere del pubblico e del privato, quindi anche della politica, una ridefinizione della relazione tra i sessi e tra le generazioni⁸³. Ma quali sono le caratteristiche socio-linguistiche dei nuovi media informatici e telematici, quali processi identitari suscitano e quali ulteriori sviluppi possono prevedersi sotto un profilo psico-cognitivo?

1.6.1 - Comunicazione e identità in ambiente virtuale

Un primo approccio per l'analisi della comunicazione on line è costituito dal paradigma RSC (*Reduced Social Cues*), il quale sostiene che nella comunicazione in rete (a causa della limitatezza della banda disponibile, ma anche del preminente stile comunicativo multi-a-molti, fattori che limitano l'utilizzo dei servizi di video-chat), si possano veicolare scarse informazioni relative al contesto sociale in cui la comunicazione avviene e che vi sia una scarsità di norme sociali accettate che orientano la comunicazione stessa. L’interazione sarebbe quindi più democratica per caratteristiche intrinseche al mezzo, in cui non intervengono le comuni regole e condizionamenti sociali, si livellano le differenze di status e si crea una certa

⁸² La frase che fa da titolo al paragrafo è tratta dal titolo di uno dei capitoli del libro di De Kerckhove *L’intelligenza connettiva* (Aurelio de Laurentiis - Multimedia, Roma, 1999), secondo cui l’interazione uomo-macchina è destinata a diventare sempre più feconda: “Le menti in rete sono connesse e agiscono come il cristallo liquido; in formazioni stabili ma fluide”.

⁸³ Cfr. Meyrowitz J., *Oltre il senso del luogo*, op. cit.

condizione di anonimato e di de-individuazione, che permette anche a soggetti marginali di avere un ruolo alla pari e incentiva la polarizzazione di gruppo. Nelle *chat*, ad esempio, lo pseudonimo (*nickname*) ha la funzione di inviare una traccia di sé, pur lasciando all'individuo piena libertà di rivelarsi come crede, permettendo uno scambio libero e indiscriminato di informazioni e opinioni, con il sostegno a persone che potrebbero avere timore di esporre la propria condizione in pubblico.

Un secondo tentativo di analisi è rappresentato dal modello SIDE⁸⁴ (*Social Identity De-individuation*), che invece afferma che la limitata larghezza di banda non ha a che fare con gli indicatori sociali non verbali, che possono essere individuati sulla base della situazione comunicativa o essere contenuti nei messaggi; inoltre molta rilevanza assume il contesto della comunicazione, che suggerisce tono e atteggiamenti che prescindono dall'anonimato visivo. Studi specifici sulle comunità interattive in rete (dalle BBS, alle chat, ai social network, agli ambienti ludici virtuali di gruppo, come i MUD e i MOO, alle conferenze elettroniche di Usenet), descrivono i processi di costruzione della realtà che avvengono in contesto on line: formazione dell'identità, negoziazione delle norme, differenziazione dei ruoli contribuiscono a formare un ambiente che non è affatto asociale o anòmico. Nonostante la povertà di elementi paralinguistici legati alla comunicazione corporea, esistono comunque una serie di elementi che indicano agli attori sociali la situazione comunicativa in cui stanno interagendo: un *ordine dell'interazione*⁸⁵ vige anche nell'ambiente virtuale.

Per cominciare vi sono norme da condividere (*policy*), in certi casi da negoziare, per entrare in ambienti di rete (portali, workgroup, community, forum, social network, ecc...), codici comportamentali che sanzionano comportamenti scorretti (ad esempio il *flame* e lo *spamming*). Esiste poi una *netiquette*, una sorta di galateo della comunicazione online, che detta principi base per l'elaborazione di siti web (soprattutto in merito all'accessibilità) e l'uso dei servizi di messaggistica. Nella comunicazione testuale, che larga parte riveste nell'interazione on line, e specialmente in quella sincrona (*chat*), elementi grafici, composti con simboli e segni alfabetici che riproducono espressioni del volto umano (*smiles*), emulano la comunicazione paralinguistica, aiutando ad interpretare il contesto, prevenendo incomprensioni ed equivoci e restituendo alla CMC (*Computer Mediated*

⁸⁴ L'esposizione dei modelli RSC e SIDE è ricavata da Paccagnella L., *La comunicazione al computer. Sociologia delle reti telematiche*, Il Mulino, Bologna, 2002.

⁸⁵ Il riferimento, quasi superfluo dirlo, è a Erving Goffman, *L'ordine dell'interazione*, Armando Editore, Milano, 1998.

Communication) una socialità tipica della conversazione faccia a faccia. Altri espedienti a cui si ricorre frequentemente sono le abbreviazioni, che attestano anche il grado di alfabetizzazione telematica. In alcuni casi, quelli di comunità virtuali frequentate assiduamente e dotate di forti livelli di identità e condivisione, si arriva anche all'elaborazione di complesse varietà di *slang*, come quello dei gruppi *hacker*, che ha dato luogo a circa 2.000 termini. Inoltre gli espedienti linguistici utilizzati dai gruppi virtuali variano rapidamente insieme alle identità fluttuanti dei loro componenti e possono raggiungere notevole complessità: segni paralinguistici, ideografici e onomatopeici, che inducono a considerare il linguaggio in rete, o almeno molte delle sue manifestazioni (le chat e i vari sistemi di messaggistica, forum e BBS) come una forma di oralità scritta.

A proposito di identità, una sua maggiore definizione può avvenire, in ambiente telematico, mediante la pubblicazione di home page personali o mediante la cura dei propri profili pubblici nei social network, pagine che possono contenere dati anagrafici, informazioni personali, curriculum, interessi professionali e non, espressi sotto forma di elenchi e rimandi ad altri siti; pertanto l'home page personale e il proprio profilo pubblico rappresentano una situazione di *ribalta* in senso goffmaniano. Ma la caratteristica più interessante della ridefinizione delle identità in rete sembra essere proprio il suo movimento de-individualizzante: proprio perché l'identità, nello spazio smaterializzato della comunicazione elettronica, è libera di fluire e rimodularsi continuamente, sganciata dalla costrizione individualizzante dell'involucro corporeo, si apre la strada a un'identità molteplice, fluida, che smaschera l'ingenuità di una visione del soggetto come di un blocco monolitico; "C'è un limite storico di fondo nell'Identità Unica Imposta (IUI), quello di considerare come immutabile l'articolazione identitaria dell'io. Più che di identità sarebbe opportuno parlare di costellazioni identitarie"⁸⁶.

Nelle società tradizionali, la ridefinizione identitaria era situata in determinati momenti della vita degli individui e segnalata da precise liturgie rituali. La tripartizione temporale e semantica dei riti di passaggio in separazione, margine, restituzione, evidenzia come l'articolazione del rito conduca il soggetto in uno spazio sociale liminale (simboleggiato anche dalla separazione fisica dalla comunità) presso il quale, superando delle prove, dimostrerà di aver acquisito la sua nuova identità e

⁸⁶ Blissett L., *Blissett oltre Blissett: Per l'abolizione del nome proprio!*, www.lutherblissett.net/archive/082_it.html.

potrà essere re-integrato nel gruppo⁸⁷. Nelle società postmoderne, come dimostra Navarini, prolifera emblematicamente l'esperienza del limen. Esso è un momento di sospensione dell'identità, operato in uno spazio fisico o temporale di confine, in cui non ha valore il passaggio in sé, ma l'essenza dell'esperienza è data dalla capacità di 'essere tra', di agire mediante un'esplorazione/consumo di una zona di confine precedentemente preclusa; esperienza in cui il soggetto non raggiunge mai il nuovo status sociale, costituendosi come personalità mutante in una sperimentazione continua di identità e alterità⁸⁸. L'interazione in rete è collocabile tra queste esperienze liminoidi, prima di tutto perché dà luogo alla possibilità di vivere interazioni anonime che filtrino o mascherino le caratteristiche dell'identità anagrafica, in secondo luogo è possibile mantenere segreta tale interazione alla cerchia di conoscenze radicata nell'ambiente off-line. Infine vi è la possibilità di mutare il grado della propria partecipazione e i tratti dell'individuo, proponendosi ogni volta con una personalità nuova. Le reti telematiche divengono così parte integrante dell'esperienza sociale tipica dell'era postmoderna, poiché si mostrano come terreni liberi di sperimentazione e come momenti di transizione, polimorfismo e arricchimento identitario.

1.6.2 - Dalla società alla mente: *Brainframes*, connessionismo, intelligenza collettiva

La comunicazione mediata al computer ha sollevato la necessità non solo di un'analisi dell'aspetto sociale, linguistico e antropologico dell'interazione on line, ma anche di una riflessione sulle influenze dei nuovi media rispetto ai meccanismi socio-psicologici dei soggetti, all'elaborazione di nuovi paradigmi cognitivi e alla ridefinizione del concetto stesso di conoscenza, sapere e apprendimento, a ben vedere pienamente in atto.

I paradigmi psico-cognitivi (quelli che Berardi chiama *precablaggi*⁸⁹ e De Kerckhove *brainframe*) sono gli schemi mentali legati alla percezione di uno specifico universo mediale, che permettono ad un organismo di interpretare ed

⁸⁷ Cfr. Van Gennep A., *I riti di passaggio*, Bollati Boringhieri, Torino, 2002 (ed. orig.: 1909).

⁸⁸ Il consumo della liminalità è efficacemente esposto in due saggi di Navarini G., *Liminalità e ordine: la posta in gioco nei rituali moderni*, in "Aut Aut", 2001, n. 303, p. 4; *Tradizione e post-modernità della politica rituale*, in "Rassegna italiana di sociologia", XXXIX, n.3, pp. 305-33.

⁸⁹ Berardi F., *Cibernauti. Tecnologia, comunicazione, democrazia*, Castelvecchi, Roma, 1996.

emettere segni nella specifica realtà circostante. L'esplosione della comunicazione digitale e telematica, con la moltiplicazione delle interazioni sociali e dello scambio di informativo al di là delle tradizionali barriere culturali e spazio-temporali, con la sua natura ipertestuale e multimediale, ci sta introducendo ad una dimensione socio-cognitiva del tutto nuova, in cui i soggetti sono chiamati a riconfigurare la loro interpretazione della realtà sulla base delle nuove tecnologie che si sono affermate in questo scorcio di millennio: radiofonia e televisione, comunicazioni mobili e satellitari, ipertesto, multimedia, telematica.

Derrick De Kerckhove definisce col termine *psico-tecnologia*, modellato su quello di bio-tecnologia, “una tecnologia che emula, estende o amplifica le funzioni senso-motorie, psicologiche o cognitive della mente”⁹⁰. Difatti la nostra psiche, come ben sanno pedagogisti e psicologi, non è un fatto “naturale”, ma il risultato dell'organizzazione di un sistema neuronale in rapporto osmotico con la realtà circostante, mediata attraverso sensi e segni. I sensi ci permettono di cogliere i segni, i quali a loro volta ci consentono la comunicazione e dunque la costruzione di specifiche forme di socialità - caratteristica della specie umana - chiamate culture. Se cambia il sistema segnico, se si potenzia il sistema sensoriale è ipotizzabile che muti anche l'organizzazione neuronale del nostro cervello e dunque anche la nostra psiche individuale e sociale, ed inevitabilmente la nostra cultura. “L'idea sottesa a questa nozione è che le tecnologie di elaborazione dell'informazione 'incornicino' il nostro cervello in una struttura e che ciascuna di esse lo sfidi a fornire un modello diverso, ma egualmente efficace, di interpretazione. Il cervello umano è un ecosistema biologico in costante dialogo con la tecnologia e la cultura. Le tecnologie basate sul linguaggio, come la radio e la TV, possono “incorniciare” il cervello sia fisiologicamente, sul piano dell'organizzazione neuronale, che psicologicamente, sul piano dell'organizzazione cognitiva. Altre tecnologie – come i satelliti o le reti telefoniche – sono divenute dei prolungamenti del cervello e del sistema nervoso centrale”⁹¹. Si possono così modificare i percorsi interneuronali e gli automatismi cognitivi secondo le inedite linee interazionali rese possibili dal nuovo ambiente tecnologico.

⁹⁰ De Kerckhove prosegue, esemplificando, in questo modo: “mentre la televisione generalmente viene percepita solo come conduttore a senso unico di materiale audio-visivo, sarebbe utile che gli psicologi la percepissero come un'estensione dell'occhio e dell'orecchio fino ai luoghi da cui le immagini provengono” (De Kerckhove D., *Brainframes*, op. cit., pp. 22-23). Il concetto complementare a psico-tecnologia è quello di tecno-psicologia, ovvero sia “studio della psicologia non come assioma universale, ma come condizione psicologica di persone sottoposte all'influsso delle innovazioni tecnologiche” (Ibidem).

⁹¹ Ivi, pp. 10-11.

Vi è una notevole differenza tra Internet e il Web: mentre il primo è una ragnatela di indirizzi, nodi e luoghi, WWW è una rete di contenuti, con un ordine di complessità, dunque, maggiore. Grazie al Word Wide Web, dotato di un'interfaccia user-friendly, chiunque ha a disposizione un gigantesco archivio di conoscenze abbastanza semplici da reperire, poiché organizzate e ricercabili in maniera tematica e significativa (web semantico). Secondo Trentin, questo è un primo livello di "fruizione diretta e individualizzata delle risorse presenti in rete, l'utente cioè interagisce, in rapporto uno-a-uno, con materiali e conoscenze che qualcun altro ha organizzato e reso disponibili"⁹². Ad un altro livello si pone la condivisione di conoscenze, in cui si presuppone un utente dotato di competenze legate alla produzione di contenuti fruibili in ambiente di rete e non di semplici abilità di consultazione e selezione. Il modello di interazione si rovescia così in una modalità multi-e-molti, così come, del resto, era già stato disegnato dal suo creatore, Berners-Lee: un sistema per la condivisione di documenti. Sul web, allora, dovremmo poter trovare ogni tipo di documento ma anche saperne creare di nuovi in maniera facile e intuitiva. Non solo seguire link, ma crearli, non solo comunicare con gli altri ma *interagire*, creare con gli altri.

La prospettiva tracciata dall'inventore del Web ci riporta alle teorie del connessionismo (termine introdotto nei primi anni Ottanta da Feldman, studioso di reti neurali a Berkeley) e più indietro ancora ai primi esperimenti di Intelligenza Artificiale sui computer ad architettura parallela⁹³, risalenti agli anni '60. Il connessionismo sceglie un approccio all'IA simulando il funzionamento del cervello, basato non solamente sulle semplici unità (i neuroni) ma soprattutto sulle loro connessioni, configurando la possibilità per le macchine di apprendere lavorando per prove ed errori.

Con l'avvento delle reti telematiche e satellitari la teoria connessionista è portata alle sue estreme conseguenze, fino a metafore come quella di *noosfera*, che dobbiamo allo scienziato russo Vernadskij, o di *global brain*, che Heylighen, della libera università di Bruxelles, descrive così: "rete intelligente, emergente formata da tutti gli abitanti del pianeta, insieme con i calcolatori e i medium che li connettono. Come un vero cervello, questa rete è un sistema infinitamente complesso, che si

⁹² Citato da Gasparini B., Vittadini N., "Quali nuovi media", in Bettetini G. e altri, *I nuovi strumenti del comunicare*, op. cit..

⁹³ In alternativa rispetto alla tradizionale architettura dei calcolatori introdotta da J.Von Neumann, basata su procedure seriali, l'architettura parallela consente lo svolgimento di una serie di operazioni in modo sincronico e interdipendente tra più processori in comunicazione tra di loro.

auto-organizza, processa informazioni, prende decisioni, risolve problemi, impara nuove connessioni e scopre nuove idee. [...] Nessuna persona o organizzazione ha il controllo di tale sistema: i suoi processi di pensiero sono distribuiti fra tutte le sue componenti.”⁹⁴

Il campo della conoscenza, essendo un mare fluido, dovrebbe assumere nello spazio multimediale e multidimensionale della rete un aspetto *cosmopedico*, una dimensione del sapere *collettiva* o *connettiva*, per usare l’aggettivo preferito da De Kerckhove, vagheggiata per anni e resa finalmente possibile dalle moderne tecnologie. “Bisogna riuscire a capire che cosa la cultura del libro, con tutta la genialità dei suoi autori, tende a nascondere – occorre capire che l’informazione è utile quando interagisce con altra informazione, piuttosto che quando è deificata e presentata in una specie di vuoto”.⁹⁵ E’ una visione utopista, che si evolve verso scenari di democrazia elettronica, in cui la tecnologia è *smart*, come si usa dire oggi, cioè in grado di attivare processi evoluti e adattativi, per meglio servire i suoi utilizzatori⁹⁶: “a partire dal momento in cui gli intellettuali collettivi si immergono nella cosmopedia, tutto lo spazio si riorganizza intorno a loro, in base alla loro storia, ai loro interessi, ai loro precedenti interrogativi e alle loro precedenti enunciazioni”⁹⁷.

⁹⁴ F. Heylighen, *The GlobalBrain Faq* (<http://pespmc1.vub.ac.be/GBRAIFAQ.html>). Il padre del termine è considerato P. Russell, autore di *Global Brain Awakens* (1982); ma il mito del cervello globale si può far risalire a H. G. Wells e al suo *World Brain* (1938). Il termine *noosfera*, invece, è stato coniato dallo scienziato russo Vladimir Ivanovič Vernadskij, che intendeva con esso il terzo livello dello sviluppo terrestre (dopo la geosfera e la biosfera), e ripreso da Pierre Teilhard de Chardin in *Il fenomeno umano*, Queriniana, Brescia, 1995 (ed. orig.: 1955).

⁹⁵ Critical Art Ensemble, *Sabotaggio Elettronico*, Castelvecchi, Roma, 1995, p. 82

⁹⁶ Cfr. Berardi F., *Cibernauti. Tecnologia, comunicazione, democrazia*, op. cit..

⁹⁷ Lévy P., *L'intelligenza collettiva. Per un'antropologia del cyberspazio*, Feltrinelli, Milano, 1998.

CAPITOLO II

IL TERZO SETTORE, ATTORE CHIAVE DELLO SVILUPPO DI UNA COMUNITA' EDUCANTE

Origini, evoluzione storico-legislativa, assetti ed emergenze formative.

2.1 Il Sistema formativo integrato: un modello per la formazione nella post-modernità

2.1.1 - Modernità, istruzione, formazione

Sollecitate dalla storia politica, sociale, filosofica ed economica del XX secolo, le scienze pedagogiche hanno ampliato enormemente, sin dall'alba del Novecento, il proprio campo di indagine, in precedenza ristretto essenzialmente all'ambito della puericoltura e dell'istruzione scolastica, per dedicarsi non solo ad una sperimentazione ad ampio raggio sulle metodologie didattiche ma anche allo studio e alla programmazione di interventi educativi disseminati in maniera capillare nei vari contesti dello spazio sociale e nelle varie età della vita dei soggetti.

L'ampliamento delle età, dei metodi, dei luoghi della formazione e dei relativi contesti di ricerca risponde ad una serie di esigenze maturate nelle società moderne ed in particolare ai cambiamenti rivoluzionari introdotti negli assetti socio-economici e produttivi globali a partire dalla seconda metà del XIX secolo⁹⁸. Il picco di questo lungo ciclo di sviluppo economico si raggiunge all'alba della prima guerra mondiale, quando si apre una grande crisi che culmina col disastro economico del 1929. Il sistema geopolitico su cui era imperniato questo sistema economico, basato sugli interessi commerciali delle grandi potenze e sul dominio e l'oppressione politico-culturale nei confronti delle colonie, si era definitivamente incrinato su più fronti⁹⁹.

⁹⁸L'espansione costante del commercio internazionale, dovuta essenzialmente allo scambio di materie prime (inclusi metalli preziosi) dei paesi coloniali, con prodotti artigianali e manifatturieri dei paesi avanzati (soprattutto tessili), è un processo in atto dall'epoca delle grandi scoperte geografiche. Il sistema di produzione industriale però, oltre ad espandere il commercio internazionale al mercato dei prodotti finiti tra paesi industrializzati (nei quali peraltro causa riassetto radicali del tessuto sociale), induce gravissime crisi nelle arretrate economie dei paesi colonizzati. Si pensi alla scelta di Mahtma Gandhi di dedicare alla filatura moltissimo del suo lavoro all'Ashram: un atto simbolico, coerente con la decisione di indossare solo abiti tradizionali, carico della consapevolezza di una situazione storico-economica concreta: il mercato defilati tradizionali, infatti, stava crollando in favore dei tessuti importati dall'Europa, mandando in rovina centinaia di migliaia di famiglie artigiane.

⁹⁹ In India il Partito del Congresso comincia la sua battaglia già nel 1885 ed è del 1920 il discorso di

Ciononostante esso aveva permesso, in Europa e Nord-America, in Giappone, Australia e in poche altre nazioni al mondo, un lento ma progressivo e generale miglioramento delle condizioni di vita e di reddito, anche in paesi non coloniali come l'Italia¹⁰⁰.

Occorre sottolineare che tale miglioramento delle condizioni lavorative, alimentari, igieniche, educative, venne accompagnato e largamente stimolato dalla rapida diffusione dell'ideologia socialista, che animò i ceti contadini ed operai, unendoli in una battaglia mirata a conquistare un sistema importante di diritti e tutele (del lavoratore, del cittadino, dell'uomo), su un piano orizzontale di uguaglianza e all'interno di un consesso di popoli autodeterminati¹⁰¹. L'influenza dell'ideologia socialista, propagata a partire dalla forma istituzionale (sindacati e partiti) che il movimento proletario assunse, raccogliendo l'eredità di secoli di lotte contadine in varie parti d'Europa e del Mondo e irrompendo nel panorama filosofico e culturale come un nuovo approccio alla storia, si diffuse, come sappiamo, ben oltre le classi popolari ed una cerchia di pensatori socialisti, influenzando il pensiero degli ambienti liberali e cattolici.

Nel contesto di rapido sviluppo economico della seconda metà del XIX secolo, l'aumentata mobilità sociale favorì l'esplosione di una vasta domanda di istruzione, soprattutto elementare e media, che trovò impreparato tanto lo stato sabauda (fatta salva l'estensione progressiva dell'obbligo scolastico, ancora essenzialmente fermo alla legge Casati del 1859¹⁰²) quanto la società italiana nel suo complesso¹⁰³: gli insegnanti elementari e di scuola media erano troppo pochi, anche perché malpagati rispetto ad altri funzionari dello Stato per cui si richiedevano titoli ed anni di studio equivalenti. “L'affidamento della scuola elementare ai Comuni era oltremodo precario e darà risultati troppo differenziati e in troppi casi carenti, con danni per gli alunni non posti in condizione di frequentare davvero e bene la scuola e per gli insegnanti sottoposti alle prepotenze, ai favoritismi clientelari, agli abusi, allo sfruttamento da parte delle amministrazioni comunali”¹⁰⁴.

Ho Chi Minh in favore della decolonizzazione al congresso del Partito Socialista Francese di Tours. (1919: massacro di Amristar in India e guerra di indipendenza dell'Afghanistan). Duplice modello: nazional-liberale e nazional-socialista.

¹⁰⁰ Anche se si potrebbe obiettare, non senza ragioni, che il Meridione sia stato, ed in parte ancora è, in qualche modo e sicuramente da un punto di vista economico, una colonia settentrionale.

¹⁰¹ Incontrandosi e incrociandosi in tal modo anche con i movimenti nazionalisti e indipendentisti nelle colonie

¹⁰² R.D. 13 novembre 1859.

¹⁰³ Cfr. Gino Lega, *La crisi degli'insegnanti e la decadenza della scuola media*, “Rassegna di Pedagogia e di Politica Scolastica” (1913 / 9-10-11-12).

¹⁰⁴ Cfr. G.Cives, *Cento anni di vita scolastica in Italia*, Roma, A. Armando, 1967, p.61.

Già da allora le organizzazioni private di pubblica utilità (laiche ed ecclesiastiche) ebbero una parte determinante nella programmazione e attuazione di politiche sociali sui territori più poveri del Paese, assumendone spesso un ruolo guida¹⁰⁵, salvo poi essere totalmente estromesse – lo vedremo più avanti – dagli apparati totalitari del regime fascista ed essere travolte, insieme all'intera società italiana, dall'epilogo del secondo conflitto mondiale.

In Italia è soprattutto a cavallo tra gli anni Cinquanta e Sessanta, col boom economico, l'abbandono delle campagne, l'istruzione di massa, i movimenti giovanili e operai, che il contesto socio-economico comincia a mutare inesorabilmente e con esso la natura di ogni relazione sociale: quella tra padri e figli o tra maschio e femmina, ad esempio, anche ed in larga parte per effetto dei mass media e della televisione in particolare, come dimostra J. Meyrowitz¹⁰⁶. Un vistoso incremento demografico, relativo anche ad un maggiore benessere diffuso, “porta i giovani a contare di più nel tessuto connettivo sociale, tanto che si parla di 'esplosione del fenomeno giovanile' come fattore inedito della questione sociale”¹⁰⁷. Riguardo all'Italia del “miracolo economico”, sul piano sociologico disponiamo di diverse indagini che gettano luce sui cambiamenti in atto nei rapporti intergenerazionali, nell'auto-rappresentazione dei giovani e del proprio ambiente di vita, nella loro relazione con la famiglia e la scuola e sull'influenza della comunicazione di massa sul loro comportamento¹⁰⁸. Tali mutamenti hanno spinto le ultime generazioni di filosofi della conoscenza e della scienza, pedagogisti e psicologi a ridisegnare i tradizionali modelli sotto cui si guardava alla formazione dell'uomo, a partire dalla famiglia fino ai paradigmi, i contesti e i metodi dell'educazione scolastica o dell'addestramento professionale, includendovi i più vari contesti, opportunità, strumenti e metodologie che lo sviluppo sociale, scientifico e tecnico hanno reso

¹⁰⁵ Si pensi, solo per fare alcuni esempi, all'ANIMI (Associazione Nazionale per gli Interessi del Mezzogiorno d'Italia), alle associazioni e leghe femminili e all'organizzazione di cooperative di lavoro di agricoltori e pescatori, attive fin dalla fine del XIX secolo.

¹⁰⁶ Cfr. Meyrowitz J., *Oltre il senso del luogo*, op. cit..

¹⁰⁷ P. Dal Toso, *L'associazionismo giovanile in Italia. Gli anni Sessanta-Ottanta*, SEI, Torino, 1995, p.5.

¹⁰⁸ Cfr. in particolare: G. Baglioni, *I giovani nella società industriale*, Vita e Pensiero, Milano, 1962 per un'ampia visuale dell'universo giovanile di quegli anni (matrimonio e amore, religione e morale, valori e aspirazioni, studio e tempo libero, vita sociale, associativa e politica, ecc...); U. Alfassio Grimaldi, I. Bertoni, *I giovani degli anni Sessanta*, Laterza, Bari, 1964 per un'approfondito spaccato etnografico che restituisce il lato intimistico – per così dire – della coscienza giovanile; P. G. Grasso, *I giovani stanno cambiando*, Pas-Verlag, Zurigo, 1966 per un'analisi critica del modello di socializzazione familistico italiano e dei suoi effetti nel campo della società allargata (ambiente professionale, partecipazione civile e politica); infine A. Ardigò, *La condizione giovanile nella società industriale*, in Aa. Vv., *Questioni di Sociologia*, La Scuola, Brescia, 1966, volume II, pp. 543-616 per una rassegna della produzione scientifica sul tema dei giovani sino al 1965.

disponibili e cercando strategie di “messa a sistema”, di collegamento e coordinamento degli sforzi che singoli e istituzioni conducono spesso in maniera disgiunta e disarmonica.

2.1.2 – La necessità di un modello integrato per il sistema formativo e il ruolo del Terzo settore

Per lo studio delle agenzie, dei soggetti e dei percorsi progettuali preposti all'educazione-formazione si è affermata una comoda distinzione tra agenzie educative *formali*, *non formali* e *informali*. Le prime sono organizzazioni preposte all'istruzione e all'educazione degli individui attraverso percorsi, tempi e spazi altamente istituzionalizzati, formalizzati, certificati. Le seconde raggruppano tutti quegli enti che, pur avendo scopi intenzionalmente formativi¹⁰⁹, non li esplicano mediante percorsi rigidamente strutturati, mirando piuttosto a creare situazioni, contesti, attività e pratiche formativo-esperienziali: rientrano in questa categoria le famiglie, gli enti locali e il variegato mondo dell'associazionismo. Con *agenzie informali*, infine, ci si riferisce ad un sistema di mercato, culturale e/o massmediale, un mercato non intenzionalmente formativo, dipendente dalla legge domanda-offerta. Le agenzie informali comprendono istituzioni ed enti commerciali che erogano cultura a pagamento, come teatri, cinema, mass media, dove l'apprendimento si verifica in un contesto segnato anche (quando non esclusivamente) da logiche mercantili ed è un processo in gran parte destrutturato e spontaneo. In particolare la famiglia dei cosiddetti *personal media*¹¹⁰, aprono a dimensioni dell'apprendimento ancora in buona misura inesplorate dalla ricerca scientifica, eppure perfettamente attive, operanti ed integrate nella nostra vita quotidiana. Abbiamo precedentemente affrontato il cambio del brainframe cui la nostra cultura va incontro con l'avanzata dei media elettronici. Ma non si tratta solo del livello di fruizione personale del sapere, quanto soprattutto di nuove modalità operative nella costruzione della conoscenza, operate “dal basso” e socialmente, alimentate da un fitto, reticolare e continuo scambio informativo tra soggetti anche molto distanti tra loro.

¹⁰⁹ Su interventi intenzionali, non dichiaratamente intenzionali, non intenzionali cfr. Tramma S., *Pedagogia sociale*, Guerini e Associati, Milano, 2000, pp. 19-22.

¹¹⁰ Con l'espressione *personal media* si intendono quei media elettronici, tipicamente il personal computer, il cui consumo è abitualmente individuale, a differenza dei media elettronici, come la radio o la tv, fruibili anche o prevalentemente in maniera collettiva.

L'incedere delle nuove forme di archiviazione e diffusione del sapere, i nuovi paradigmi cognitivi che l'universo plurimediale in cui siamo immersi contribuisce a plasmare, l'interdipendenza progressiva delle società e delle culture del mondo, i ritmi sempre più rapidi di innovazione tecnologica nei processi produttivi, la flessibilità cognitiva, educativa, lavorativa imposta agli individui nel panorama odierno: tutto questo richiede un sistema di formazione basato sull'azione programmatica e coordinata, sussidiaria e sinergica di diverse tipologie di soggettività educanti nella svariata articolazione dei luoghi del territorio. Il modello di riferimento, elaborato a partire dagli anni Ottanta dal gruppo di ricerca che ruota intorno a Franco Frabboni (Università di Bologna), cerca di rispondere alle esigenze di una società complessa, in cui i bisogni formativi degli individui sono assai diversificati sia tra soggetti e gruppi di soggetti diversi, sia nell'arco di vita di uno stesso individuo. “La diffusione delle nuove tecnologie della comunicazione, infatti, pone in discussione alcune linee di confine; in primo luogo quelle che delimitano l'area dell'apprendimento spontaneo ed informale distinguendola da quella dell'*apprendimento controllato ed intenzionale*”¹¹¹.

Con la sperimentazione di Trimap, il nostro ambiente di *social learning* per il Terzo settore in Sicilia (cfr. par. 3.4), abbiamo cercato di accogliere l'invito della Frauenfelder ad interrogarsi “sulla portata delle prospettive aperte dalla possibilità 'tecnica' di superare la discontinuità degli interventi formativi tradizionali connettendosi alle esperienze dei sistemi di terza generazione per arrivare ad una processualità *distribuita ed integrata*.”¹¹² Una delle idee che hanno animato e che dotano di senso una piattaforma come Trimap è infatti proprio quella di connettere, *in una processualità distribuita ed integrata*, per mezzo dei nuovi media sociali, il maggior numero possibile di esperienze socio-educative e socio-culturali attivate sul territorio siciliano da enti ed istituzioni nonprofit, quali associazioni culturali (anche gruppi e comitati informali) e sportive, organizzazioni di volontariato e APS, cooperative sociali e consorzi o leghe di nonprofit. In questo senso l'operazione vuole attivare una serie di processi (di collaborazione, cooperazione, scambio, contaminazione, co-educazione e autoapprendimento) tra soggetti collettivi distribuiti sul territorio, mirando ad una maggiore integrazione reciproca nonché con altre agenzie formative, in particolare gli enti locali e le scuole.

¹¹¹ Frauenfelder E. , Prefazione a Corbi E., *La formazione a distanza di terza generazione*, Liguori Editore, Napoli, 2002.

¹¹² Ibidem.

L'uomo per sua natura è un essere sociale che necessita di integrarsi e collaborare con i propri simili. L'agire sociale favorisce le risposte ai propri bisogni attraverso la relazione con gli altri, nonché il raggiungimento di obiettivi che superano le capacità individuali. I processi di socializzazione sono favoriti dall'esperienza di appartenenza ad un gruppo, attraverso il quale si sviluppano le capacità individuali di iniziativa, responsabilità, relazione, comunicazione e comprensione di bisogni, ruoli e compiti. L'esperienza nell'ambito associativo assume una valenza educativa importante, in quanto predispone itinerari atti a promuovere esperienze formative strutturate e progettate con una consapevolezza pedagogica: “famiglia, scuola e Chiesa dovrebbero promuovere e favorire un associazionismo che corrisponda alle attese giovanili, riconoscendo che l'associazione, integrando l'azione delle altre agenzie educative, può offrire quelle risposte, in particolare di carattere esistenziale, di cui ragazzi e giovani, ma anche molti adulti, sono alla ricerca”.¹¹³ L'esperienza associativa, dunque, funge da 'cerniera' tra l'individuo, le reti di relazione primaria e gli incontri sociali nella sfera pubblica.

L'interconnessione e l'integrazione tra l'associazionismo e le altre agenzie educative è fondamentale in quanto basate su risorse educative complementari. Quella che dovrebbe essere un'alleanza tra le varie agenzie educative si traduce in una difficoltà a programmare obiettivi e interventi coordinati, a mio avviso soprattutto per la differente idea dell'uomo che le istituzioni raggruppate nelle varie agenzie assumono come guida per la propria azione, a prescindere che essa sia o non sia intenzionalmente educativa. Ad esempio la scuola, che esprime una propria idea sull'uomo esplicitata a livello macro dalla sua struttura (orari, classi, programmi, esami...) ed a livello micro dalla didattica praticata dai singoli docenti, è estranea alla visione dell'uomo come consumatore, visione che invece domina il campo dell'informale a sua volta differente da quella che hanno gli enti locali, per i quali l'uomo è un cittadino e quindi un soggetto politico.

Naturalmente forme di alleanza su base territoriale sono attuabili e attuate anche allo stato presente, soprattutto tra le agenzie periferiche che fanno in qualche modo capo allo Stato: scuola, enti locali, ASL. Ed in molti casi, soprattutto per effetto di provvedimenti come la L. 328/2000, si sviluppano interventi a rete insieme al “lato privato” delle agenzie intenzionalmente educative: le famiglie e le organizzazioni della società civile. Ma le possibili alleanze territoriali tra governo periferico e

¹¹³ Cfr. Dal Toso P., *Per una persona sociale*, Brescia, Editrice La scuola, 2010, p. 61.

sistema nonprofit non possono essere formulate sulla base di una supplenza delle seconde rispetto alle prime, in chiave di volontariato o di mera assunzione servizi dietro corrispettivo, bensì sulla base di una collaborazione, su un piano di parità, in direzione della programmazione e del coordinamento di politiche educative, culturali, sociali partecipate, lungimiranti, di ampio respiro. Esse devono insistere su aree che, oggi più che mai, nel loro sviluppo economico, sociale, culturale presentano il ganglio fondamentale della messa a punto di sistemi formativi e informativi territoriali efficienti ed efficaci.

Da più settori della ricerca pedagogica (pedagogia sociale, filosofia dell'educazione) si è fatto riferimento a concetti quali società educante, educazione degli adulti, educazione permanente, lifelong learning. Tali concetti, pur nelle loro specificità, disaminate nel capitolo precedente, sottendono, implicano, richiedono una comune programmazione delle attività e dei processi formativi e una complementarità degli interventi nel quadro di un *Sistema Formativo Integrato*, cioè tale per cui le diverse agenzie educative riescano a costituire un reticolo di opportunità, contesti e strumenti formativi coordinati, dispiegati attraverso lo scambio, l'incrocio e l'ibridazione di buone pratiche, agganciando tali esperienze educative alle specificità del territorio e alle varie fasce d'età di cui è composta la popolazione.

Il valore educativo, civile e democratico delle esperienze aggregative diffuse è in realtà già chiaro a partire dagli inizi del XX secolo, quando con la diffusione delle sperimentazioni legate al movimento dell'Educazione Nuova già alcune scuole ripensano i propri modelli pedagogici impostando il processo dell'apprendimento a partire dall'attività creativa e di gruppo, dall'osservazione e dalla ricerca sperimentale, dalla lettura a diversi livelli della realtà territoriale e dalla progettazione di interventi sulla stessa, con il coinvolgimento dei principali attori del territorio, famiglie, enti locali, imprese.

Inoltre gli anni a cavallo tra il XIX e il XX secolo vedono la nascita del movimento mutualistico e cooperativistico, oltre che di numerose associazioni laiche e cattoliche, fermento sospeso dalle organizzazioni di massa fasciste, veri e propri organi riproduttori dello Stato totalitario. Sulle agenzie educative non formali, che appartengono essenzialmente al mondo dell'associazionismo e del cooperativismo sociale, tra i principali eredi di quel fermento, concentreremo l'attenzione in questo capitolo, cercando di identificarne origini, tipologie e modelli strutturali, dimensioni

e distribuzione territoriale, problematiche ed esigenze formative.

All'interno di una cornice ideale e progettuale come quella fin qui delineata, con le connessioni e le complementarità evidenziate fra le varie agenzie educative, approfondiremo nel resto di questo capitolo le origini, le definizioni e i diversi caratteri delle organizzazioni di utilità sociale fino alle riforme dello stato fascista. Traceremo poi una breve storia dell'evoluzione del quadro normativo e sociale del Terzo settore nell'Italia repubblicana fino ad arrivare alle *fotografie* ricavate dalle principali inchieste e indagini statistiche sul Terzo settore, sulla base delle quali si farà il punto sulla situazione siciliana in confronto ad altri modelli regionali.

Dal quadro così tratteggiato, con l'ausilio di altri strumenti (come il *Libro bianco sul Terzo settore* o ricerche specifiche sulla formazione continua in ambito nonprofit), si cercherà di far luce su emergenze, esigenze e problematiche formative delle organizzazioni del privato sociale, evidenziando come, perché e a che patto una formazione a distanza per il management del Terzo settore potrebbe rivelarsi una strada percorribile.

2.2 Lineamenti evolutivi delle organizzazioni di utilità sociale

2.2.1 – Origini, caratteri di fondo, sviluppi

La propensione ad associarsi sembra essere caratteristica innata della natura umana: molte migliaia di anni prima della celebre definizione aristotelica dell'uomo come animale sociale, la formazione di gruppi clanici e di strutture tribali ha consentito ai nostri antenati di difendersi meglio, di procurarsi più cibo, di costruire e perfezionare la loro cultura materiale; ha permesso in sostanza agli individui di perseguire con più efficacia i propri obiettivi, individuali e sociali, nei confronti dell'ambiente, della collettività e di gruppi estranei.

Dentro i clan e le tribù, sotto-gruppi più o meno strutturati sono sempre esistiti sin dall'alba della società, con forme, nomi e vincoli diversi: caste, corporazioni,

consorterie, sette, ordini, ecc. Nelle società tradizionali tali associazioni hanno prevalentemente carattere difensivo, tendono alla *copertura di fabbisogno*¹¹⁴ e sono in genere *istituzioni di reciprocità*¹¹⁵, in cui l'uomo aiuta l'uomo, in cui la solidarietà è l'elemento centrale del progetto (religioso, etico, economico o politico) verso il quale punta l'associazione. In questo senso non è certamente trascurabile l'influenza dei movimenti riformisti del XVI secolo: lo scisma di luterano catalizzò una serie di reazioni a catena, liberando dai ceti popolari e piccolo-borghesi energie confluite in una moltitudine di movimenti civico-religiosi ad alto potenziale utopistico: calvinisti, anabattisti, *movimenti chilistici* diventarono presto politicamente pericolosi, e quindi dichiarati eretici e perseguitati, per la loro spinta autonomista, scismatica, per la loro ribellione allo strapotere aristocratico ed ecclesiastico, per le loro ipotesi di micro-società ideali, delle volte veri e propri *rules de saints*¹¹⁶. Thomas Müntzer, Melchior Hofmann, Jan Matthys, Jan di Leida, Bernhard Knipperdolling, erano questi i predicatori che infiammarono l'impero di Carlo V di una nuova utopia inframondana, per vedere realizzata la quale furono disposti a tutto¹¹⁷. Ma adesso, grazie al torchio per la stampa, il loro progetto sociale, politicamente eterodosso, si incamminava per le vie di tutta Europa.

Da un punto di vista di una relazione di aiuto mono-direzionale già nel XVII secolo si svilupparono nel mondo anglosassone le *charitable organizations* (organizzazioni filantropiche private con finalità caritatevoli). Differentemente che in Italia, anche in ragione dell'opposto ordinamento giuridico dei due paesi, l'Inghilterra non norma con precisione le caratteristiche di queste organizzazioni, preferendo piuttosto indicare le finalità che esse devono perseguire. Lo *Statute of Charitable Law* del 1601 (conosciuto anche come *Statute of Elizabeth*), nel suo preambolo asserisce che “Il sostegno degli anziani e dei poveri, il soccorso dei soldati e dei marinai malati e mutilati, la protezione delle scuole libere e degli studenti all'università, la riparazione dei ponti, dei porti, dei rifugi, delle strade, delle chiese, l'educazione degli orfani, il mantenimento delle case di correzione, il sostegno delle giovani per portarle al matrimonio” sono tra gli scopi delle organizzazioni caritatevoli. In Inghilterra già nel Seicento, dunque, si discuteva di quali fossero le attività filantropiche e di interesse

¹¹⁴ Cfr. Werner S., *I classici della sociologia*, Armando Editore, Roma, 2009.

¹¹⁵ Cfr. Alberoni F., *Classi e generazioni*, Bologna, Il Mulino, 1970.

¹¹⁶ Come la città tedesca di Münster, le cui vicende sono narrate nel recente romanzo storico *Q*, di Luther Blissett, Einaudi, Torino, 2000.

¹¹⁷ Cfr. Igor' Rostislavovic Safarevic, *Il socialismo come fenomeno storico e mondiale*, La Casa di Matriona, Milano, 1980. In particolare: capp. I e II, reperibili su internet: (<http://utenti.lycos.it/armeria/safarindex.html>).

generale e di quale sostegno dovesse garantire loro lo Stato.

Si continuò a discuterne anche nei secoli successivi: l'interpretazione dello *Statute of Charitable Law*, infatti, è stata espansa in un considerevole corpo di sentenze. Nel 1891, in *Commissioners for Special Purposes of Income Tax v Pemsel*, Lord McNaughten individuò quattro categorie relative al concetto di “carità” la cui definizione è stata poi sostanzialmente accettata e ripresa dal Charities Act del 2006:

1. l'assistenza alla povertà;
2. il miglioramento dell'istruzione;
3. la diffusione della religione;
4. altri propositi di cui la comunità è considerata beneficiaria).

Anche negli Stati Uniti, almeno dal XIX secolo, la rete di organizzazioni civiche distribuita nella confederazione era molto articolata ed estesa. Ne dà testimonianza Alexis de Tocqueville in alcuni capitoli di *Democrazia in America*, in cui, forte dell'esperienza del suo viaggio nel 1831, descrive la forte e radicata esperienza delle associazioni dei cittadini americani che mettevano in pratica il principio associativo come nessun paese al mondo al fine di promuovere la sicurezza pubblica, i commerci, l'industria, la moralità e la religione.

Ma è già nell'Italia della civiltà comunale e dell'umanesimo civile la culla delle organizzazioni della società civile. Si pensi alle centinaia di associazioni e corporazioni di arti e mestieri diffuse nell'età comunale, le quali spesso avevano anche scopi mutualistici. Nello stesso periodo anche la chiesa (in ossequio al principio evangelico dell'accoglienza e della cura del prossimo, nel quale i cattolici vedono Cristo stesso) si muove con le prime organizzazioni caritatevoli, soprattutto gli Ospedali in cui, fin dall'alto Medioevo, frati e suore accoglievano e curavano poveri, ammalati e pellegrini. A differenza delle confessioni protestanti, in cui vige il dogma della predestinazione, nella religione cattolica le “buone opere” quotidiane rappresentano la via per la salvezza eterna. Tale impostazione favorisce dunque l'azione caritatevole, diretta non solo verso la cura della salute o il soddisfacimento dei bisogni primari, ma anche verso ambiti culturali, come ad esempio, nel caso della biblioteca ambrosiana, fondata a Milano dal cardinale Borromeo nel 1690.

L'età moderna costituisce così una lunga preparazione per una diffusa operosità

sociale che nell'età contemporanea, soprattutto a partire dalla metà del XIX secolo, vede realizzarsi non solo un consolidamento della precedente tradizione caritatevole, ma anche per lo sviluppo – a causa dei mutati assetti sociali determinati dalla rivoluzione industriale – di nuove concezioni di auto protezione sociale. In un'epoca in cui la legislazione sociale, e specie quella previdenziale, erano agli albori, nacquero ad esempio le *Società di Mutuo Soccorso*, fondate da gruppi familiari o di lavoratori, per sostenere le persone e le famiglie nel caso di malattia o di morte di qualche congiunto¹¹⁸. Nello stesso clima vede la sua nascita il movimento cooperativistico, che trae origine non solo da iniziative operaie ma anche dalle leghe contadine, largamente presenti in molte regioni europee, e che in Sicilia, tra i primi casi in Europa, prese la forma dei fasci dei lavoratori uniti nella lotta contro il latifondo. Tale movimento rivendicava con forza la necessità di una riforma agraria ed il diritto ad affittare, acquistare e coltivare la terra in gruppi, appunto, cooperativi.

2.2.2 - La nascita della Nazione e il *riflusso* dell'associazionismo durante il fascismo

Fino al 1860 la penisola non aveva mai avuto stati nazionali e dunque l'attività svolta dai privati attraverso gli enti orientati a scopi di obiettiva rilevanza pubblica (assistenza, sanità, istruzione) non avevano conosciuto il rapporto con un potere monolitico e autoritario, sviluppandosi ampiamente ed in varie forme e strutture organizzative. Con l'unificazione e lo sviluppo dello Stato moderno, le istituzioni pubbliche iniziarono ad ampliare i propri confini funzionali, raggiungendo ambiti della vita sociale da cui, fino ad allora, erano rimaste estranee. Inoltre, in quegli stessi anni, con l'avviarsi dei processi di industrializzazione e di inurbamento, la stessa condizione di povertà cominciò a mutare forma e consistenza. Il bisogno di protezione sociale e sanitaria della popolazione cambiò per qualità e quantità anche alla luce delle nuove acquisizioni scientifiche, che permisero alla medicina di trattare risolutivamente una quantità di fenomeni e patologie prima insperata.

All'indomani dell'unificazione la politica nazionale si pose quindi il problema della razionalizzazione e riduzione dell'iniziativa dei privati in campo sociale come

¹¹⁸ Le iniziative delle Casse Mutue furono difatti evoluzioni di esperienze in qualche modo preesistenti, che a causa delle limitate risorse a disposizione, dovettero studiare nuove pratiche di gestione aziendale, in modo da poter garantire assistenza su crescenti soglie di operatività nonostante un contenuto dispendio di mezzi.

dell'eccessivo patrimonio disponibile agli enti ecclesiastici. Nel 1862 furono emanati i primi provvedimenti volti a regolamentare le Opere Pie; nel 1866 con il Regio Decreto per la soppressione delle corporazioni religiose e la successiva Legge per la liquidazione dell'asse ecclesiastico, lo Stato tentò un drastico ridimensionamento della rete di protezione sociale operante nel Paese. Tutto ciò però non fu sufficiente per spegnere l'iniziativa privata nel sociale, sia di matrice cattolica che laica nei diversi comparti, tanto da far evidenziare ad un censimento delle opere pie nel 1880, una presenza di circa 22.000 istituzioni operanti in 33 settori diversi, con una rendita di 81 milioni l'anno, che comparata alla rendita dei beni di patrimoniali dello Stato che allora era di 34,3 milioni, restituisce bene l'idea di quanto fosse pesante l'influenza di tali organizzazioni sociali.

Il processo di controllo sulle attività dei privati con quella dello Stato arrivò a maturazione con la legge 6972/1890, meglio nota come Legge Crispi, attraverso cui fu effettuata una storica opera di *statalizzazione e laicizzazione* di un comparto che fino ad allora era considerato presidiato dai privati ed in particolare dalla Chiesa Cattolica. Con l'attuazione di questa legge, lo Stato impose per via legislativa il controllo statale a un elevato numero di enti e istituzioni che dovettero forzatamente assumere la nuova veste di IPAB, Istituzione Pubblica di Assistenza e Beneficenza. Questa trasformazione, se nei fatti burocratizzava e ingessava l'intero sistema, ponendo soprattutto gli enti maggiori sotto un rigido controllo statale, fu avviata non tanto per vincolare la natura delle attività, quanto per uniformare la disciplina in tema di amministrazione, contabilità, fiscalità.

Tale impostazione si mantenne sostanzialmente immutata per tutto il corso legislativo del ventennio fascista durante il quale si accentuarono le ingerenze dell'autorità statale nella vita e nelle opere delle IPAB. Ma se le grandi istituzioni caritatevoli riuscirono in qualche maniera a sopravvivere e a conservare almeno una parte dei propri patrimoni, piccole e grandi associazioni (ad es. gli scout), cooperative di lavoratori e case del popolo, associazioni politiche e sindacali furono presto dichiarate fuorilegge ed espropriate di beni e strutture. Dal momento in cui sale al potere il fascismo, infatti, il libero associazionismo verrà colpito in maniera dura, specialmente le leghe di matrice socialista e le organizzazioni autonome degli operai: il regime si impegnerà per la chiusura e la trasformazione in “case del fascio” delle Società di Mutuo Soccorso¹¹⁹, dei circoli ricreativi e culturali, delle Case del

¹¹⁹ Dopo la formazione dello stato unitario, in Italia migliorano le condizioni economiche e sociali e di conseguenza si assiste all'aumento delle masse lavoratrici, che cominciano ad organizzarsi a

Popolo¹²⁰. Attraverso le leggi eccezionali del 1926, il regime instaura delle organizzazioni proprie di tipo paramilitare, sindacale e associativo. L'Opera Nazionale Dopolavoro (OND) fu uno strumento che permise al regime di intervenire in campo previdenziale, nelle attività ricreative e nel tempo libero, al fine di attuarne un totale controllo. Questa organizzazione assistenziale assicurò il controllo di numerose attività nell'ambito delle escursioni e dello sport, dell'educazione artistica, della cultura popolare, dell'insegnamento professionale, dell'assistenza e dell'igiene, del dopolavoro femminile, della propaganda e della stampa. Con la caduta del regime cessa la storia dell'OND, in quanto il Regio Decreto Legge del 2 agosto 1943 n. 104, ne sancisce il passaggio alle dipendenze del Consiglio dei Ministri.

Alla caduta del fascismo riprende il fermento associativo, nonostante il regime avesse cercato di reprimere ogni forma di associazionismo che non rientrasse nella propria struttura di sistema: i Comitati di Liberazione Nazionale (CNL) si impegnano in favore delle forze democratiche, desiderose di recuperare il possesso delle sedi che il fascismo aveva tolto. Le *ex case del fascio* diventano centri di vita democratica, ospitando varie associazioni e partiti, in un contesto di generale slancio entusiastico in cui le masse si mobilitano per il restauro degli immobili attraverso sottoscrizioni e lavoro volontario.

2.3 Il sistema nonprofit nell'Italia repubblicana: status giuridico e quadro normativo

La lunga storia delle organizzazioni del Terzo settore italiano si è notevolmente

livello associativo: nascono le prime Società di Mutuo Soccorso con lo scopo di fornire assistenza, beneficenza e mutualità. Le prime organizzazioni di questo tipo si formano in Piemonte, ma ben presto si espandono soprattutto in Emilia Romagna, Toscana, Lombardia e Liguria. All'inizio della loro storia mantengono una certa forma di apoliticità, ma all'interno di esse si formeranno in breve tempo correnti ideologiche che ne condizioneranno l'orientamento pur conservando la caratteristica generale di difesa dei valori di solidarietà, giustizia e libertà.

¹²⁰ Le Case del Popolo nascono nella seconda metà del secolo scorso in seguito al bisogno popolare di avere dei luoghi di ritrovo in cui incontrarsi e scambiare opinioni, ricrearsi e difendere le proprie idee. Possiamo definirle come la sede delle organizzazioni operaie e contadine per intervenire nella vita politica e culturale e per diffondere un'educazione democratica.

allargata nei numeri e negli ambiti di intervento a partire dalla fondazione della Repubblica, inevitabilmente intricandosi e complicandosi, sperimentando e innovandosi, e a volte anche contraddicendosi. Da un punto di vista legislativo, le basi del diritto sull'associazionismo in Italia sono gettate nelle relative norme civilistiche del 1942, “abbondantemente influenzate dalla tradizione illuminista avversa ai corpi intermedi e pertanto non particolarmente favorevole al settore. Si trattava di una legislazione civilistica assai semplice [...], diffidente verso le autonomie della società civile (e perciò orientata ad una sorveglianza occhiuta e invadente, almeno sulla carta), e pensata per organizzazioni che perseguono finalità di tipo ideale con mezzi economici modesti o inconsistenti (e dunque poco adatta a seguire gli sviluppi organizzativi del settore)”¹²¹.

2.3.1 - Il principio di sussidiarietà

Dal dopoguerra ad oggi, le organizzazioni nonprofit hanno notevolmente accresciuto la propria soggettività in seno al nostro sistema di welfare che, proprio grazie a questi enti, ha potuto progressivamente affidare, sotto diverse forme gestionali, la produzione e l'erogazione di servizi di rilievo pubblico alla persona e alla collettività, via via ampliando e integrando il principio di sussidiarietà verticale (già ampiamente presente nelle autonomie locali concesse dalla costituzione alle regioni a statuto speciale) con quello di sussidiarietà orizzontale¹²². La sussidiarietà esalta il valore dei corpi intermedi (enti regionali e locali, famiglie, associazioni, chiese ecc.): al di là di quel nucleo di *funzioni inderogabili* che i poteri pubblici non possono alienare (coordinamento, controllo, garanzia dei livelli minimi di diritti sociali, equità, ecc), se i corpi intermedi sono in grado di svolgere una funzione sociale o di soddisfare un bisogno del cittadino (per esempio l'istruzione, l'educazione, l'assistenza sanitaria, i servizi sociali, l'informazione), lo Stato non deve privare queste "società di ordine inferiore" delle loro competenze, ma piuttosto sostenerle – anche finanziariamente – e al massimo coordinare il loro intervento con quello degli altri corpi intermedi. In

¹²¹ Barbetta G. P., “Il settore non profit italiano: solidarietà, democrazia e crescita economica negli ultimi venti anni”, in Zamagni S. (a cura di), *Libro bianco sul Terzo settore*, Bologna, Il Mulino, 2011, p. 235.

¹²² Si parla di *sussidiarietà verticale* quando i bisogni dei cittadini sono soddisfatti dall'azione degli enti amministrativi pubblici più prossimi al cittadino e, pertanto, più vicini ai bisogni del territorio; e di *sussidiarietà orizzontale* quando tali bisogni sono soddisfatti dai cittadini stessi, magari in forma associata e/o volontaristica, anche in cooperazione con le istituzioni più prossime.

questo principio regolatore ed organizzatore della società si compone una precisa concezione dell'individuo, soggetto umano in relazione e fulcro dell'ordinamento giuridico, il quale deve perciò garantire che le funzioni pubbliche competano in prima istanza a chi è più vicino alle persone, ai loro bisogni e alle loro risorse.

Sebbene abbiamo a lungo pensato di aver importato questo sistema dal mondo anglo-sassone sul finire degli anni Ottanta, in realtà, come abbiamo visto, lo abbiamo solo riscoperto attraverso l'eredità che dalle esperienze civiche e religiose dell'età comunarda è passata alla Riforma Protestante e quindi al mondo anglo-sassone. La sussidiarietà, infatti, proprio per il fatto di avere i propri presupposti in una visione gerarchica della società, è molto più tipica del cattolicesimo, mentre la cultura liberale anglosassone, di matrice calvinista, sostiene piuttosto il principio di sovranità delle sfere, che si rigetta lo statalismo – come fa anche il principio di sussidiarietà –, ma esclude anche qualsiasi sostegno economico da parte dello Stato ai corpi intermedi (e prima di tutto alle Chiese), mentre chi invoca il principio di sussidiarietà generalmente appoggia questo tipo di sostegno.

La più che prudente chiusura della prima fase repubblicana rispetto all'universo del Terzo settore sembra imputabile ad una cultura dello Stato e della politica la quale riteneva che “un adeguato sistema di welfare – in grado cioè di perseguire l'interesse collettivo – potesse essere frutto esclusivamente dell'azione di organizzazioni pubbliche e non già di soggetti privati”¹²³. Probabilmente ciò ha a che vedere con una concezione paternalistica (e quindi dirigista) dello stato, frutto di una democrazia ancora giovane e per molti versi immatura.

A cavallo tra gli anni Ottanta e Novanta, diversi fattori hanno contribuito a sbloccare questo impasse e a focalizzare una certa attenzione sul Terzo settore: “tra questi, vanno segnalate le difficoltà della finanza pubblica, e dunque l'impossibilità di migliorare il sistema di *welfare* italiano semplicemente accrescendo il livello di spesa. Nella stessa direzione ha condotto anche la disillusione riguardo alle capacità del sistema dei partiti di identificare e attuare riforme capaci di migliorare la qualità e l'efficacia delle politiche pubbliche; questo fenomeno ha avviato la ricerca di nuovi 'contenitori' che potessero, contemporaneamente, rappresentare spazi di partecipazione popolare alla vita pubblica, e luoghi di sperimentazione di nuovi modelli di azione collettiva.”¹²⁴

¹²³ Ivi, p. 211

¹²⁴ Ivi, pp. 211-212.

Oggi sarebbe difficile immaginare un'amministrazione comunale, provinciale o regionale impegnata a gestire direttamente tramite le proprie strutture e il proprio personale la variegata rete di interventi e servizi sociali, sanitari, educativo-formativi, culturali che si sviluppano nel proprio territorio. Si pensi alla rete di comunità-alloggio e case-famiglia, ai centri diurni e giovanili, ecc... Eppure il principio di sussidiarietà è entrato a far parte dell'ordinamento giuridico del nostro Paese solo nel 1992 attraverso il Trattato di Maastricht, ponendolo come principio cardine dell'Unione Europea nel *preambolo* del Trattato: “Decisi a portare avanti il processo di creazione di un'unione sempre più stretta fra i popoli dell'Europa, in cui le decisioni siano prese il più vicino possibile ai cittadini, conformemente al principio della sussidiarietà.” Mentre è solo nel 2001, con la modifica del titolo V della parte seconda della costituzione italiana, cioè la parte dedicata a comuni, province e regioni, che viene sancito un ampliamento dei compiti e delle funzioni attribuite a questi soggetti, secondo un processo chiamato *decentramento amministrativo* o, con un anglicismo, *devoluzione* (da “devolution”). In particolare, l'art. 4 comma IV della Legge costituzionale 18 ottobre 2001, n. 3 recita: “Stato, Regioni, Città metropolitane, Province e Comuni favoriscono l'autonoma iniziativa dei cittadini, singoli e associati, per lo svolgimento di attività di interesse generale, sulla base del principio di sussidiarietà”¹²⁵.

2.3.2 - L'avvio della legislazione in materia di Terzo settore

Ma nei primi anni del XXI secolo lo sviluppo del Terzo settore italiano è già una marea montante, come si può osservare dai seguenti grafici elaborati sulla base dei dati ISTAT. La crescita numerica delle organizzazioni nonprofit comincia ad accentuarsi negli anni Sessanta e presenta uno slancio a partire dagli anni Settanta, raddoppiando un decennio dopo l'altro le proprie dimensioni. È nei due decenni Settanta-Ottanta e Ottanta-Novanta che nascono la maggior parte delle forme giuridiche minori (nel grafico: *Altra forma*), per quasi il 50% del loro numero totale.

¹²⁵ "Modifiche al titolo V della parte seconda della Costituzione", pubblicata nella Gazzetta Ufficiale n. 248 del 24 ottobre 2001, dopo essere stata sottoposta a referendum il 7 ottobre dello stesso anno.

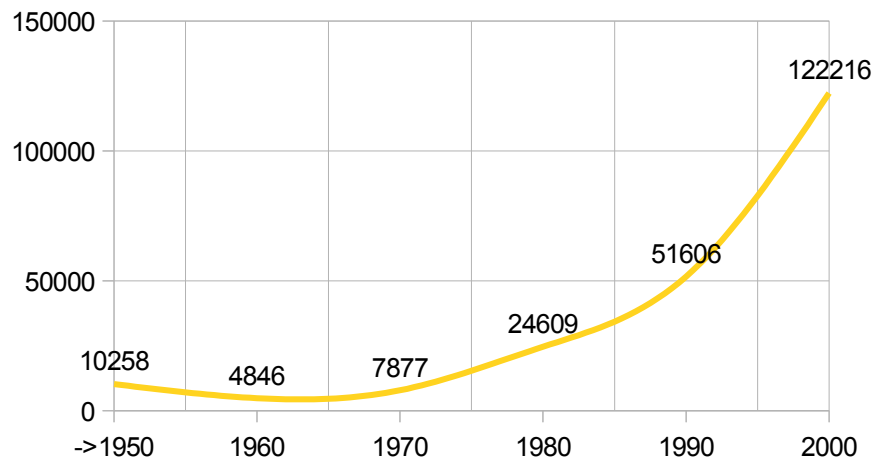


Illustrazione 3: Istituzioni nonprofit per periodo di costituzione (ISTAT, 2001)

È dunque nel tentativo di regolamentare e amalgamare, in un quadro giuridico coerente, la sempre più stretta collaborazione tra Stato e organizzazioni della società civile e l'esponentiale aumento dei soggetti e delle forme organizzative che, tra il finire degli anni Ottanta e gli inizi degli anni Novanta, il legislatore ha dato avvio ad una produzione di leggi specifiche, che hanno mirato a regolamentare specifici e delimitati contesti.

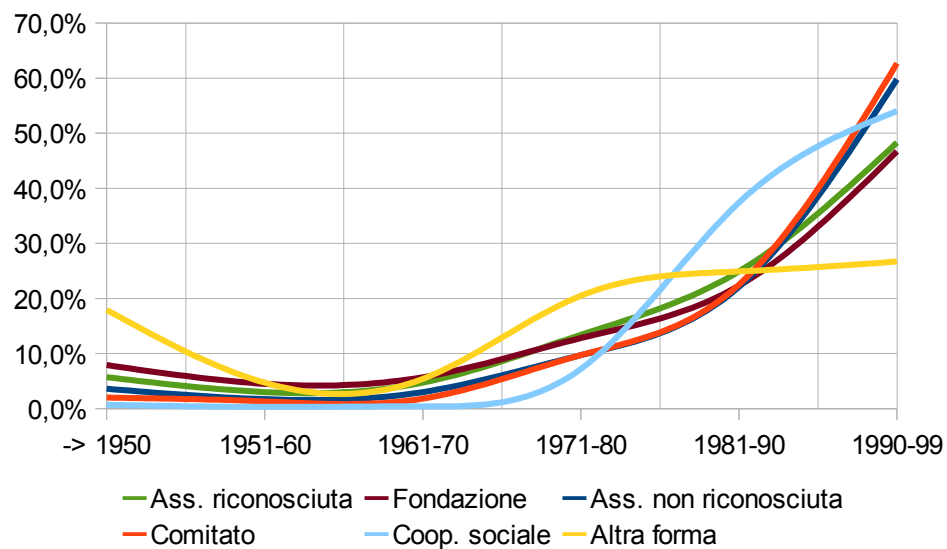


Illustrazione 4: Istituzioni nonprofit per forma giuridica e periodo di costituzione (ISTAT, 2001)

La produzione normativa può essere raggruppata in due macro-tipologie di provvedimenti:

- leggi destinate a definire e regolamentare alcuni specifici profili

organizzativi;

- leggi rivolte a fornire un quadro tributario del settore o di sotto-settori specifici, essenzialmente attraverso la concessione di sgravi fiscali a determinati tipi di organizzazioni e ai loro donatori.

Attraverso le leggi sulle organizzazioni non governative (49/1987), sul volontariato (266/1991), sulle cooperative sociali (381/1991), sull'associazionismo di promozione sociale (383/2000), sulle imprese sociali (118/2005 e il relativo D.lgs. 155/2006) è possibile definire sufficientemente bene i contesti e le tipologie riconosciute legalmente in Italia, forse fin *troppo* bene, come sottolineano alcuni autori: difatti “il sistema italiano delle leggi sul settore, anziché produrre norme generali adatte a regolare un fenomeno in forte crescita, ha preferito concentrarsi sulla regolamentazione dettagliata di alcune particolari fattispecie giuridico-organizzative (dalle Organizzazioni non governative alle Organizzazioni di volontariato), producendo norme utili per alcuni soggetti specifici ma spesso prive di valenza generale. Un risvolto forse indesiderato di questo modello normativo è stato un incremento della rigidità del sistema che, prevedendo molti tipi organizzativi regolati da leggi particolari, si è trovato a essere poco flessibile, a generare grandi difficoltà nel passaggio da una forma organizzativa all'altra, nonché un certo grado di competizione giuridico-fiscale”¹²⁶.

2.3.3 - La formulazione giuridica dell'associazionismo

Per quanto riguarda strettamente il settore propriamente associazionistico, occorre in via preliminare introdurre la distinzione tra associazioni riconosciute e non riconosciute. Secondo il codice civile il diritto ad associarsi liberamente è sancito anche al di là della sua formalizzazione con atti scritti, ma per l'acquisizione di una capacità giuridica occorre un atto scritto. Esso può avere due forme: scrittura privata (che può poi essere depositata presso l'ufficio del pubblico registro) o scrittura notarile. Solo nel secondo caso è possibile chiedere il riconoscimento giuridico alle autorità competenti (iter recentemente ridefinito dal DPR 10 febbraio 2000, n. 361¹²⁷), che mette l'organizzazione nella condizione di avere “personalità giuridica”,

¹²⁶ Ivi, p. 227.

¹²⁷ Il “Regolamento recante norme per la semplificazione dei procedimenti di riconoscimento di persone giuridiche private e di approvazione delle modifiche dell'atto costitutivo e dello statuto”

ovvero autonomia patrimoniale perfetta. L'acquisizione della personalità giuridica implica l'acquisizione della piena autonomia dell'organismo rispetto agli associati sia nei confronti dei soci stessi, che di terzi estranei. Le associazioni non riconosciute, invece, pur godendo di una capacità giuridica oggi piena (in passato non potevano acquistare per donazione o successione) non hanno autonomia patrimoniale perfetta. Vale a dire che le responsabilità in sede civile, amministrativa, penale ed economico-finanziaria, ricadono su coloro che hanno agito in nome e per conto dell'associazione, anche se non iscritti ad essa.

A parte questa distinzione, risalente al codice civile, solo recentemente il legislatore si è mosso predisponendo quadri differenziali di dispositivi giuridici. Con la Legge 266/1991 sulle organizzazioni di volontariato e con la Legge 383/2000 sull'associazionismo di promozione sociale, la regolamentazione, tutela e promozione del vasto e variegato panorama associazionistico nazionale viene incardinata su due *species* giuridiche di base: appunto le associazioni di promozione sociale e le associazioni di volontariato.

La categorizzazione è inerente l'aspetto procedurale dell'agire associativo (tipo di prestazione-lavoro prevalentemente o esclusivamente volontaristico) ma non tocca il fondamento, lo scopo stesso dell'agire formativo-educativo, il finalismo progettuale pro-sociale di base, di entrambe le *species* istituzionali. Nella pratica, comunque, tale differenza risulta notevole giacché le più ampie possibilità di manovra economico-finanziaria delle associazioni di promozione sociale le sospinge verso l'orizzonte dell'impresa sociale, comunque legata a doppio filo all'assenza di lucro (no profit) e tenuta ad avere introiti da attività commerciale inferiori al 50% delle entrate complessive). Non solo assenza di divisione degli utili, dunque, ma obbligo di totale (nel caso del OdV) o prevalente (nel caso delle APS) prestazione volontaria dei soci.

Sulla base di questo ragionamento e della legislazione italiana vigente, è possibile rintracciare una distinzione di fondo tra le associazioni che forniscono servizi rivolti alla collettività e le associazioni che si rivolgono al sostegno e alla cura della persona. Le prime, a prescindere dalle tematiche oggetto dell'intervento (tutela di

(D.P.R. 10 febbraio 2000 n. 361), modificando la normativa vigente del codice civile, ha stabilito che l'acquisto della personalità giuridica consegua di diritto all'iscrizione nel Registro delle persone giuridiche istituito presso le Prefetture e tenuto sotto la sorveglianza del Prefetto. l'iscrizione, in tal modo, assume valenza di pubblicità costitutiva. la persona giuridica, dunque, può oggi dirsi costituita non più a seguito del riconoscimento, ma soltanto dal momento della sua iscrizione nel Registro delle Persone Giuridiche, purché siano osservate: le condizioni previste da norme di legge o di regolamento per la costituzione dell'ente, la possibilità e liceità dello scopo perseguito e l'adeguatezza del patrimonio alla realizzazione dello scopo.

diritti, dell'ambiente, promozione della partecipazione e promozione sociale in generale), lavorano appunto senza l'identificazione di precisi destinatari, ma in funzione del bene comune, rispondendo dunque ad una serie di bisogni "deboli". Quando si occupano di produzione e diffusione artistica e culturale competono (a forze impari) con l'impero dei media e con i "residui" sul mercato delle restanti forme di spettacolo e di intrattenimento (culturalmente e artisticamente situato a vari livelli nelle numerose nicchie di produzione e divulgazione artistica e culturale). Le organizzazioni che si rivolgono alla collettività nel suo complesso affrontano pertanto una serie di difficoltà maggiori sia nel reperimento di fondi per le attività sia nel reclutamento del pubblico (a causa dell'ampia concorrenza di offerte e degli scarsi e incerti dispositivi di finanziamento pubblico).

Il secondo tipo di organizzazioni invece, fornendo servizi mirati, specifici e spesso regolamentati e standardizzati, hanno un bacino di utenza preciso e identificabile (e anzi spesso superiore rispetto alla possibile offerta di un determinato servizio), sono più facilmente finanziate (giacché prendono in carico servizi essenziali) e collaborano spesso con gli EE.LL., le ASL, i servizi sociali, ecc... (L. n. 328/2000); siamo propensi a considerare, perciò, che abbiano anche una maggiore inclinazione o almeno più vasta esperienza di networking con altre realtà del Terzo settore e con svariati soggetti pubblici e privati.

Purtroppo non siamo in grado di verificare questa affermazione sulla base dei dati in nostro possesso, ma possiamo scrivere con contezza che la propensione a collaborare con soggetti esterni (nel 62,9% dei casi con istituzioni pubbliche, nel 32,5% con altre istituzioni nonprofit e nel 4,6% con imprese) cresce all'aumentare delle dimensioni economiche di un'organizzazione: infatti, hanno stipulato almeno un accordo di collaborazione con soggetti esterni quasi l'80% delle organizzazioni di volontariato di dimensioni economiche maggiori (250 mila euro e più); circa il 63% delle fondazioni e l'81% delle cooperative sociali che hanno dichiarato entrate uguali o superiori a un milione di euro¹²⁸.

¹²⁸ Cfr. Venturi P., Rago S. (a cura di), *Qualità e valore nel Terzo Settore*, AICCON, Forlì, 2008., p. 165

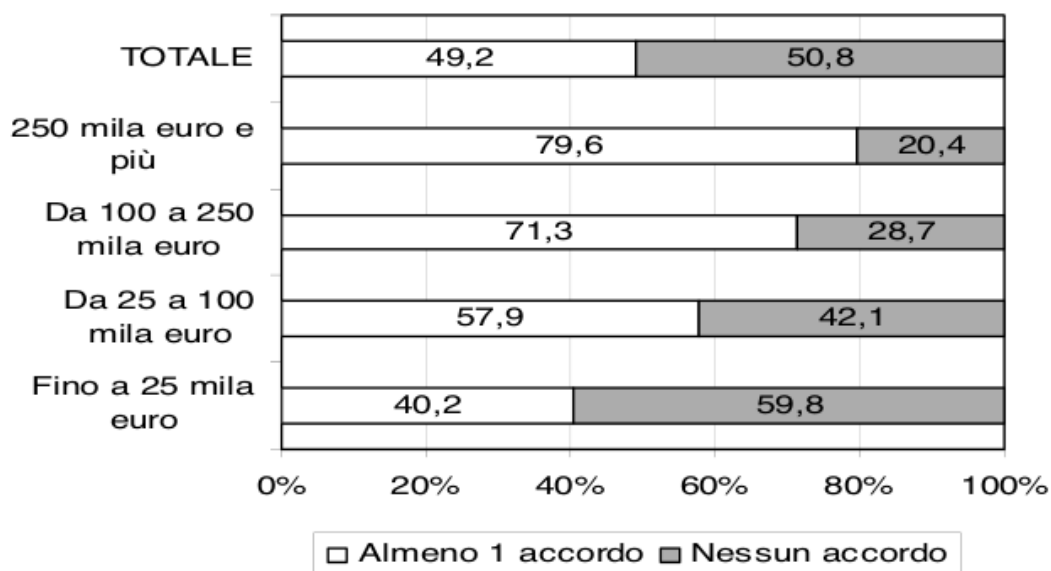


Illustrazione 5: OdV per stipula di accordi scritti e dimensioni economiche (Fonte: AICCON, 2008)

La distinzione tra associazioni per la tutela di interessi diffusi e per l'impiego del tempo libero, da una parte, e associazioni di servizi alla persona, dall'altra, seppure utile a chiarire il campo e sebbene rispecchi grosso modo anche i due assetti giuridici in cui è stato suddiviso il settore dell'associazionismo, appare però un po' artificiosa nel momento in cui si vanno ad analizzare concretamente i piani operativi e le attività delle varie associazioni. Infatti, alcune organizzazioni per il tempo libero, sebbene abbiano scopi più generali e ampi ventagli di attività, finiscono per erogare anche servizi alla persona, ad esempio progettando percorsi di formazione anche molto strutturati e formalizzati; viceversa associazioni specializzate nell'erogazione di una particolare tipologia di servizi organizzano spesso una serie di attività correlate all'ambito di azione principale ma più generali e con un pubblico elettivo meno identificabile, come, ad esempio nelle attività di auto-promozione o nelle campagne di sensibilizzazione a largo raggio.

Inoltre, giacché entrambi i tipi di associazioni, come si è visto, pur nelle loro differenze rispetto alle prestazioni lavorative dei soci, dipendono comunque dalle medesime norme giuridiche, sottostanno alle stesse regole di mercato, sono soggette agli stessi meccanismi fiscali-tributari, alle stesse modalità di accesso ai finanziamenti, di conseguenza assumono modelli organizzativi molto simili (presidente-consiglio-assemblea dei soci) e approcci alla governance tendenti sempre più ad un tipo di gestione assimilabile al campo dell' "impresa sociale".

2.3.4 - Legislazione sugli altri soggetti nonprofit

È con la Legge 118/2005, resa organica e attuata col relativo D.lgs.. 155/2006 che viene introdotto il concetto di impresa sociale. Essa è un'impresa di qualsiasi tipologia (incluse le cooperative), tenuta ad operare esclusivamente entro i seguenti settori di utilità etico-sociale:

- a) assistenza sociale;
- b) assistenza sanitaria;
- c) assistenza socio-sanitaria;
- d) educazione, istruzione e formazione;
- e) tutela dell'ambiente e dell'ecosistema (sono escluse le attività, esercitate abitualmente, di raccolta e riciclaggio dei rifiuti urbani, speciali e pericolosi);
- f) valorizzazione del patrimonio culturale;
- g) turismo sociale;
- h) formazione universitaria e post-universitaria;
- i) ricerca ed erogazione di servizi culturali;
- l) formazione extra-scolastica;
- m) servizi strumentali alle imprese sociali, resi da enti composti in misura superiore al 70% da organizzazioni che esercitano un'impresa sociale.

Possono inoltre acquisire la qualifica di impresa sociale, indipendentemente dai settori di attività sopra elencati, le organizzazioni che esercitano attività d'impresa al fine dell'inserimento lavorativo di lavoratori svantaggiati e disabili, a patto che rappresentino almeno il 30% del personale impiegato a qualunque titolo nell'impresa. Con l'introduzione della figura giuridica dell'impresa sociale, riconoscendo l'esistenza di imprese con finalità diverse dal profitto, si è definitivamente distinto il concetto di imprenditoria da quello di finalità di lucro.

Sempre nella prima categoria di provvedimenti, che mirano a definire le diverse tipologie di istituzione in cui può essere suddiviso il Terzo settore rientrano le norme sulla cooperazione sociale. La legge n. 381/91 ha approfondito e allargato gli ambiti di intervento della cooperazione rispetto alle norme civilistiche¹²⁹, ponendo alle

¹²⁹ Le norme che regolano la cooperazione (valide anche per le cooperative sociali) sono contenute nel Codice civile dall'art.2511 al 2548. In Italia una *società cooperativa* è un'impresa costituita allo scopo di fornire beni o servizi agli stessi soci (principio del mutualismo). Da ciò consegue anche la

cooperative sociali l'obiettivo di “perseguire l'interesse generale della comunità alla promozione umana ed all'integrazione sociale dei cittadini”. I benefici della loro azione devono dunque ricadere su tutto il territorio e i destinatari dell'azione sono tutti i cittadini, e non solo le persone più deboli, in funzione delle quali vengono realizzati i servizi. Per questo, nell'ambito della cooperazione sociale, si parla di *mutualità esterna*, la quale supera il concetto di mutualità semplice (cioè rivolta all'interno della compagine sociale) che caratterizza le cooperative. La legge prevede quattro forme giuridiche possibili per le cooperative sociali:

- *cooperative di tipo A*; sono attualmente le più diffuse e si occupano della gestione di servizi socio-sanitari ed educativi (assistenza, riabilitazione ed educazione di disabili, malati, anziani, minori, senza dimora, persone con disagio psichiatrico), operando generalmente in convenzione con l'ente pubblico;
- *cooperative di tipo B*; sono finalizzate all'inserimento lavorativo – in settori di attività diversi (agricolo, industriale, commerciale o di servizi) – di persone svantaggiate, quali disabili fisici, psichici e sensoriali, soggetti in trattamento psichiatrico, tossicodipendenti, alcolisti, detenuti. I soggetti svantaggiati devono costituire almeno il 30% dei lavoratori della cooperativa e possibilmente esserne soci;
- *cooperative ad oggetto misto A + B*, purché la tipologia di svantaggio e l'area di intervento siano tali da richiedere un collegamento funzionale fra le attività;
- *consorzi sociali*, costituiti come società cooperative aventi la base sociale formata da cooperative sociali in misura non inferiore al 70%.

Tralasciamo in questa sede la normativa per le ONG (L. 49/1987) e le fondazioni (normate da una serie di intricati provvedimenti), primariamente perché la loro presenza in Sicilia è residuale, specialmente per quel che riguarda la cooperazione

natura democratica della sua governance che la differenzia da una società di capitali. Fino al 2001, il Codice civile prevedeva che per costituire una cooperativa ci volesse un minimo di 9 soci, mentre con un numero di soci da 3 a 8 si poteva costituire un piccola società cooperativa ma con la riforma del diritto societario (L. n. 366/2001 e D.lgs. n. 6/2003), tale istituto giuridico è stato abrogato e si è introdotta la possibilità di costituire società cooperative anche con un numero minimo di 3 soci.

internazionale¹³⁰. Le fondazioni, invece, sebbene in numero irrilevante rispetto alle altre tipologie di istituzione nonprofit, sono presenti nell'isola, soprattutto nel campo della promozione dei beni culturali e dell'arte, e il loro peso economico non è irrilevante. Ma, a parte il fatto che la legge ha obbligato alcuni enti a trasformarsi in fondazioni, come ad esempio i teatri dell'opera, questo tipo di organizzazioni ha dimensioni, metodologie di intervento, canali di finanziamento totalmente a sé stanti rispetto a tutto il resto del Terzo settore, almeno per quel che riguarda il panorama italiano. Per completare la panoramica occorre almeno accennare alla trasformazione delle IPAB, le quali, come abbiamo visto, nascono nel 1890 con la Legge Crispi (cfr. par. 2.2.2), che pone queste istituzioni sotto il controllo dello Stato. Tra il 1981 e il 1988 varie sentenze della Corte Costituzionale permisero alle IPAB di avviare un processo di *ri-privatizzazione*. Nei primi anni 2000 queste istituzioni sono state investite da un ulteriore processo di riordino inaugurato dalla L. 328/2000, seguita e attuata dal D.lgs 207/2001, il quale prevede l'obbligo, in capo alle IPAB che svolgono direttamente attività di erogazione di servizi assistenziali, di trasformarsi (anche fondendosi tra loro) in APSP (Aziende Pubbliche di Servizi alla Persona). La *ratio* della norma va individuata nella volontà del legislatore di incentivare le operazioni di riorganizzazioni delle IPAB (prevedendo per tale transizione un regime agevolato), al fine di consentire l'erogazione di servizi alle persone in maniera coerente ed integrata con gli specifici sistemi sanitari regionali, rimandando dunque alle regioni, non senza controversie, il compito di disciplinare le APSP.

2.3.5 - Economia sociale e privilegi fiscali

Per quanto concerne la seconda tipologia di provvedimenti, destinati a riordinare il sistema tributario del Terzo settore, il passaggio più influente è stato quello relativo all'emanazione del decreto legge sulle ONLUS (D.lgs.. 460/1997). L'acronimo ONLUS (Organizzazione Non Lucrativa di Utilità Sociale) non indica un nuovo soggetto giuridico ma uno status legale-tributario che può essere assunto (con la registrazione in un apposita *Anagrafe delle Onlus*) da qualsiasi tipo di organizzazione nonprofit, purché rispetti alcuni vincoli (formali e sostanziali) soggetti a controllo da parte dello Stato, tra cui l'obbligo di redigere lo statuto con atto pubblico, limitazioni

¹³⁰ A noi risultano attive soltanto tre ONG in tutta l'isola: due a Palermo (Movimondo e ARCImondo) ed una a Catania (COPE).

nell'oggetto sociale, l'obbligo di redigere il bilancio annuale. Sono Onlus di diritto le OdV iscritte nei registri regionali delle organizzazioni di volontariato, le ONG, le cooperative sociali; invece non possono in ogni caso divenire Onlus gli enti pubblici, le società commerciali diverse dalle cooperative e le associazioni di categoria, le fondazioni bancarie, i partiti e i sindacati. La normativa sulle Onlus è da considerarsi benefica per le opportunità di sgravio fiscale offerte alle nonprofit (sulle imposte sui redditi, IVA e altre imposte indirette) e può essere interpretata anche come stimolo per tutto il Terzo settore ad adottare modelli gestionali e amministrativi rigorosi. Ma nostro avviso crea una situazione di confusione: infatti, ponendo alla sua base un vincolo, quello dell'assenza di lucro, in realtà comune a tutte le organizzazioni del Terzo settore e anzi istitutivo dello stesso, getta un alone di ambiguità rispetto alla finalità non lucrativa di tutte le organizzazioni nonprofit che non acquisiscono lo status di Onlus.

Non si può non accennare, per concludere l'exkursus legislativo, all'istituzione dell'Agenzia per le organizzazioni non lucrative di utilità sociale (L. n. 662/1996 attuata con D.Pcm. n. 265/2000 e D.Pcm. n. 429/2001), la cui attività istituzionale, operata sotto la vigilanza della Presidenza del Consiglio dei ministri, ha preso avvio nel 2002¹³¹. L'ente, che nel frattempo ha cambiato la sua denominazione in *Agenzia per il Terzo settore*, ha sede a Milano, è finanziato dalle stesse leggi istitutive e dotato dei più ampi poteri di indirizzo, promozione e ispezione per la corretta osservanza della disciplina legislativa e regolamentare in materia di Terzo settore su tutto il territorio nazionale. Il D.Pcm. n. 51/2011 è intervenuto, oltre a cambiarne la denominazione, anche ad ampliare la sfera di attività dell'Agenzia, che consistono nella conduzione di studi e ricerche atte all'elaborazione di proposte di riforma legislativa, vigilanza e applicazione di sanzioni, promozione del nonprofit utilizzando anche i mezzi di comunicazione di massa, gestione di dati riferiti alle organizzazioni, attività di sostegno a distanza, tenuta dei registri di settore.

Provvedimenti come quelli sull'istituzione dell'Agenzia per il Terzo settore sono dei segnali importanti di attenzione e riconoscimento da parte dello Stato verso uno dei principali contesti della vita sociale e culturale del Paese e possono rivelarsi uno strumento di conoscenza e governance del settore utilissimo in mano a governi seriamente intenzionati a sostenere e diffondere un modello di economia sociale. Altri provvedimenti sono invece attesi e richiesti da tempo, come un riordino del

¹³¹ www.agenziaperleonlus.it.

sistema del volontariato. Altri ancora come l'istituzione della cooperazione sociale (forse tra i provvedimenti più riusciti nell'ambito del Terzo settore), sull'associazionismo di promozione sociale e sull'impresa sociale chiudono un cerchio ultracentenario e rappresentano un primo tentativo organico di inquadrare le caratteristiche essenziali dell'iniziativa nonprofit, delimitarne gli ambiti e regolarne l'ineliminabile lato economico, giacché, sin dalle origini le organizzazioni di solidarietà sociale prendono la forma di istituti economici, mettendo insieme risorse e lavoro per il raggiungimento di alcuni scopi comuni. Ma nonostante la mole di provvedimenti legislativi e la moltiplicazione delle species giuridiche, il nostro ordinamento non riesce a fornire uno quadro di insieme sufficientemente preciso e la nozione stessa di Terzo settore o di organizzazione nonprofit non trova ancora esplicito riscontro in alcuna definizione normativa.

2.4 Caratteri, tipologie e strutture organizzative del nonprofit

2.4.1 - Questioni di forma / di sostanza: economia sociale e assenza di lucro

Nella letteratura specialistica nazionale e internazionale esiste una gran quantità di termini per descrivere il mondo delle organizzazioni sociali, ad ogni termine corrispondono definizioni e accezioni diverse. Ma tale varietà di definizioni non sembrano essere tanto l'indicatore di differenze originarie quanto l'impronta dei particolari contesti storico-culturali in cui si sono sviluppati i differenti modelli organizzativi. Qui di seguito presentiamo alcune diciture diffuse a livello nazionale e internazionale.

Diciture internazionali

- Nonprofit sector
- Charitable sector
- Philanthropic sector

Diciture nazionali

- Terza dimensione
- Terzo settore
- Privato sociale

- Informal sector
- Third sector
- Independent sector
- Voluntary sector
- Private non governmental sector
- Economie sociale
- Intermediary system
- Private initiative
- Terzo sistema
- Azione volontaria
- Volontariato

Limitandosi anche solo alle definizioni in lingua italiana, terzo settore, terzo sistema, terza dimensione, essi fanno riferimento alla specificità di questo settore rispetto ai primi due: lo Stato e il mercato, rendendosi formalmente equivalenti alla locuzione “privato sociale”. Il Terzo settore fonda infatti la sua presenza nella società a partire da presupposti totalmente diversi da quelli che regolano il sistema del mercato (capitalista o meno) e, nella sua concezione più ampia, include, non solo le associazioni di volontariato e l'associazionismo, ma anche l'intero comparto della cooperazione e del mutualismo. Infatti la caratteristica fondamentale del Terzo settore è che la produzione di valore non appare legata meramente alla produzione di beni materiali, bensì relazionali, connotati cioè dalla presenza di una relazione umana di reciprocità tra soggetti differenti, la quale determina la qualità del bene. Da qui il riferimento alle definizioni di *economia sociale*, o *economia civile*, espressioni di tradizione francofona, arriva fino a comprendere non solo tipi di enti che seguono particolari meccanismi di organizzazione, ma si sottolineano i principi regolatori di un sistema economico differente da quello capitalista, al cui centro c'è la merce ed il concetto di profitto, basato invece sulla produzione di beni (sia materiali che immateriali) caratterizzati dalla presenza determinante da una relazione umana e solidale tra soggetti e quindi da un principio di reciprocità. Volontariato e azione volontaria, invece, sono solo parzialmente sovrapponibili alle altre definizioni, giacché identificano una sotto-tipologia specifica delle organizzazioni sociali, specificatamente normata dalla legge, come abbiamo visto nel par. 2.3.3.

Quanto ai termini nonprofit (trascritto anche separato: no profit), no-profit o nonprofit, da considerarsi assolutamente equivalenti e resi in Italia anche con l'espressione *senza scopo di lucro*, delimitano l'insieme di tutte quelle iniziative che,

indipendentemente dalla forma che assumono, non hanno come primo obiettivo quello di generare profitti a favore dei loro proprietari. Le definizioni negative come quelle sopra annoverate, pur mettendo in luce un aspetto essenziale, dicendoci ciò che queste organizzazioni non fanno, hanno il difetto di mettere in ombra ciò che invece esse fanno. “Innanzitutto, ed è una scoperta recente, hanno in comune l'obiettivo di «cambiare» gli esseri umani: il prodotto di un ospedale è un paziente curato, quello di una Chiesa è una vita nuova, quella dell'Esercito della Salvezza è un derelitto che finalmente diventa cittadino... Il nome più giusto sarebbe dunque «istituzioni per il cambiamento umano»”¹³². L'aiuto che l'associazione pone al soggetto per migliorare la propria condizione è allora probabilmente il miglior metro sul quale si può leggere il “valore” o “non valore” generato dall'organizzazione del Terzo settore.

Ciò che distingue una organizzazione sociale da una qualsiasi azienda privata, infatti, sono due elementi: il *ruolo* che essa decide di svolgere all'interno della società, ma anche le *modalità* che decide di adottare per condurre la propria attività. Riguardo al ruolo, un'organizzazione sociale è quella che persegue *fini collettivi* attraverso la produzione e l'erogazione di *beni di utilità sociale*. Tali prestazioni sono facilmente intuibili (anche se non sempre ben definite) e riguardano tutti quei servizi dedicati alla persona o alla collettività che non vengono direttamente erogati dallo Stato. Torneremo fra poco sulla classificazione per ambiti di attività (par. 2.4.4), per adesso occorre considerare che il fatto di operare in un specifico settore di utilità sociale non è sufficiente per essere considerate organizzazioni del terzo settore: tali organizzazioni devono infatti perseguire la “sacralità” e la “purezza” dei propri fini tramite una gestione il più possibile trasparente, corretta e democratica. La prima e più rilevante modalità di gestione che differenzia le organizzazioni del terzo settore da quelle di mercato è il fatto di essere non profit. Questo non significa che sono organizzazioni interamente basate sulla prestazione lavorativa volontaria o che non possono mettere in atto iniziative commerciali, ma la legge impone a queste organizzazioni il vincolo della non distribuzione dei profitti fra gli associati (assenza di lucro) e dunque un pieno reinvestimento degli utili nelle attività stesse dell'organizzazione al fine di una stabilità della struttura e della fornitura dei servizi.

Le organizzazioni del Terzo settore, dunque, agiscono come vere e proprie attività economiche, organizzate privatamente come aziende di produzione, di consumo o

¹³² P. Drucker (1989), citato in S. Zamagni, *Libro bianco sul Terzo settore*, op. cit., pp. 13-14.

d'erogazione. A differenza delle aziende commerciali però, esse sono orientate alla massimizzazione dell'equilibrio economico, oltre che alla giusta remunerazione del lavoro e al raggiungimento di obiettivi di bilancio tali da permettere un reinvestimento.

2.4.2 - Il *System of National Accounts*: criteri per la definizione di *noprofit*

Molto probabilmente quella legata all'assenza di lucro resta l'unica definizione ombrello abbastanza onnicomprensiva e allo stesso tempo oggettiva, tanto da essere quella scelta dal System of National Accounts, un sistema di denominazione di istituzioni e organizzazioni, ideato principalmente per la standardizzazione statistica degli indicatori economici. Il SNA definisce le istituzioni nonprofit “enti giuridici o sociali creati allo scopo di produrre beni e servizi, il cui status non permette loro di essere fonte di reddito, profitto o altro guadagno per le unità che le costituiscono, controllano o finanziano”¹³³.

Dopo aver enunciato le principali caratteristiche definitorie per l'identificazione delle istituzioni nonprofit, il SNA le distingue, in forma esemplificativa, utilizzando contemporaneamente tre criteri:

1. il primo criterio si riferisce alla distinzione delle istituzioni nonprofit in market o non market;
2. il secondo criterio si riferisce alla natura pubblica o privata dei soggetti controllanti;
3. il terzo alla tipologia dei destinatari.

Rispetto al primo criterio, pertinente essenzialmente alla modalità d'intervento, si distinguono¹³⁴:

1a) istituzioni nonprofit impegnate in produzione di mercato (market): si tratta di

¹³³ Commission of the European Communities, International Monetary Fund, Organisation for Economic Co-operation and Development, United Nations, World Bank, *System of National Accounts*, Brussels/Luxembourg, New York, Paris, Washington, DC, 1993, par. 4.54.

¹³⁴ Rientrano in questa categoria anche le associazioni di imprese create allo scopo di promuovere gli interessi degli associati, le cui sottoscrizioni vengono considerate come pagamenti per i servizi resi (vengono citati i casi delle associazioni e consorzi di agricoltori, produttori o commercianti, delle organizzazioni di datori di lavoro, dei laboratori di ricerca o di altre organizzazioni o istituti che svolgono attività che sono di interesse del gruppo che le controlla).

istituzioni che offrono beni e servizi (ad esempio scuole, collegi, università, cliniche, ospedali) e che hanno come fonte prevalente di finanziamento i ricavi derivanti dalla vendita; tuttavia, data la loro natura nonprofit, possono anche avvalersi dei proventi derivanti da donazioni di soggetti privati o da sussidi pubblici;

1b) istituzioni nonprofit impegnate in produzione non di mercato (non market), in cui la produzione è offerta sul mercato gratuitamente oppure a prezzi non economicamente significativi (cioè non in grado di influenzare significativamente l'offerta e la domanda di beni e servizi);

Rispetto al secondo criterio, la proprietà dell'organizzazione, le nonprofit possono essere:

2a) istituzioni controllate dallo Stato o dai suoi poteri periferici, cioè enti giuridici autonomi rispetto all'amministrazione pubblica ma finanziati prevalentemente mediante trasferimenti pubblici e nei quali il controllo pubblico è si manifesta nella capacità di determinare la politica generale o i programmi dell'istituzione attraverso la nomina dei suoi dirigenti;

2b) istituzioni al servizio delle famiglie, controllate e finanziate prevalentemente mediante trasferimenti privati con lo scopo di offrire beni e servizi a titolo gratuito o comunque a prezzi non economicamente significativi.

Tale variabile è influenzata evidentemente, o meglio è espressione diretta del ruolo che un'organizzazione nonprofit intende svolgere all'interno della società, il quale è ulteriormente definito dalla tipologia di destinatari. Il terzo criterio dato dal SNA, infatti, distingue tra:

3a) organizzazioni a scopo mutualistico, create tramite associazione di persone al fine di offrire servizi ai propri associati (ordini professionali, partiti politici, sindacati, associazioni di consumatori, chiese o società religiose, club sportivi, sociali, culturali e ricreativi);

3b) organizzazioni a scopo caritativo, create a fini filantropici, la cui funzione è quella di fornire beni e servizi a famiglie bisognose senza il corrispondente pagamento di un prezzo.

Tale classificazione determina alcune vulnerabilità nella produzione statistica, come il fatto che vengano incluse solo le istituzioni al servizio delle famiglie (le *Nonprofit Institutions Serving Households*, in sigla NPISH). Le rimanenti istituzioni

noprofit vengono di volta in volta inglobate o nel settore delle *corporations* o in quello del *government*, ignorando il fatto che le caratteristiche specifiche dei prodotti o dei servizi che esse offrono, la composizione ed il peso delle contribuzioni volontarie (in termini di lavoro e/o in denaro), le forme di finanziamento delle attività non sempre sono riducibili a quelle proprie delle imprese *for profit*; tendenza agevolata dal fatto che le misurazioni statistiche riguardano prevalentemente le imprese o le amministrazioni pubbliche; infine, le difficoltà nell'esercizio di un controllo da parte degli enti governativi preposti fa sì che alcune istituzioni nonprofit siano incluse nel settore del *government* in alcuni contesti nazionali, mentre in altri no.¹³⁵

Nonostante questi limiti, la definizione del System of National Accounts consente non solo, come già detto, di individuare quali siano gli elementi centrali per la identificazione di una organizzazione nonprofit – cioè il fatto che essa produce beni e servizi e che la sua azione è vincolata alla non distribuzione dei profitti – ma anche degli spunti imprescindibili per costruire variabili utili a stabilire più classificazioni tipologiche di rilievo.

È il caso del criterio tassonomico proposto da Hughes¹³⁶, applicabile in maniera generalizzata a vari tipi di organizzazione formale e basato sul principio del *cui bono*, dunque in diretto riferimento al ruolo svolto ed in particolare ai beneficiari. Infatti, tenendo conto che in ogni organizzazione esistono quattro categorie principali di attori interessati alla vita dell'ente (membri e partecipanti; proprietari e dirigenti; clienti e pubblico a contatto; pubblico in generale), Hughes sostiene che le associazioni possono definirsi:

Di mutuo beneficio	Membri e partecipanti
A fini di lucro	Proprietari e dirigenti
Organismi di servizio	Clienti e pubblico a contatto
Enti per il benessere pubblico	Pubblico in generale
Tipologia dell'ente	Beneficiari principali

Sempre con riferimento al ruolo svolto e ai beneficiari, il terzo criterio, allargato al

¹³⁵ Cfr. Lorenzini F. (a cura di), *Istituzioni nonprofit in Italia. I risultati della prima rilevazione censuaria. Anno 1999*, ISTAT, 2001, pp. 20-23.

¹³⁶ Hughes E., *Lo sguardo sociologico*, Il Mulino, Bologna, 2010.

di là dell'ambito familiare, dà luogo alla distinzione generale tra organizzazioni *mutual benefit*, che perseguono principalmente l'interesse dei propri membri (come le associazioni sportive o i club ricreativi riservati a soci), e quelle *public benefit*, votate al miglioramento delle condizioni di vita di soggetti esterni alla associazione stessa o al benessere della società in generale (come molte organizzazioni di volontariato).

2.4.3 - I livelli di complessità nelle strutture organizzative

Nonostante l'assoluto primato del vincolo di non distribuzione degli utili, che è a garanzia anche dell'identità del settore, oltre che della legalità democratica, non è corretto pensare che il nonprofit sia esclusivamente il settore del *volontariato*: in esso si possono distinguere molteplici sistemi di organizzazioni che si differenziano oltre per le attività sociali per differenti gradi di strutturazione interna, per una diversa scala dimensionale e territoriale.

I primi approcci, partendo dallo studio delle organizzazioni principalmente in ambito psicologico e sociologico, prendono in considerazione non tanto il ruolo sociale, le risorse o le modalità d'azione, ma soprattutto le differenze nella struttura organizzativa. Gurvitch¹³⁷, ad esempio, propone alcuni criteri per distinguere le associazioni dagli altri raggruppamenti sociali che possono essere ancora considerati validi: volontarietà, modo d'entrata, grado di esteriorizzazione, rapporti con la società globale, compatibilità, principi democratici, natura della proprietà.

Altri criteri classificatori, che pertengono sia al ruolo sia alle modalità operative, ma che definiscono essenzialmente la struttura organizzativa, sono quelli proposti da Meister¹³⁸: il contenuto, le dimensioni, la durata, il ritmo di vita, il grado di dispersione, la funzione, l'orientamento, il grado di unità, il grado di irradiazione, i criteri cooperativi.

Sempre in riferimento alla struttura, oltre agli elementi citati, le organizzazioni possono essere distinte per dimensioni, scala territoriale e livello di professionalizzazione. La combinazione di tutte queste variabili offre un variegato campo di realtà organizzative la cui complessità è difficilmente sintetizzabile. Le

¹³⁷ Cfr. Gurvitch G., *Sociologia del diritto*, Edizioni di comunità, Milano, 1957 (ed. orig.: 1942).

¹³⁸ Cfr. Meister A., *Partecipazione sociale e cambiamento sociale: materiali per una sociologia delle associazioni*, Roma, Ave, 1971.

dimensioni di un'organizzazione riguardano tanto il numero del personale impiegato quanto l'insieme dei budget economici che ruotano attorno alle diverse attività svolte. La scala territoriale invece può riferirsi sia al raggio di intervento (dalla piccola associazione di quartiere, alla fondazione attiva a livello nazionale, all'ONG che opera internazionalmente), sia alla distribuzione dell'organizzazione sul territorio (una distribuzione “unitaria” per quelle organizzazioni che operano singolarmente in un'unica sede, oppure “distribuita” per quei soggetti che sono in grado di operare capillarmente in rete con sedi dislocate territorialmente). Concentrando l'attenzione sul tipo di prestazione svolta nell'organizzazione non profit, si possono individuare tre macro-tipologie giuridiche: organizzazioni di volontariato, professionali, imprenditoriali¹³⁹. Una suddivisione che prende spunto da quella di Barbetta senza ricalcarla completamente è quella proposta da Fagnini¹⁴⁰, basata sui livelli organizzativi dei soggetti (ovvero una serie di indicatori sull'organizzazione interna alla struttura) e i livelli di professionalizzazione degli operatori interni. Si distinguono allora organizzazioni dal carattere *non strutturato*, *professionale* e *imprenditoriale*.

Le prime sono composte da un numero ristretto di persone, che svolgono un numero limitato di attività entro un contesto sociale e territoriale circoscritto. Possiamo ricomprendere in questa categoria le piccole associazioni, i circoli e molte organizzazioni di volontariato ma anche piccole realtà cooperative o di impresa sociale che lavorano su scala locale e con un personale esiguo (ad es. molti asili privati o diverse cooperative di tipo B). “Ciò che contraddistingue infatti il carattere non strutturato non è tanto il volontariato quanto piuttosto il numero ristretto di attività svolte e quindi l'assenza della necessità di una gestione complessa di alto livello”¹⁴¹. In questo tipo di struttura sono sufficienti funzioni gestionali di base (erogazione del servizio, coordinamento delle attività, amministrazione contabile di basso livello), generalmente svolte dalle stesse persone che effettuano i servizi verso l'utenza.

Con il *carattere professionale* si descrivono quelle organizzazioni che poggiano su un solido gruppo di amministrazione e coordinamento delle attività, che si dedica totalmente all'amministrazione gestionale delle attività, lasciando ad addetti specifici

¹³⁹ Barbetta G.P., Ranci C., Soru A., “La domanda e l'offerta di formazione nel settore non profit: il modello di analisi del caso lombardo”, in Formaper (a cura di), *Intraprendere nel non profit*, Franco Angeli, Milano, 2001.

¹⁴⁰ Fagnini F., *E-learning* collaborativo nel terzo settore, Tesi di laurea specialistica Facoltà di Scienze della comunicazione, La Sapienza-Università di Roma., p.23-24 (disponibile su www.sapete.org).

¹⁴¹ Ibidem.

(volontari o operatori) l'erogazione dei servizi. Grazie ad una struttura di questo tipo si riesce ad intervenire in più settori di utilità, affrontando la propria mission da più punti di vista, a dialogare ed ad allacciare rapporti con le istituzioni pubbliche e con altri enti nonprofit, attivando logiche di lavoro in rete. Questo è possibile perché una struttura professionale, con compiti gestionali e operativi ben suddivisi, libera energie per lo sviluppo, accanto alle funzioni dirigenziali di base, di altre iniziative manageriali, come la realizzazione di progetti di comunicazione, di formazione, di fund raising, ecc...

Infine, le organizzazioni che presentano un *carattere imprenditoriale* hanno una forte strutturazione aziendale, gestita da organi dirigenziali solidi che curano l'integrazione di vari settori di attività e funzioni operative, permettendo non solo l'erogazione di servizi direttamente connessi agli scopi sociali, ma anche la formulazione e l'esecuzione di programmi di management delle risorse, di marketing, di gestione del personale, di comunicazione pubblica e istituzionale, ecc... Questo livello strutturale permette di sostenere una reticolarità territoriale molto estesa e capillare (che spesso raggiungere la dimensione nazionale se non internazionale) e di raggiungere entrate finanziarie anche molto elevate. Tutto ciò, oltre a rendere la gestione solida e sostenibile, pone le organizzazioni con carattere imprenditoriale nelle condizioni di realizzare progetti molto ambiziosi e diversificati, anche in collaborazione con altri soggetti, non per necessariamente del terzo settore.

Queste tre categorie, oltre a dare una quadro di lettura generico hanno una forte valenza in chiave formativa. Le organizzazioni con caratteristiche diverse hanno differenti esigenze formative. Ma sono soprattutto quelle in transito da una modalità ad un'altra che hanno bisogno di particolari competenze o di spazi e tempi per l'auto-riflessione e l'elaborazione di progetti-percorsi.

2.4.4 - ATECO91 e ICNPO: classificazioni per attività

Abbiamo visto come le organizzazioni del Terzo settore, accomunate nelle modalità operative dall'assenza di lucro (sancita dal principio di indivisibilità degli utili), possono essere distinte secondo le diverse forme giuridiche assunte secondo la legge italiana, in base alle fonti finanziarie, alla proprietà e ai beneficiari (sulla scorta del SNA), in base alle molteplici variabili della struttura organizzativa. Ma, come si

accennava all'inizio del paragrafo, è anche il ruolo a costituire, in positivo, un elemento imprescindibile per valutare l'appartenenza al Terzo settore. Se gli elementi fin qui analizzati ci descrivono alcuni aspetti del ruolo sociale che le organizzazioni scelgono e interpretano (ad esempio la proprietà e i beneficiari), per comporre il puzzle manca almeno un altro fattore cruciale: il tipo di attività svolte.

Poiché, come già rilevato, le istituzioni no profit possono svolgere qualsiasi tipo di attività produttiva, sarebbe possibile identificarne l'attività prevalente mediante la classificazione ATECO¹⁴² con riferimento a tutte le sezioni (da A a U), ad esclusione della O, riferita ai servizi tradizionalmente erogati dallo Stato (amministrazione pubblica e difesa, assicurazione sociale obbligatoria).

Sebbene la classificazione ATECO sia stata progressivamente migliorata nelle sue tre versioni (1991, 2002 e 2007), non risulta sempre sufficiente a descrivere dettagliatamente l'attività delle istituzioni nonprofit, dal momento che la maggior parte di esse è impegnata nella produzione di servizi di utilità sociale. Un altro elemento di difficoltà è che ATECO identifica talvolta dei soggetti piuttosto che delle tipologie di attività, come ad esempio per la classe 94.9, "Attività di altre organizzazioni associative n.c.a."

Per superare questi limiti ISTAT ha utilizzato, nella sua rilevazione sulle istituzioni non profit del 1999, il sistema di classificazione denominato ICNPO (International Classification of Nonprofit Organizations), elaborato sulla base dell'ISIC¹⁴³ e utilizzato in alcuni studi di comparazione internazionale delle istituzioni nonprofit condotti da ricercatori della Johns Hopkins University. Il sistema è organizzato in 12 gruppi e 27 sottogruppi a loro volta suddivisi in attività.

Le principali differenze della ICNPO rispetto alla classificazione ATECO sono le seguenti:

- in ATECO le attività riguardanti la sanità e l'assistenza sociale sono comprese in un'unica sezione (N in ATECO91 e Q in ATECO07), mentre in ICNPO risultano

¹⁴² La classificazione delle attività economiche ATECO è una tipologia di classificazione adottata dall'ISTAT) per le rilevazioni statistiche nazionali di carattere economico. È la traduzione italiana della Nomenclatura delle Attività Economiche (NACE) creata dall'Eurostat, adattata dall'ISTAT alle caratteristiche specifiche del sistema economico italiano. Attualmente è in uso la versione ATECO 2007, entrata in vigore dal 1° gennaio 2008, che sostituisce la precedente ATECO 2002, adottata nel 2002 ad aggiornamento della ATECO 1991. Si tratta di una classificazione alfanumerica con diversi gradi di dettaglio dal generale al particolare: le lettere indicano il macrosettore di attività economica, mentre i numeri (che vanno da due fino a sei cifre) rappresentano, con diversi gradi di dettaglio, le articolazioni e le disaggregazioni dei settori stessi.

¹⁴³ L'ISIC, *International Standard Industrial Classification of All Economic Activities*, è una classificazione delle attività economiche definita dalla Divisione Statistica delle Nazioni Unite.

suddivise in due gruppi (3 e 4);

- le attività classificate da ATECO91 nella sezione Altri servizi pubblici, sociali e personali” alla lettera O, vengono suddivise da ICNPO in otto gruppi (1, 5, 7, 8, 9, 10, 11, 12);

- in ICNPO viene introdotto il gruppo 6, che include le attività delle ONG, non chiaramente individuabili in ATECO91.

Tabella 2 - ICNPO (*International Classification of Nonprofit Organizations*)

<p>1. <i>Attività culturali e ricreative</i> -Attività culturali ed artistiche -Attività ricreative -Club</p>	<p>6. <i>Promozione dello sviluppo economico e sociale della comunità locale</i> -Promozione dello sviluppo economico e sociale della comunità locale -Tutela degli inquilini e sviluppo del patrimonio abitativo -Addestramento e avviamento professionale</p>
<p>2. <i>Istruzione e ricerca</i> -Istruzione primaria e secondaria -Istruzione universitaria -Istruzione professionale e istruzione degli adulti -Ricerca</p>	<p>7. <i>Diritti civili, tutela legale e politica</i> -Organizzazioni civiche e di tutela dei diritti -Servizi di tutela legale -Organizzazioni politiche</p>
<p>3. <i>Sanità</i> -Servizi ospedalieri generali e riabilitativi -Case di cura -Servizi psichiatrici ospedalieri e non ospedalieri -Altri servizi sanitari</p>	<p>8. <i>Intermediari filantropici e promozione del volontariato</i> -Intermediari filantropici</p>
<p>4. <i>Assistenza sociale</i> -Servizi sociali -Servizi di assistenza in caso di calamità naturale, di protezione civile e assistenza ai profughi e rifugiati -Servizi di sostegno ai redditi e alle condizioni di vita individuale e servizi di beneficenza</p>	<p>9. <i>Attività internazionali</i> -Attività internazionali</p>
<p>5. <i>Attività ambientalista</i> -Attività a favore dell'ambiente -Attività a favore degli animali</p>	<p>10. <i>Organizzazioni religiose</i> -Congregazioni e associazioni religiose</p>
	<p>11. <i>Organizzazioni economiche, di titolari di impresa, professionali e sindacali</i> -Associazioni imprenditoriali, professionali e sindacali</p>
	<p>12. <i>Altre attività</i> -Attività non classificate altrove</p>

“Tuttavia, si rileva anche che la classificazione ICNPO deve essere integrata ulteriormente, qualora si intenda rappresentare anche l’attività di quelle istituzioni nonprofit che non si configura come un’attività di servizio a persone in senso esclusivo, ma comprende anche attività di produzione di carattere primario e secondario”¹⁴⁴.

¹⁴⁴ Lorenzini F. (a cura di), *Istituzioni nonprofit in Italia*, op. cit., pp. 23-24

2.5 Il censimento ISTAT del nonprofit e il confronto Italia-Sicilia

I dati dell'ultima rilevazione complessiva condotta dall'ISTAT sul settore nonprofit risalgono al 1999. Pubblicati nel 2001 con il titolo *Istituzioni nonprofit in Italia. I risultati della prima rilevazione censuaria Anno 1999*, si riferiscono ad un'indagine svolta su un campione di 410.720 organizzazioni. Di queste 222.412 hanno risposto al questionario e sono state considerate, dunque, attive (16.525 in Sicilia, il 7,7%).

Noi procederemo commentando e incrociando i principali dati ottenuti e impostando di volta in volta un confronto tra aree del Paese (Nord, Centro e Sud) e tra alcune realtà regionali. Sono state scelte, oltre alla Sicilia, ambito principale di questa ricerca, altre tre regioni (una per area geografica) con un numero simile di abitanti (Veneto, Lazio e Campania), oltre alla Lombardia, che rappresenta uno dei modelli regionali più avanzati nel campo del Terzo settore, ragione per cui può risultare utile e interessante un confronto.

2.5.1 - L'indagine: scopi, strumenti, esiti generali

Gli obiettivi dell'indagine sono così formulati¹⁴⁵:

- 1) “pervenire ad un quadro informativo generale sulle principali caratteristiche strutturali delle istituzioni nonprofit, al fine di misurarne le dimensioni in termini di risorse economiche disponibili ed utilizzate e di individuarne i principali aspetti organizzativi”;
- 2) “rappresentare il settore nella sue caratteristiche di diffusione sul territorio nazionale, tenuto conto dei vincoli posti dagli strumenti a disposizione dell'ISTAT che hanno impedito di assumere come unità di rilevazione le singole unità locali delle istituzioni censite”;
- 3) “considerata l'ampia differenziazione degli obiettivi perseguiti, degli scopi sociali, delle funzioni svolte dalle istituzioni nonprofit, riconoscere all'interno del settore alcuni importanti confini di natura economica che consentono di approfondire

¹⁴⁵ A. Mancini in Lorenzini F. (a cura di), *Istituzioni nonprofit in Italia*, op. cit., p. 9.

la successiva analisi dei risultati”.

In Italia, le istituzioni nonprofit attive risultarono essere distribuite come illustra sinteticamente la tabella seguente, di cui oltre la metà sono nate dopo il 1990. Abbiamo già visto nel par. 2.3.2 la crescita esponenziale del fenomeno a partire dagli anni Settanta e tutt'oggi i dati in nostro possesso indicano trend fortemente in crescita.

Popolazione nel 1991: 56.778.000	nonprofit attive in Italia	Occupati
Nord: 44,6%	51,1% (113.173 unità)	51,6% (274.220)
Centro: 19,2%	21,2% (46.966 unità)	29,5% (156.976)
Sud (isole comprese): 36,1%	27,7% (61.273 unità)	18,9% (100.730)
TOT.	221.412	531.926

Tabella 3: Elaborazione su dati ISTAT censimento 1991 e 1999

Come si può notare, oltre la metà delle istituzioni nonprofit attive in Italia è situata nel Nord del Paese, oltre un quarto nel Mezzogiorno e poco più di un quinto nel Centro. Eccetto per quest'ultimo il dato non è correlabile alla distribuzione della popolazione nelle macro-aree del Paese, a svantaggio del Mezzogiorno, dove vive il 36% della popolazione e dove ha sede appena il 27,7% delle istituzioni nonprofit.

Un'altra anomalia legata al Mezzogiorno è che esso apporta oltre un quarto di organizzazioni al sistema nonprofit nazionale ma rappresenta solo un quinto della forza lavoro impiegata nel settore. Situazione diametralmente opposta a quella del Centro Italia.

2.5.2 - Distribuzione e densità sui territori

Da un punto di vista di numeri assoluti, la Lombardia vanta la presenza più elevata di organizzazioni sul suo territorio (31.120, pari al 14,1% del totale), seguita dal Veneto (21.092, pari a 9,5%), dall'Emilia-Romagna (19.160, pari a 8,7%), dal

Piemonte (18.700, pari 8,4%) e dalla Toscana (18.021, pari 8,1%). Le regioni con una minore presenza assoluta di nonprofit sono invece la Valle d'Aosta, il Molise, la Basilicata, l'Umbria e la Calabria, che nel non arrivano al 6,0% delle unità attive in Italia.

Prospetto 3.1 – Istituzioni per regione. Anno 1999

REGIONI	Istituzioni		Istituzioni per 10.000 abitanti
	Dati assoluti	%	
Piemonte	18.700	8,4	43,6
Valle d'Aosta	833	0,4	69,2
Lombardia	31.120	14,1	34,3
Trentino-Alto Adige	8.308	3,8	88,7
<i>Bolzano-Bozen</i>	4.461	2,0	96,4
<i>Trento</i>	3.847	1,7	81,2
Veneto	21.092	9,5	46,7
Friuli-Venezia Giulia	6.119	2,8	51,6
Liguria	7.841	3,5	48,2
Emilia-Romagna	19.160	8,7	48,1
Toscana	18.021	8,1	51,0
Umbria	4.347	2,0	52,0
Marche	7.476	3,4	51,2
Lazio	17.122	7,7	32,5
Abruzzo	5.841	2,6	45,7
Molise	1.021	0,5	31,1
Campania	11.411	5,2	19,7
Puglia	12.035	5,4	29,5
Basilicata	1.271	0,6	21,0
Calabria	5.300	2,4	25,8
Sicilia	16.524	7,5	32,5
Sardegna	7.870	3,6	47,6
ITALIA	221.412	100,0	38,4
NORD	113.173	51,1	44,0
CENTRO	46.966	21,2	42,3
MEZZOGIORNO	61.273	27,7	29,4

Tabella 4: Istituzioni per regione (STAT, 2001)

In termini di valori assoluti la Sicilia si posizionava settima in Italia e prima fra le regioni del Sud, con 16.524 organizzazioni pari al 7,5% del totale nazionale. l'84% sono stati fondati a partire dal 1981 e ben il 60% dopo il 1990 (in linea con l'andamento nazionale).

Se il numero delle istituzioni nonprofit censite viene rapportato alla popolazione residente nello stesso anno, risulta una media italiana di 38,4 istituzioni ogni 10 mila abitanti. Questo rapporto è più elevato nelle regioni settentrionali e centrali (rispettivamente 44 e 42,3 istituzioni ogni 10.000 abitanti), mentre nel Mezzogiorno esso si presenta nettamente inferiore (29,4 istituzioni ogni 10.000 abitanti).

“Il riferimento al rapporto fra istituzioni attive e popolazione residente conferma la

disomogeneità territoriale, modificando tuttavia, in modo rilevante, la graduatoria delle regioni basata sul numero complessivo delle unità istituzionali¹⁴⁶, infatti la Lombardia, che primeggia in termini numerici assoluti, mostra un rapporto di *solo* 34,3 istituzioni nonprofit ogni 10.000 abitanti, mentre altre regioni meno popolate, in cui la presenza di unità è dunque molto bassa, mostrano una densità molto elevata: il Trentino-Alto Adige (88,7), la Valle d'Aosta (69,2), l'Umbria (52,0) e il Friuli-Venezia Giulia (51,6). Le regioni del Sud presentano invece i rapporti più bassi: 29,5 istituzioni ogni 10.000 abitanti in Puglia; 25,8 in Calabria; 21,0 in Basilicata e 19,7 in Campania. Solo la Sardegna e l'Abruzzo raggiungono densità molto simili a quelle riscontrata nelle regioni centrali (rispettivamente 47,6 e 45,7 istituzioni ogni 10.000 abitanti), mentre la Sicilia si attesta sulla terza posizione, con una densità leggermente superiore alla media del Sud Italia ma comunque sensibilmente inferiore a quella del Centro e del Nord del Paese: 32,5 organizzazioni ogni 10.000 abitanti.

Gli indici di densità/concentrazione costituiscono indicatori assai utile, soprattutto se messi in relazione (ponderati) rispetto al numero di abitanti delle varie regioni, ci danno utili punti di riferimento per un confronto fra i vari sistemi regionali. Essi infatti, soprattutto se confortati da altri dati, possono costituire l'indizio di sistemi territoriali coesi e solidali, in cui le persone sono disponibili a fare rete, ponendosi in grado di generare delle risposte associate a bisogni individuali e collettivi, in cui cioè l'erogazione di servizi alla collettività in chiave associata costituisce una soluzione privilegiata, diffusa o comunque praticabile. Questo ci può permettere di individuare modelli di successo ed esportarli.

¹⁴⁶ Lorenzini F. (a cura di), *Istituzioni nonprofit in Italia*, op. cit., p. 54.

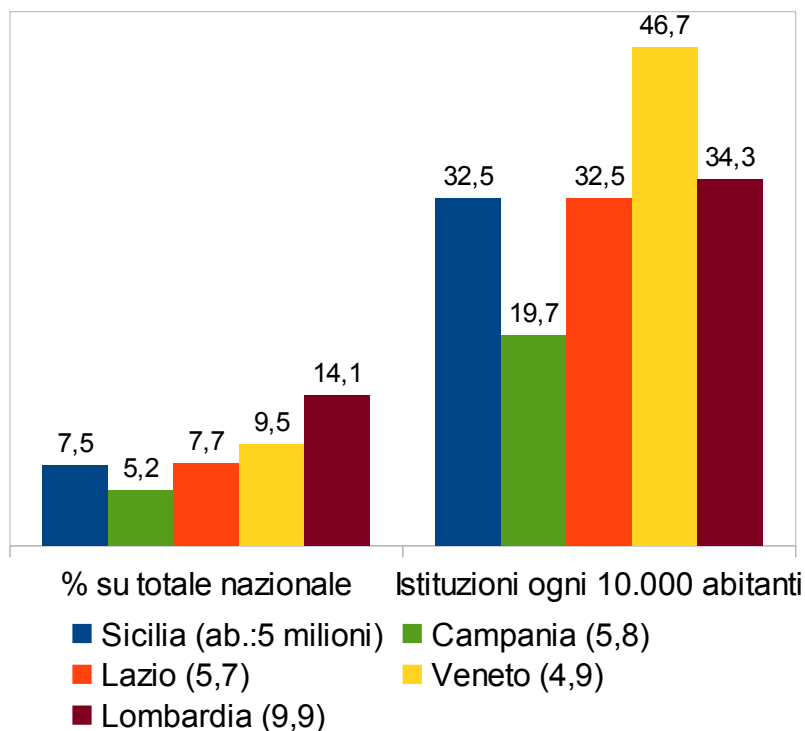


Figura 6: Cinque regioni a confronto

2.5.3 - Strutture giuridiche e settori di attività

“La struttura associativa dell’istituzione è ovviamente legata alla forma giuridica, che ne rispecchia, almeno in parte, gli scopi e l’ethos”¹⁴⁷. Essa dunque è correlabile alla compagine associativa: i dati ci mostrano che hanno soci e/o iscritti in misura superiore alla media nazionale le cooperative sociali (100%), le associazioni non riconosciute (97,2%) e le associazioni riconosciute (96,5%). Al contrario, le istituzioni senza soci e/o iscritti sono più frequentemente quelle che prendono la forma di fondazioni (75,6%) e quelle che dichiarano di possedere una forma non altrimenti classificata (74,1%). Anche l’attività svolta in via prevalente influenza la composizione associativa delle istituzioni nonprofit: le unità senza soci sono relativamente più frequenti nei settori della promozione e formazione religiosa (36,2%), dell’istruzione e ricerca (25,5%) e della filantropia e promozione del volontariato (16,4%).

¹⁴⁷ Lorenzini F. (a cura di), *Istituzioni nonprofit in Italia*, op. cit., pp. 63.

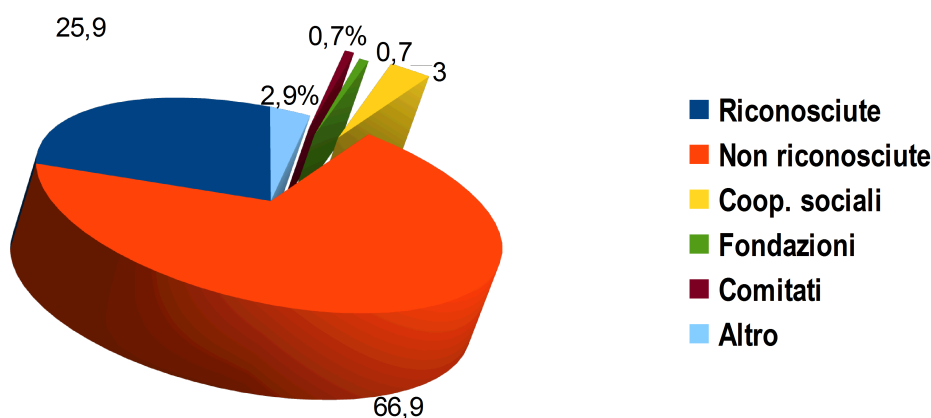


Figura 7: Il Terzo settore in Sicilia: assetto istituzionale (ISTAT, 2001)

Come si evince dal seguente areogramma, in Sicilia le associazioni non riconosciute sono la stragrande maggioranza non solo rispetto alla tipologia associativa ma anche in generale rispetto all'intero settore. Questo è parallelo a quello nazionale. Il sospetto naturalmente è che i dati della prossima rilevazione censuaria sul Terzo settore il divario sia destinato ad accentuarsi notevolmente a vantaggio delle associazioni non riconosciute, rendendo il riconoscimento una categoria residuale.

Per quanto riguarda le fondazioni, come è legittimo aspettarsi, la loro incidenza sui sistemi nonprofit regionali è concentrata in Lombardia (2,2%) e nel Lazio (2%). Peggiora che nel resto d'Italia è la loro incidenza nel Mezzogiorno, dove in media rappresentano lo 0,9% del settore, con un massimo di 1,2% in Campania ed un minimo di 0,5% in Sardegna e Basilicata. La Sicilia ottiene comunque una pessima performance: 0,7%. Non bisogna dimenticare che le fondazioni, pur costituendo una percentuale relativamente piccola del settore, dispongono di ampie risorse patrimoniali che le mettono in grado di incidere sul tessuto sociale e di “pesare” rispetto all'intero Terzo settore.

Per quanto riguarda la percentuale di cooperative sociali, che sul territorio siciliano rappresentano ben il 3% delle organizzazioni nonprofit, nel sistema nazionale, la loro media si attesta sul 2,6% ma con una netta differenziazione tra Nord (2%), Centro (1,7%), Sud (2,6%). Al settentrione solo la Lombardia e la Val d'Aosta raggiungono

la media nazionale (rispettivamente 2,6% e 3,4%), mentre tutte le altre regioni sono al di sotto del 2%, anche quelle in cui, per la loro storia politica e culturale ci si aspetterebbe il contrario, come la Toscana (1,4%) e l'Emilia Romagna (1,9%). Al centro soltanto Umbria e Abruzzo arrivano alla soglia del 2% mentre al Sud, a parte la Campania (1,2%), tutte le regioni presentano percentuali piuttosto alte: Basilicata (4,7%), Molise (7,3%), Calabria (3,2%), Puglia (2,3%), Sardegna (3,1%).

La maggioranza delle istituzioni nonprofit appartiene al settore sportivo e a quel vasto agglomerato di associazioni che si occupano, spesso indifferentemente, di cultura, formazione diffusa, ricreazione, di frequente “sconfinando” in vari campi “minori”, quali la tutela ambientale o le battaglie per i diritti. Tutto il resto dei settori di attività è fortemente frammentato, ma si possono individuare i principali: assistenza sociale (8,7%), relazioni sindacali e rappresentanza di interessi (7,1%), istruzione e ricerca (5,3%), sanità (4,4%), tutela diritti e politica (3,1%).

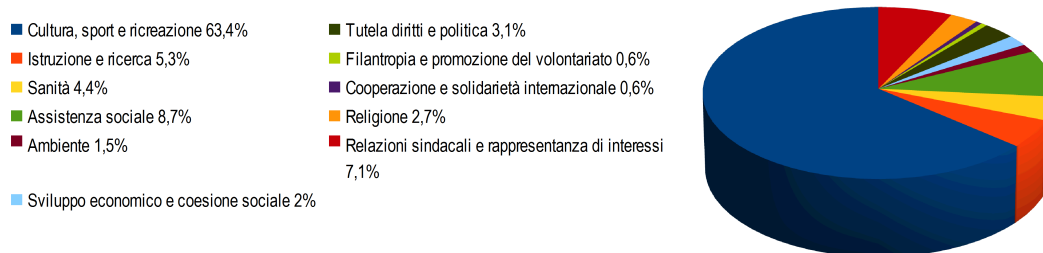


Figura 8: Settori di attività delle nonprofit in Italia (ISTAT, 2001)

Ad eccezione delle istituzioni attive in prevalenza nella cultura, sport e ricreazione, che si distribuiscono geograficamente in maniera omogenea, si rileva che al Nord sono più diffuse le istituzioni attive nei settori della cooperazione e solidarietà internazionale, della filantropia e della promozione del volontariato. Nell'Italia centrale sono più frequenti le istituzioni operanti in via prevalente nei settori delle relazioni sindacali e rappresentanza di interessi e della tutela dei diritti e attività politica (effetto indotto almeno in parte dalla presenza della capitale). Infine, al Sud

spicca la consistenza delle istituzioni dedite in prevalenza all'attività di promozione e formazione religiosa¹⁴⁸.

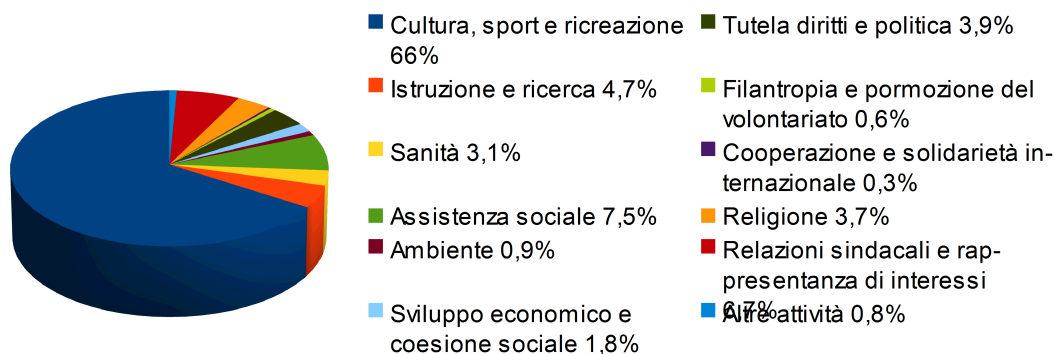


Figura 9: Settori di attività delle nonprofit in Sicilia (ISTAT, 2001)

In Sicilia la frammentazione tra i settori di attività è ulteriormente accentuata: i principali settori di attività hanno percentuali lievemente più basse di quelle nazionali (assistenza sociale: -1,3%; relazioni sindacali e rappresentanza di interessi: -0,4%; istruzione e ricerca: -0,6%; sanità: -1,3%). Unica eccezione il settore di attività attinente alla politica e alla tutela dei diritti che in Sicilia raggiunge il 3,9% (+0,8), mentre in linea con l'andamento del Mezzogiorno, tra i settori minori a livello nazionale, in Sicilia spicca quello delle organizzazioni religiose (+1%).

Il settore di attività nel quale l'unità istituzionale opera in misura prevalente è correlato all'appartenenza a gruppi, confederazioni, consorzi e simili: "Le istituzioni attive nel settore delle relazioni sindacali e rappresentanza degli interessi sono in grande maggioranza appartenenti ad un gruppo (82,0%); così anche quelle attive nel campo della tutela dei diritti e attività politica che sono nel 69,1% dei casi collegate a gruppi organizzativi; le istituzioni che operano prevalentemente nel settore della sanità mostrano una quota di unità appartenenti ad un gruppo di poco inferiore al 65,0%. Al contrario il fenomeno risulta essere assai meno diffuso tra le istituzioni attive in via prevalente nel settore dell'istruzione e ricerca (86,4% di unità indipendenti), nel settore della cooperazione e solidarietà internazionale (80,9% di

¹⁴⁸ Cfr. Lorenzini F. (a cura di), *Istituzioni nonprofit in Italia*, op. cit., p. 66.

unità indipendenti), nel settore della cultura, sport e ricreazione (77,5% di unità indipendenti).¹⁴⁹

2.5.4 - Risorse finanziarie e risorse umane

Dati interessanti in senso comparativo vengono dall'esame delle fonti delle risorse del settore no profit nelle varie regioni, come ci mostra il seguente grafico.

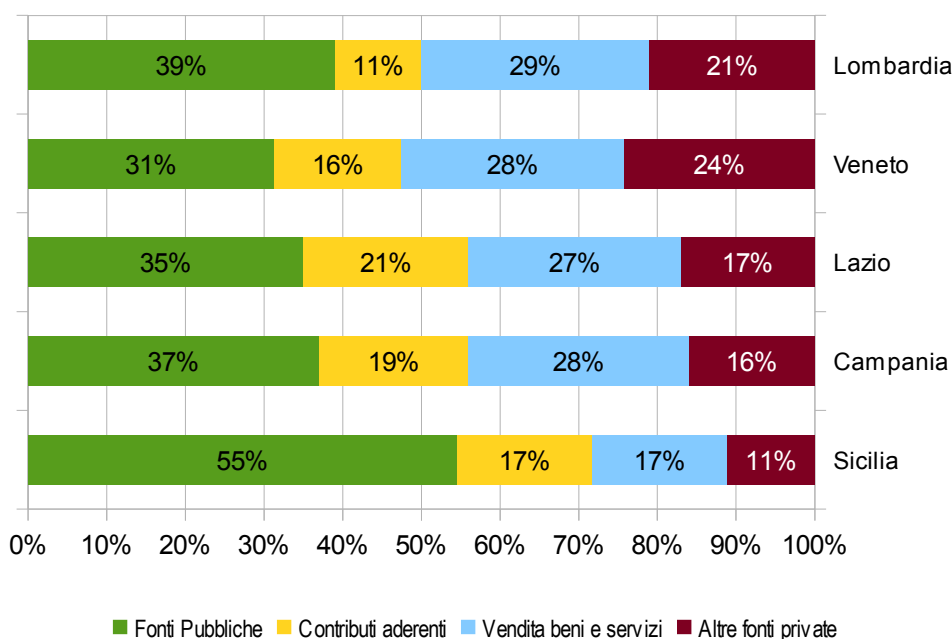


Figura 10: Risorse del no profit (ISTAT, 2001)

Il Terzo settore già nel 1999, all'epoca di queste rilevazioni, rappresentava un discreto volume economico: le sue entrate in totale si assestavano su 73.116.868.000.000 £ pari a 37.766.977.272 euro, un dato che secondo molti studiosi, ad esempio Giorgio Fiorentini (Università Bocconi)¹⁵⁰, in questi dieci anni è cresciuto fino a raddoppiare. Il volume delle entrate, e conseguentemente delle uscite (dato il vincolo di pareggio del bilancio), si differenzia in modo pronunciato secondo la ripartizione geografica, il periodo di costituzione e la forma giuridica delle istituzioni.

¹⁴⁹ Lorenzini F. (a cura di), *Istituzioni nonprofit in Italia*, op. cit., p. 58.

¹⁵⁰ Cfr. Fiorentini G., *Impresa sociale e sussidiarietà. Dalle fondazioni alle SPA; management e casi*, Milano, FrancoAngeli, 2006.

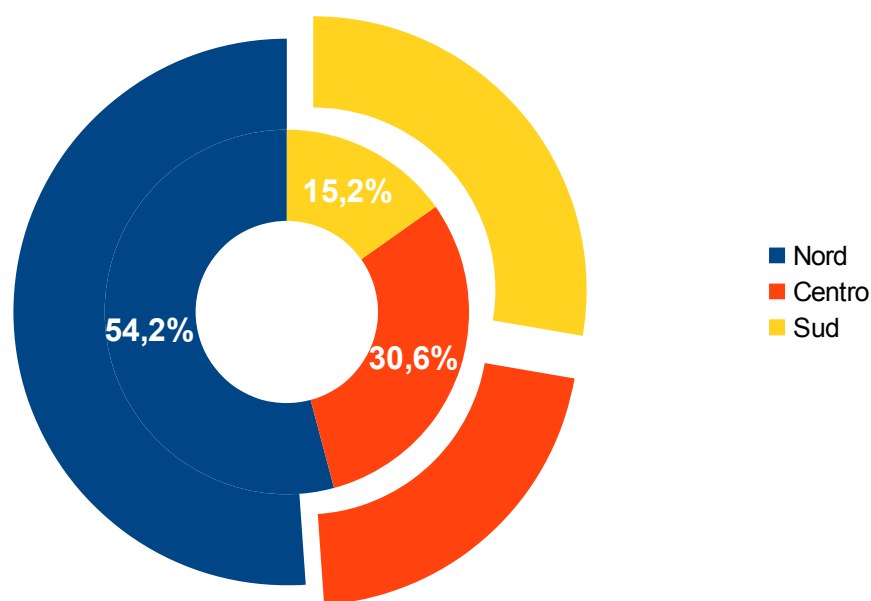


Figura 11: Distribuzione geografica delle entrate del noprofit - cerchio interno - raffrontate con la distribuzione geografica delle unità istituzionali - cerchio esterno (ISTAT, 2001).

Così come i rapporti unità istituzionali/popolazione e forza lavoro impiegata/popolazione sono relativamente molto alti nell'Italia centrale e molto bassi in quella meridionale, anche per ciò che concerne la distribuzione territoriale delle entrate, le regioni del centro Italia presentano le migliori performances, in parte anche per la “distorsione” rappresentata dall'attrattore laziale e romano (cfr. fig. 11). A livello di distribuzione regionale il sistema del noprofit si presenta ancora più sbilanciato, rivelando meglio le ragioni delle anomalie di cui sopra. Se la Sicilia, con 3.359.551 milioni di £ (4,6% del totale nazionale), è la settima tra le regioni italiane e la prima tra quelle del Sud, la sua performance impallidisce in confronto a quelle di Lombardia e Lazio. La loro ricchezza, in totale, è quasi il triplo di quella complessiva del Mezzogiorno, rispettivamente il 25,4% e il 23,9% del totale nazionale, quando la terza regione classificata, il Piemonte, raggiunge un modesto 8,1%. Considerando le distribuzioni per classe di entrate e ripartizione geografica, a fornire i risultati migliori sono ancora le regioni centrali, dove le organizzazioni con entrate superiori a 250 milioni sono il 21,0%, contro una quota nazionale del 14,4%. Al contrario, nelle regioni meridionali quasi due enti su tre dichiarano entrate inferiori a 31 milioni (62,8%, a fronte di una quota nazionale di 55,0%). In Sicilia, con oltre il 50% delle istituzioni che hanno dichiarato entrate tra £ 11 e 60 milioni, e ben il 38% tra 11

e 30 (a fronte di una media nazionale del 32,2%), sono evidenti le difficoltà degli enti a spingersi oltre un certo livello dimensionale, anche in termini di addetti, come vedremo tra breve.

Riguardo al periodo di costituzione sembrerebbe che i mezzi economici (c.ca 30%) siano concentrati tra le istituzioni sorte dopo il 1990, ma poiché queste rappresentano la maggioranza degli enti, i loro valori medi (190 milioni di entrate e 172 milioni di uscite per singola istituzione) sono di gran lunga più bassi di quelli relativi all'intera popolazione. Mentre le istituzioni costituite anteriormente al 196, registrano importi medi per singola istituzione per oltre 1 miliardo sia entrata che in uscita e nel complesso sono le istituzioni più anziane ad avere una maggiore disponibilità economica.

Il volume dei dati economici varia in maniera consistente anche secondo il settore di attività prevalente (cfr. tab. 5). Il 60% delle entrate è polarizzato in tre settori: assistenza sociale (20,0%), sanità (18,8%) e cultura, sport e ricreazione (17,4%). Seguono l'istruzione e ricerca (13,5%) e le relazioni sindacali e rappresentanza di interessi (11,1%) , che però, rispetto al loro peso in termini di unità istituzionali, possiamo considerare capaci di attrarre fondi oltre la media, insieme alle organizzazioni classificate nei settori "altre attività", "sanità" e "filantropia". Il discorso esattamente opposto, invece, va fatto per le organizzazioni culturali, sportive, ricreative e ambientaliste, le cui entrate per ente sono di gran lunga le più basse fra tutte le categorie di attività considerate dall'ISTAT.

SETTORI DI ATTIVITA' PREVALENTE	ENTRATE			USCITE		
	Dati assoluti	% istituzione	Entrate per istituzione	Dati assoluti	% istituzione	Uscite per istituzione
Cultura, sport e ricreazione	12.718.207	17,4	91	12.332.235	17,9	88
Istruzione e ricerca	9.864.196	13,5	847	9.790.367	14,2	840
Sanità	13.752.334	18,8	1.421	13.555.932	19,7	1.401
Assistenza sociale	14.631.395	20,0	756	13.811.027	20,0	714
Ambiente	342.221	0,5	104	342.019	0,5	104
Sviluppo economico e coesione sociale	2.846.097	3,9	656	2.868.393	4,2	661
Tutela dei diritti e attività politica	1.952.531	2,7	285	1.978.866	2,9	289
Filantropia e promozione del volontariato	1.504.441	2,1	1.207	1.361.922	2,0	1.093
Cooperazione e solidarietà internazionale	839.881	1,1	586	817.805	1,2	571
Religione	1.630.444	2,2	276	1.614.290	2,3	273
Relazioni sindacali e rappresentanza di interessi	8.108.518	11,1	518	7.934.508	11,5	507
Altre attività	4.926.603	6,7	2.968	2.504.536	3,6	1.509
TOTALE	73.116.868	100,0	330	68.911.900	100,0	311

Tabella 5: Illustrazione 14: Entrate e uscite per settore di attività prevalente (milioni di lire). Fonte: ISTAT, 2001.

Le risorse umane impiegate sono un numero consistente (circa 4 milioni di addetti) sebbene variamente distribuito tra Nord, centro e Sud: poco più di mezzo milione di lavoratori (c.ca il 3% del totale forza lavoro nazionale), di cui oltre la metà concentrati nelle regioni del Nord, quasi un terzo nelle regioni del centro e meno di un quinto nel Mezzogiorno. Naturalmente queste cifra non tengono conto del numero di volontari, che solo nel Sud Italia supera il mezzo milione (602.139) pur rappresentando meno del 19% del totale nazionale dei volontari (60% al Nord, 21% al Centro) ed in Sicilia supera le 111 mila (3,5%). In totale oltre 3 milioni di volontari.

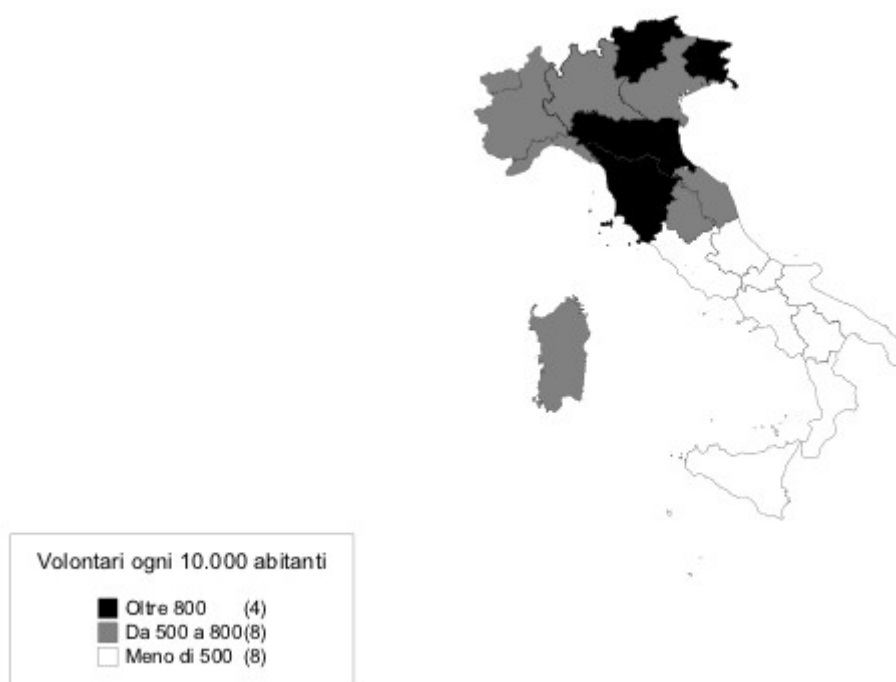


Illustrazione 12: Volontari ogni 10.000 ab. (Fonte: ISTAT, 2001, fig. 4.5)

La diffusione del volontariato nella popolazione (come rilevano i vari rapporti IREF sull'associazionismo sociale fino all'edizione VIII, da cui è tratto il successivo grafico¹⁵¹), raggiunge il picco nel 1989 (15,4%), si flette sensibilmente per tutti gli anni Novanta, dopo i quali ricomincia a crescere per arrivare nuovamente intorno al 15% nel 2002.

¹⁵¹ C. Caltabiano (a cura di), *Il sottile filo della responsabilità civica: VIII Rapporto sull'associazionismo sociale*, Milano, Franco Angeli, 2003.

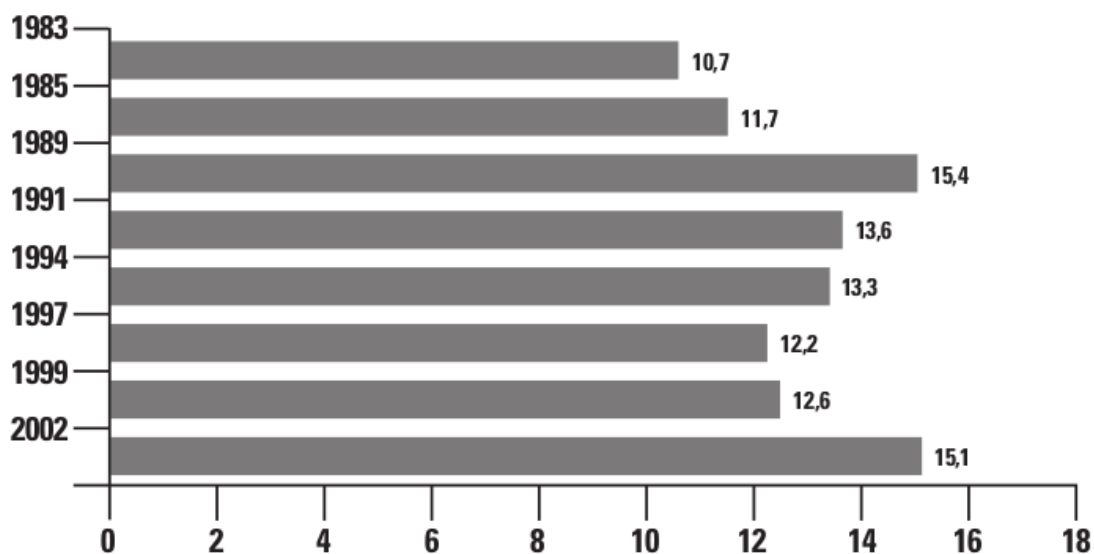


Illustrazione 13: VIII Rapporto IREF sull'associazionismo sociale

Quanto alla divisione maschi/femmine sul totale degli addetti (volontari e non), se in termini numerici complessivi prevalgono comunque i maschi, un dato appare abbastanza singolare: la maggior parte dei lavoratori e collaboratori è femmina, la maggior parte dei volontari (il doppio) maschi.

Prospetto 4.1 – Persone impiegate al 31 dicembre 1999 per tipologia e sesso

SESSO	Dipendenti		Totale	Lavoratori		Volontari	Religiosi	Obiettori	Totale
	a tempo pieno	a tempo parziale		distaccati	Collaboratori				
Dati assoluti									
Femmine	281.738	50.971	332.709	6.876	38.431	1.111.362	44.881	-	1.534.259
Maschi	186.673	12.544	199.217	10.670	41.509	2.109.823	51.167	27.788	2.440.174
TOTALE	468.411	63.515	531.926	17.546	79.940	3.221.185	96.048	27.788	3.974.433
Composizione percentuale									
Femmine	60,1	80,3	62,5	39,2	48,1	34,5	46,7	-	38,6
Maschi	39,9	19,7	37,5	60,8	51,9	65,5	53,3	100,0	61,4
TOTALE	100,0	100,0	100,0	100,0	100,0	100,0	100,0	100,0	100,0

È abbastanza raro per le organizzazioni nonprofit ricorrere al lavoro dipendente, in particolare sfruttando i contratti atipici. Solo il 15,2% degli intervistati infatti dichiara di avere dipendenti e la stragrande maggioranza degli operatori del settore dunque non è retribuita. Se è vero che la caratteristica di queste organizzazioni è la prestazione volontaria, non è possibile limitare a questa banale considerazione l'analisi su un dato che denota evidenti difficoltà per le istituzioni nonprofit a crescere articolandosi in maniera complessa.

In particolare il quadro del Mezzogiorno è il più sconcertante: sono solo 90.507 i dipendenti a tempo pieno, pari al 19,3% totale nazionale, mentre sono soltanto 10.223 i dipendenti a tempo parziale (16,1%) e 10.477 i collaboratori occasionali (13,1%). Il confronto fra i volontari risulta altrettanto polarizzato: oltre il 60% nel Nord, poco più e poco meno di un quinto rispettivamente al Centro e nel Mezzogiorno.

La diffusione delle differenti tipologie di risorse umane varia in relazione alla localizzazione geografica delle istituzioni ma più nettamente rispetto al loro profilo strutturale. Al Nord le organizzazioni nonprofit operano più frequentemente con tutte le tipologie diverse dai dipendenti e particolarmente, con volontari (81,8%) e lavoratori con contratto di collaborazione (6,6%). Al contrario, nelle istituzioni nonprofit del Centro è più frequente l'utilizzo di risorse diverse dai volontari ed in particolare di personale retribuito (le unità con dipendenti sono il 18,7%, quelle con lavoratori con contratto di collaborazione il 6,7% e quelle con lavoratori distaccati da altri enti il 2,1%). Nel Sud del Paese e nelle isole, infine, i volontari costituiscono l'unica tipologia di persone impiegata più spesso della media nazionale (80,7%).

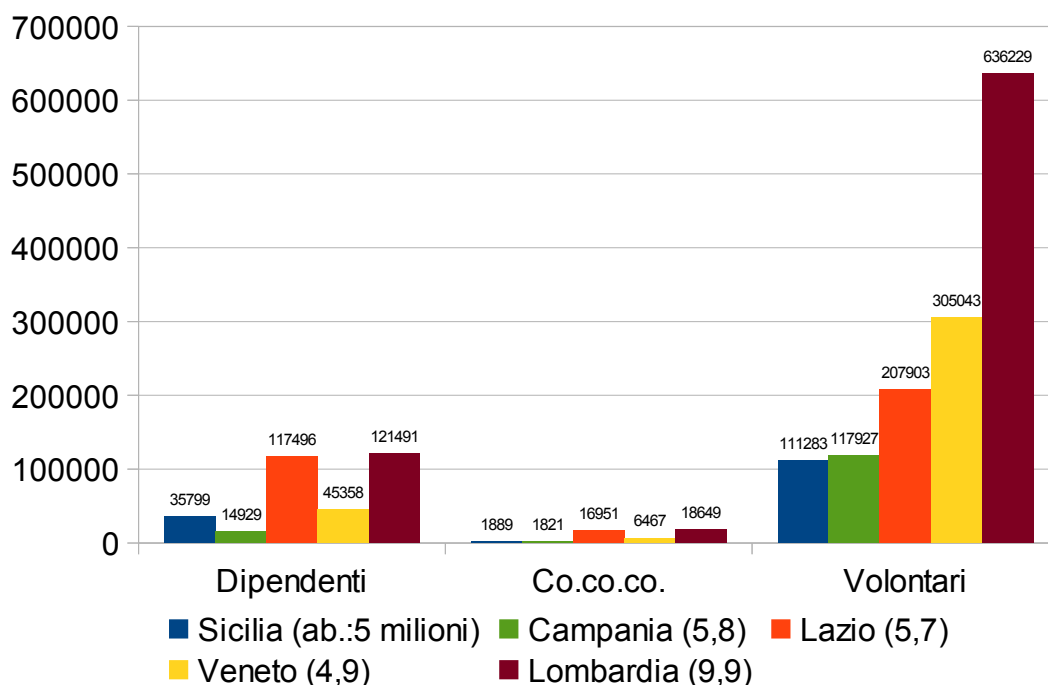


Figura 14: Le risorse umane nel Terzo settore - 5 regioni a confronto (ISTAT, 2001)

Rispetto alle forme giuridiche, invece, le associazioni – riconosciute e non – e i comitati operano più spesso con volontari (83,4% delle associazioni riconosciute, 82,0% delle associazioni non riconosciute e 75,9% dei comitati); mentre il ricorso ai dipendenti (ma anche l’impiego di collaboratori, di lavoratori distaccati e di obiettori di coscienza) è relativamente più diffuso soprattutto tra le cooperative sociali (85,6%), tra le istituzioni con altra forma giuridica (50,9%) e tra le fondazioni (44,3%). Le istituzioni che si avvalgono di religiosi, infine, sono relativamente più numerose tra quelle con altra forma giuridica (28,8%), tra le fondazioni (12,1%) e tra le associazioni riconosciute (5,5%).¹⁵²

Sempre con riferimento alla diffusione delle varie tipologie di risorse umane, si può osservare come essa vari significativamente rispetto alla tipologia di attività, così che abbiamo settori dove il ricorso a lavoratori è particolarmente esiguo (cultura, sport e ricreazione; ambiente; ma anche tutela dei diritti e politica, filantropia); altri dove è particolarmente frequente (istruzione e ricerca, assistenza sociale, sviluppo economico e coesione sociale, relazioni internazionali e difesa di interessi, altre attività).

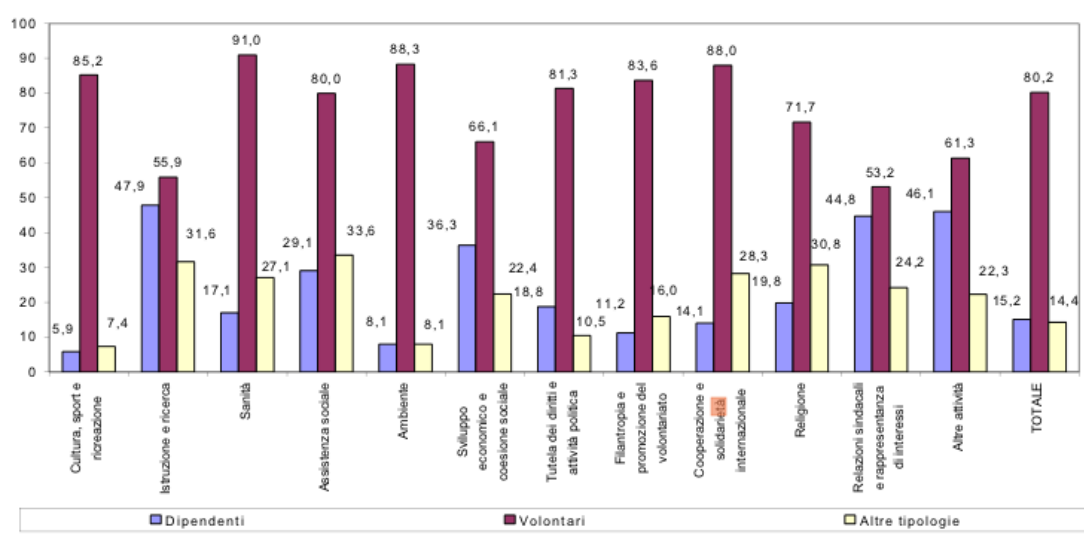


Figura 15: Istituzioni per tipologia di persone impiegate e settore di attività prevalente - valori in percentuale (ISTAT, 2001)

In termini di risorse umane (dipendenti, collaboratori e volontari), il confronto tra la Sicilia e le altre realtà regionali, sia quelle scelte per analogia in base al numero di abitanti (Veneto, Lazio, Campania), sia quelle con condizioni socio-strutturali totalmente diverse, come la Lombardia, è abbastanza impietoso, come ci mostra il grafico seguente, realizzato in base ad un'elaborazione dei dati ISTAT: solo la

¹⁵² Lorenzini F. (a cura di), *Istituzioni nonprofit in Italia*, op. cit., pp. 74-75.

Campania impiega meno dipendenti della Sicilia, riuscendo comunque a coinvolgere un bacino di volontari più ampio seppure di poco. Un altro dato interessante in questo confronto è la straordinaria capacità del sistema lombardo di attrarre volontari, sui quali si basa il sistema nonprofit regionale: infatti il numero di dipendenti e collaboratori è pressoché analogo a quello del Lazio, mentre quello di volontari è oltre il triplo.

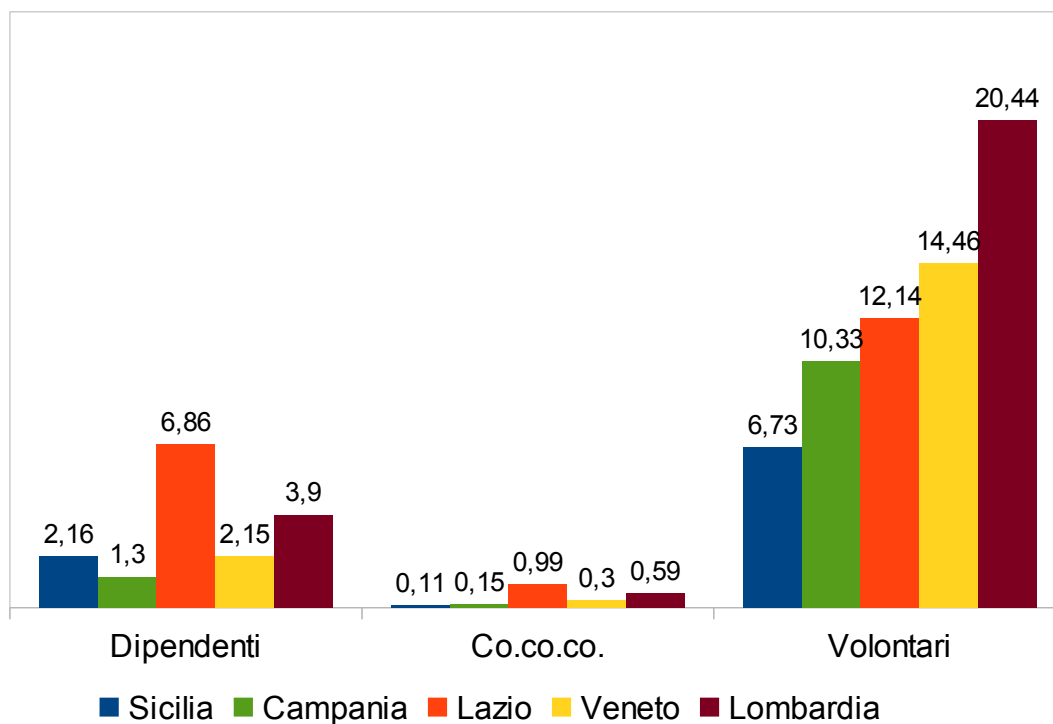


Figura 16: Dimensioni medie delle organizzazioni (ISTAT, 2001)

L'illustrazione precedente mostra invece una nostra elaborazione su dati ISTAT: la dimensione media delle organizzazioni è stata ottenuta rapportando il numero di dipendenti, Co.co.co. e volontari al numero di organizzazioni attive nelle regioni scelte per il nostro confronto a 5. Il dato naturalmente è artificiale, giacché, come abbiamo detto, solo il 15,2% delle istituzioni dichiara di avere dipendenti, ma rende l'idea dell'orientamento generale rispetto alle singole regioni meglio di quanto possano farlo una categorizzazione per aree geografiche, in cui il peso delle regioni più popolate influenzerebbe la media.

Il valore medio e assoluto dei collaboratori con formula Co.co.co. appare limitatissimo in tutte le regioni (non solo quelle prese a confronto). Questo dato è

interpretabile in una duplice ottica complementare: da un lato regole più certe sui contratti atipici vengono introdotte soltanto con la cosiddetta Legge Biagi (D.lgs. n.276 del 10/09/2003); dall'altra è evidente che la complessa, farraginoso ed eccessivamente burocratica gestione economico-finanziaria prevista dal diritto vigente per gli enti nonprofit, senza discriminazioni fiscali rispetto a soglie dimensionali/operative, di fatturato, ecc., nonché l'eccessiva varietà di formule contrattuali atipiche oggi presente sul mercato del lavoro, spesso scoraggiano l'adozione di contratti atipici (sostituiti dalle collaborazioni a partita IVA, dalla politica dei rimborsi spese forfettari quando non direttamente delle prestazioni occasionali in nero), anche laddove le dimensioni e i flussi di cassa dell'organizzazione lo consentirebbero.

Come si evince dal grafico le dimensioni medie più elevate rispetto al numero di dipendenti sono di gran lunga quelle delle organizzazioni nonprofit laziali (6,86 dipendenti/ente), cui seguono, con una dimensione media di circa la metà (3,9) quelle venete. Il dato interessante è che in media i dipendenti di ogni organizzazione sono un numero simile in Sicilia e in Lombardia, mentre quest'ultima regione il numero di volontari è particolarmente elevato non solo, come già detto, in termini assoluti, ma anche in rapporto al numero di enti presenti sul territorio.

2.5.5. Criticità, opportunità e potenzialità nel contesto siciliano

Come emerge dai dati del censimento ISTAT, il Terzo settore siciliano, a fronte di un consistente numero di organizzazioni, presenta un'esigua dimensione media delle stesse, una difficoltà ad accrescere il modesto volume di addetti (specialmente lavoratori subordinati) e di entrate, insieme ad una forte dipendenza dai finanziamenti pubblici.

In questo quadro non incoraggiante spiccano le performances positive delle cooperative sociali: il dato è spiegabile anche sulla base delle peculiarità storiche e culturali della Sicilia e del Sud Italia in generale, territori da sempre e ancora in larga parte agricoli, ove il modello cooperativistico è penetrato sin dal tardo ottocento come risposta alla limitata potenzialità di accumulo di capitale da parte dei ceti contadini, dovuta alla durissima condizione imposta loro dal latifondo. Forse, allora, non è un caso se molte delle cooperative sociali siciliane, in continuità con la vocazione dei

territori dove sorgono, si occupino di *agricoltura sociale*¹⁵³, sostenute in questa scelta di investimento dalla concessione dei terreni sottratti al controllo mafioso¹⁵⁴. L'elevata presenza delle cooperative sociali è spiegabile anche sulla base della condizione di depressione sistemica del Mezzogiorno del Paese: le regioni più povere e disagiate sono quelle in cui l'incidenza della cooperazione sociale è maggiore, perché maggiori sono le sacche di marginalità (dunque l'utenza delle cooperative di tipo A, spesso gestita in accordo o convenzione col pubblico) e, specularmente, le esigenze di empowerment della popolazione (obiettivo che le coop. di tipo B si prefiggono attraverso il lavoro). Le prossime rilevazioni dell'ISTAT ci aiuteranno a capire meglio se e quanto questo modello di intervento si sia radicato sui nostri territori e si sia sviluppato oppure contratto. L'impressione è che ci siano notevoli difficoltà per quelle cooperative sociali *non market* (generalmente di tipo A), che vivono di pagamenti dello stato per i servizi sociali erogati (ad es. case-famiglia, comunità di accoglienza), mentre un discreto successo per quelle cooperative *market* (generalmente di tipo B), che si occupano di attività produttive. Queste ultime hanno elaborato alcuni modelli di intervento socio-educativo molto interessanti, basati essenzialmente sull'economia dei servizi (giardinaggio, pulizie, ecc...), nella quale riescono ad integrare categorie svantaggiate, e nell'agricoltura sociale, dove trovano collocazione persone con disa-

¹⁵³ Con l'espressione *agricoltura sociale* ci si riferisce generalmente a cooperative sociali o aziende agricole che producono beni agro-alimentari anche attraverso l'inserimento lavorativo di soggetti svantaggiati o il recupero terapeutico di persone disabili.

¹⁵⁴ La L. 646/1982, detta Rognoni-La Torre, non ha solo segnato una tappa repressiva fondamentale nella lotta alla criminalità organizzata, introducendo nel Codice Penale l'art. 416/bis relativo al regime carcerario speciale per i boss, ma ha anche indicato, nel sequestro dei tesori mafiosi accumulati nell'illegalità, una strategia ben più pericolosa per l'organizzazione mafiosa nel suo complesso. La legge che porta a compimento la Rognoni-La Torre, è la 109/1996, richiesta a gran voce dalla società civile e dal mondo dell'associazionismo siciliani, attraverso la raccolta di un milione di firme organizzata dalla neonata associazione *Libera - Associazioni, nomi e numeri contro le mafie*, un coordinamento che ad oggi conta circa 1.500 tra associazioni, enti, scuole e gruppi locali (www.libera.it). La L. 109/1996 disciplina tutte le fasi successive alla confisca e ne indica le modalità di riconversione per fini sociali, prevedendo l'assegnazione dei patrimoni di provenienza illecita a quei soggetti (associazioni, cooperative, Comuni, Province e Regioni) in grado di restituirli alla cittadinanza, tramite servizi, attività di promozione sociale e lavoro. Riutilizzando quei beni, al contempo prodotto e simbolo di un potere oppressivo e criminale, si offrono opportunità per ricucire un tessuto sociale offeso, nonché strumenti concreti per avviare percorsi di evasione dal sotto-sviluppo economico e dalla marginalità sociale attraverso il lavoro. Fino al 2008 i beni immobili confiscati alla criminalità erano 8.385, di cui il 59% già destinati per finalità sociali o istituzionali. L'84% dei beni confiscati si trova nelle quattro grandi regioni meridionali (Sicilia, Calabria, Puglia e Campania), con una netta prevalenza della Sicilia (47%), mentre il restante 16% si trova prevalentemente tra Lombardia e Lazio. I dati precedenti sono forniti da Libera Terra, il marchio *bio* che raggruppa 8 cooperative sociali aderenti all'associazione Libera e operative con aziende agricole su terreni confiscati, garantendone la qualità organica dei prodotti e quella etica del lavoro necessario per realizzarli (www.liberaterra.it). Il lavoro sui terreni confiscati porta alla produzione di olio, vino, cereali, legumi, pasta, conserve alimentari e altri prodotti biologici realizzati dalle cooperative di giovani in Sicilia, Calabria, Campania, Puglia e Lazio, promossi, contrassegnati e distribuiti col marchio di qualità e legalità Libera Terra. Ogni anno su questi terreni si svolgono campi di volontariato-formazione con giovani provenienti da ogni parte d'Italia e del mondo.

bilità mentale lieve, anche con intraprese coraggiose e innovative come le colture biologiche sui terreni confiscati alla mafia¹⁵⁵.

In questo ambito di potenzialità si delineano alcune condizioni (sia a livello nazionale sia, soprattutto, a livello locale) che fanno da “freno a mano” rispetto ad un pieno e maturo sviluppo del settore associazionistico. Si tratta di problemi imputabili a fattori legislativi, burocratici, economici, culturali, relazionali, formativi... Tra i fattori determinati da condizioni locali una delle problematiche macroscopiche è il parziale recepimento della normativa nazionale da parte della Regione Sicilia, la quale ha predisposto un Registro Regionale delle associazioni di volontariato ma non ha fatto altrettanto per le associazioni di promozione sociale. Questo implica l'impossibilità, da parte di queste ultime, ad accedere ai vantaggi garantiti sulla carta dal legislatore nazionale (sgravi fiscali, agevolazioni su servizi e *commodities*, possibilità di accedere a determinati bandi di finanziamento, ecc...).

Oltre ai limiti strutturali vanno rilevate alcune problematiche ed alcuni limiti che emergono dall'osservazione e dall'esperienza personale maturata in oltre un lustro nei contesti territoriali della provincia di Catania. Ad esempio sono macroscopici i pesanti deficit nelle competenze manageriali, nel marketing e nella comunicazione, che limitano e penalizzano le organizzazioni nonprofit: infatti rendono più difficoltoso non solo l'accesso a finanziamenti pubblici e sponsorizzazioni o donazioni private, ma anche la strutturazione efficace ed efficiente dei principali servizi che l'istituzione intende offrire.

La tabella 6 sintetizza, nella chiave interpretativa della *SWOT analysis*, le osservazioni finora condotte, oltre ad alcune evidenze che emergono osservando e vivendo il contesto regionale.

¹⁵⁵ Una di queste, che accoglie nella sua compagine sociale alcuni *ex* disabili mentali, è la coop. Sociale Lavoro e Non Solo del circuito di ArciSicilia, la quale fa parte dell'esperienza di Libera sin dall'inizio. La cooperativa nasce nel 1998 a Canicattì con la collaborazione del locale Dipartimento di Salute Mentale dell'ASP, e dal 1999 opera su terreni confiscati, a Corleone, Canicattì e Monreale, distribuendo i suoi prodotti (vino, pasta, legumi, pomodoro e altre conserve) col marchio Libera Terra. Il successo dei progetti di inserimento portati avanti dalla Cooperativa Lavoro e Non Solo sta nelle vite degli stessi soci: alcuni di loro sono entrati in Cooperativa come “utenti” ma sono riusciti a riscattarsi dal proprio stato di esclusione, hanno trovato una propria dimensione lavorativa e conducono oggi una vita autonoma, inseriti in una rete di relazioni e di impegno sociale molto ampia (www.lavoroenonsolo.org).

	PUNTI DI FORZA	PUNTI DI DEBOLEZZA
Origine interna	<ul style="list-style-type: none"> • Elevato numero di organizzazioni • Discreto numero di organizzazioni pro-capite • Forte presenza della cooperazione sociale 	<ul style="list-style-type: none"> • Bassa capacità di impiego di dipendenti, collaboratori occasionali e volontari • Forte dipendenza dai fondi pubblici e bassa capacità di penetrare il mercato di beni e servizi • Bassa capacità di fund raising privato
Origine esterna	OPPORTUNITA'	MINACCE
	<ul style="list-style-type: none"> • Presenza dei CSV sui territori • Fondi Europei 	<ul style="list-style-type: none"> • Mancanza di apposito registro per le APS • Difficoltà finanziarie dei Comuni impediscono sussidiarietà verticale • Scarsità di collegamenti infrastrutturali • Carenza di osservatori sul no-profit e di programmazione politica

Tabella 6: SWOT Analysis per il Terzo settore in Sicilia

Trimap aspira prima di tutto ad offrire un quadro ancora più dettagliato della situazione, con la possibilità di un approfondimento contestuale ai territori, incrociato ad un tracciamento diacronico delle informazioni. L'idea è quella di costruire uno spazio di approfondimento e arricchimento di questa analisi, al fine di progettare interventi in rete atti a colmare, almeno in parzialmente, questi e/o altri *gap*. L'approccio, come si può intuire, è di tipo *bottom-up*, confidando nel fatto che una costruzione collettiva della conoscenza possa essere la base per progettare per produrre azioni condivise ed efficaci. È per questo che abbiamo costruito Trimap (oltre che come ambiente dotato di strumenti per la formazione continua, il lavoro cooperativo in rete, la co-progettazione e lo scambio di buone pratiche) come un framework aperto e flessibile, che incorpora un sistema di conoscenza localizzata potenzialmente in grado di evolversi in un osservatorio partecipativo sul Terzo settore (cfr. par. 3.4).

Si intende così puntare a migliorare la comunicazione e l'informazione reciproca tra organizzazioni per favorire la creazione di relazioni e nuove reti. Come letteratura ed esperienza dimostrano sinergicamente, infatti, i modelli a rete possono fornire strutture funzionali ed adattabili per una cooperazione efficiente ed efficace. Nel con-

testo siciliano, purtroppo, stentano ad imporsi logiche di cooperazione reticolare al di fuori di quelle grandi associazioni storiche dotate di un tessuto circolistico, sebbene il Terzo settore negli ultimi anni si tenti di imboccare in più direzioni strade di questo tipo, stimolato anche dalla progettualità portata avanti dalla L. 328/2000, con i suoi interventi territoriali a rete mista pubblico/privato, e dalle condizioni di partecipazione a bandi di finanziamento che sempre più spesso richiedono come prerequisito la formazione di associazioni temporanee di scopo. Esempi di percorsi collettivi e sinergici sono rappresentati anche dai consorzi di cooperative sociali sorti per coordinare strutture che svolgono servizi analoghi o complementari, alcune associazioni di secondo livello (come il consorzio Omegatre che abbiamo ideato, costruito e adesso coinvolto nella sperimentazione in oggetto) o anche esperienze meno strutturate ma non per questo meno significative, come le diverse reti di economia solidale rete di economia solidale che si sta tentando di creare sul modello della RES Lombarda e Abbruzzese¹⁵⁶.

In una regione come la Sicilia, segnata da vaste e radicate sacche di sotto-sviluppo, marginalità ed illegalità, l'azione di promozione ed inclusione sociale portate avanti dalle associazioni e delle cooperative rappresentano una risorsa fondamentale per produrre quel cambiamento socio-culturale necessario, e non più prorogabile, per uno sviluppo dell'isola integrato in un contesto sociale, economico e politico euro-mediterraneo. Si tratta di uno sviluppo che non può essere indotto solo dai servizi alla persona legati al sistema di welfare ed in particolare al sistema sanitario regionale, ma che può essere promosso con tutte quelle azioni che rendono le persone capaci di auto-organizzarsi per agire collettivamente, nel quadro del rafforzamento della fiducia reciproca e della collaborazione tra le persone e tra le istituzioni e la società civile. Per riuscire a raggiungere gli obiettivi fin qui delineati occorrono istituzioni no-profit dotate di competenze precise, di capacità strategico-manageriali, di abilità comunicative pluri-mediali, di conoscenze giuridiche e amministrative, oltre che di capitale relazionale, voglia di fare, spirito di gratuità, capacità di *contagiare*.

¹⁵⁶ Si tratta di reti di GAS (gruppi di acquisto solidale), produttori, trasportatori, piccoli commercianti interessati a costruire filiere corte e spazzare dal campo gli intermediari che assorbono la gran parte dei costi.

2.6 Linee di analisi e ipotesi di intervento per la formazione nel Terzo settore

Le organizzazioni nonprofit vivono il problema di dover convivere contemporaneamente da un lato con le proprie finalità sociali e le relative implicazioni ideali e morali e dall'altro con le esigenze di un'impresa in un contesto di limitate risorse economiche. Questi due aspetti, oltre a dover essere entrambi coltivati, richiedono un grande impegno ed equilibrio per poter essere integrati correttamente, ottenendo così buoni risultati immediati ed un solido sviluppo nel tempo. Anche gli interventi formativi che si possono progettare ed attuare rispecchiano questi due aspetti di una stessa medaglia, dovendosi sviluppare e approfondire sia nel senso della creazione di una comunità, sia nel senso di una formazione professionale.

2.6.1 - Aspetti della formazione professionale nel nonprofit: competenze specifiche e trasversali

La cura nella formazione del personale, dunque, assume un ruolo cruciale tanto in relazione ai profili professionali, quanto in relazione al “clima aziendale” (obiettivi condivisi, motivazione, ecc...). Da un punto di vista della professionalità degli operatori si aprono almeno 4 orizzonti che rappresentano altrettante linee operative:

1. un primo legato ai curricula scolastici, universitari e/o specialistici con cui accedere ad una serie di professioni molto diffuse nell'ambito del Terzo settore come quella di educatore;
2. un secondo incentrato sul *recruitment*, cioè la ricerca e selezione delle risorse umane nei vari profili richiesti (socio-educative, artistiche o tecniche e spesso molto specifiche);
3. un terzo basato sulla formazione continua del personale specialistico impiegato nei servizi offerti;

4. un ultimo legato all'acquisizione e alla valorizzazione, negli organici delle associazioni, di adeguate competenze e abilità trasversali, che riguardano essenzialmente due aree: quella socio-relazionale e quella progettuale-manageriale;

Non ci inoltreremo in una disamina dei curricula formativi degli educatori (1), giacché esula da questa trattazione ed è materia complessa e controversa che meriterebbe una riflessione specifica. Riguardo alla selezione del personale (2) i meccanismi delle organizzazioni no profit sono naturalmente molto differenziati rispetto a quelle delle altre organizzazioni private o pubbliche. Il *recruitment* avviene di sicuro in maniera più informale ed occasionale, spesso come collaborazione volontaria sulla base di un'idea comune o di una proposta condivisa. Cionondimeno al crescere del livello organizzativo della struttura, e quindi della mole del lavoro, può rendersi opportuno formalizzare il processo di selezione, specie se ciclicamente occorrono nuove e variegate competenze.

Diverse sono le specialità di indirizzo delle varie organizzazioni e le relative figure di operatori, formatori, educatori, facilitatori, tecnici, creativi e così via, coinvolti in qualità sia di operatori che di amministratori. Dal punto di vista della formazione professionale dei profili interni (3), le organizzazioni nonprofit sono analoghe a qualsiasi altro tipo di azienda: necessitano di una formazione, riqualificazioni, aggiornamento continui delle risorse umane nelle diverse specializzazioni e mansioni.

Ma il personale, nei suoi vari e articolati profili, opera all'interno di organizzazioni che, in una lotta accanita rispetto alle ristrette risorse a disposizione, concorrono con strutture analoghe, operanti nello stesso ambito. In questo quadro la qualità del servizio è garantita, non solo dalle competenze professionali degli operatori, ma anche da capacità manageriali sofisticate, che fanno la differenza tra quelle organizzazioni che superano agevolmente i tanti momenti di difficoltà frequenti nel Terzo settore (scarsità di mezzi e risorse, imprevisti, ostacoli burocratici, crisi identitarie) da quelle che faticano semplicemente a rimanere vive.

“Le società attuali richiedono ormai una capacità manageriale di alto livello: per poter svolgere una attività qualsiasi, un'organizzazione sociale deve ottenere il permesso da parte delle autorità locali, deve ottenere accordi con le strutture private e cercare altri partner, deve curare gli aspetti della comunicazione e dell'immagine, deve fornire un servizio di qualità, deve gestire i propri operatori, deve gestire le

spese e saper trovare i finanziamenti... Tutto ciò necessita di competenze pratiche, sia di tipo gestionale-amministrativo che operativo le quali, se non supportate da una lunga esperienza, richiedono perlomeno una formazione specifica¹⁵⁷. Bisogna dunque rendersi conto che è necessario dotarsi di risorse umane, ma anche di strumenti e capacità operative adeguati per evitare di trasformare in inutili e fallimentari dispendi di energie quei progetti nati dalla condivisione di nobili ideali. Senza incamerare queste competenze professionali e manageriali adeguate nel patrimonio delle risorse umane dell'organizzazione, sarà difficile per la stessa affrontare i nodi più spinosi della progettazione e dell'operatività, valutandosi e migliorando progressivamente, e proseguire in maniera sostenibile oltre l'esaurimento dell'entusiasmo e dello slancio iniziali.

Formaper, uno studio condotto nel 2001 per mettere in evidenza i punti di forza e i punti di debolezza della realtà associativa lombarda, individuò le diverse richieste formative e l'offerta formativa rivolta agli operatori e ai lavoratori del settore nonprofit, evidenziando importanti differenze nelle prospettive educative in organizzazioni con diversi livelli di complessità strutturale, che possono essere posti su una scala di complessità, un continuum dagli enti più piccoli, spontanei e meno organizzati alle istituzioni più grandi e fortemente strutturate¹⁵⁸.

Nei primi il livello organizzativo-gestionale appare basilare, con carenze dal punto di vista della gestione finanziaria e commerciale. In compenso sono caratterizzati da una grande coesione e condivisione fra i membri, che genera una forte spinta motivazionale di gruppo. Questo tipo di struttura causa però debolezze nella comunicazione e nella promozione, nei rapporti istituzionali (altri soggetti profit e nonprofit, enti locali), a causa di un basso livello di specializzazione funzionale e di prestazioni su base volontaria. Le esigenze formative sono ridotte al minimo – vengono coinvolte persone che hanno già il bagaglio di competenze richiesto o che siano disposte a formarselo in autonomia – e si traducono essenzialmente in una fase di affiancamento dopo il reclutamento

Senza entrare nel merito della qualità del servizio, che può essere elevata anche in assenza di una struttura forte, un problema trasversale a tutte le organizzazioni, piccole, medie e grandi, è quello finanziario, sia nel senso del reperimento di entrate che nella gestione e controllo dei flussi: i piccoli enti hanno strumenti più deboli, ma

¹⁵⁷ Fagnini F., op. cit., p. 27.

¹⁵⁸ Formaper (a cura di), *Intraprendere nel non profit*, op. cit..

necessitano di una gestione finanziaria piuttosto semplice; gli enti nonprofit che si organizzano in maniera più imprenditoriale sono caratterizzate invece dalla presenza sia di professionalità operative specialistiche che di quadri dirigenziali specificatamente addetti alla gestione aziendale, adottando così una cura particolare a verso strategia, progettazione, marketing, gestione delle risorse umane, valutazione dei processi. Le grandi realtà che operano con strutture di questo tipo possono garantire un maggiore raggio d'azione e hanno spesso una natura de-localizzata (a rete ma più spesso con sedi centrali e periferiche); devono quindi sviluppare una buona capacità di relazionarsi con altri soggetti, gli enti pubblici, le amministrazioni locali, regionali e dello Stato. Le dimensioni ed una struttura di tipo manageriale, se presentano molti vantaggi, hanno però il limite di indurre difficoltà legate all'identità (condivisione di valori e metodi) e alla governance (rappresentatività-democrazia interna) delle istituzioni.

Le aree di criticità evidenziate dallo studio lombardo sono qui di seguito elencate in ordine di rilevanza:

1. marketing
2. reperimento finanziamenti esterni
3. selezione e gestione del personale
4. disponibilità di personale qualificato
5. amministrazione economico finanziaria
6. rapporti con la Pubblica Amministrazione
7. conoscenze normative
8. gestione dell'organizzazione
9. identificazione della mission
10. partecipazione alle decisioni
11. sostegno motivazionale
12. erogazione del servizio

Giustamente reputato come ultima delle esigenze formative, il servizio erogato dalle nonprofit lombarde è di buon livello, ma i ricercatori dello studio lombardo

sottolineano la fatica per poterlo garantire in maniera continua, imputandola alla debolezza delle organizzazioni dal punto di vista amministrativo e finanziario. Dirigenti e responsabili, nella stragrande maggioranza dei casi, difettano di un'ottica progettuale e complessiva che non li mette in condizioni di tessere le opportune reti di relazioni con le amministrazioni e gli altri soggetti del territorio. Non solo sembra non siano in grado di trovare agilmente risorse finanziarie, ma non si pongono nemmeno il problema di gestire risorse interne (finanziarie e umane).

Lo studio mette altresì in luce come la percezione delle scala di criticità, dall'interno, non è così chiara: soci e amministratori delle stesse organizzazioni invertono completamente la gerarchia delle rilevanze. Infatti pongono agli ultimi posti, tra i bisogni avvertiti, quelli relativi a competenze economico-finanziarie, di comunicazione, marketing e commercializzazione; ai primi posti quelli legati al servizio e alla gestione dell'organizzazione.

La difficoltà di analisi dei propri bisogni (che meriterebbe probabilmente di un approfondimento specifico) supporta una suddivisione della questione formativa interna all'organizzazione in due tronconi distinti: una formazione professionalizzante e una formazione di gruppo/comunità. La prima è percepita come necessaria solo in riferimento agli specifici servizi erogati e vi si trascurano ambiti di competenze manageriali ormai, come abbiamo visto, necessarie; mentre sulla seconda sono concentrati maggiori sforzi, anche se spesso in assenza di interventi strutturati e programmati. Le persone infatti imputano i problemi organizzativi, che sempre affiorano nelle organizzazioni complesse, alla scarsa identificazione della o nella mission, ad un difetto di partecipazione alle decisioni, alla carenza di sostegno motivazionale. Da qui la necessità di mantenere forti i legami identitari e sociale. L'enfasi che si pone su questo aspetto, purtroppo a discapito di altri pur utilissimi e forse prioritari interventi formativi, non è però peregrina. Le risorse umane, infatti, sono la fonte reale della ricchezza di qualsiasi organizzazione; e ciò è tanto più vero nell'ambito dell'iniziativa nonprofit, che dalla comunità parte (promotori e volontari) e alla comunità deve ritornare (servizi). È chiaro quindi che, nel contesto di una cura del clima interno all'organizzazione, si privilegiano momenti formativi rivolti alla creazione e cementificazione delle relazioni interne al gruppo, che può essere anche molto vasto: assemblee, raduni, convention, congressi non sono altro che il tentativo di instaurare un clima di comunione e solidarietà reciproca attraverso la condivisione di un'esperienza.

2.6.2 - Formare capitale sociale, disseminare competenze nel territorio

Come si accennava poc'anzi, molte delle esperienze del Terzo settore partono sulla base della buona volontà di persone che, guardando al proprio territorio, o anche ad un panorama più vasto, individuano un problema e decidono di adoperarsi in prima persona e collettivamente per ideare una soluzione e realizzarla nel concreto. Alla base di queste iniziative troviamo nella maggior parte dei casi sentimenti, ideali, valori fortemente positivi: desiderio di partecipazione attiva, grande senso comunitario, voglia di solidarietà. Indipendentemente da quali forme possano assumere, l'entusiasmo, le motivazioni, la partecipazione e le idee sono la reale ricchezza delle organizzazioni sociali e per questo il capitale sociale interno è il primo aspetto che deve essere coltivato in una organizzazione, pena la perdita della forza vitale di qualsiasi iniziativa.

Putnam definisce capitale sociale un “insieme di quel clima relazionale di fiducia, di appartenenza, di senso civico che permette il buon funzionamento delle istituzioni e di progetti di tipo economico.”¹⁵⁹. Il capitale sociale, infatti, sembra avere una notevole rilevanza su un largo insieme di fattori che appaiono rilevanti dal punto di vista dell'innovazione e del successo economici: la partecipazione attiva, la capacità di collaborare, la motivazione e l'interesse per il problema e le sfide che un'organizzazione affronta, il senso di appartenenza. “Il capitale sociale è in buona parte il concetto ponte che consente alla razionalità degli attori (economici e sociali) di non svilupparsi nel vuoto ma in un contesto carico di storia e proprietà preesistenti, che influenzano le prestazioni possibili. Attraverso il capitale sociale l'agire degli attori viene contestualizzato e il contesto viene trasformato in forza attiva, in risorsa produttiva (in capitale sociale appunto)”¹⁶⁰. Calvani, così sintetizza l'interpretazione di Rullani: “l'alternativa al collante organizzativo tipico del fordismo è nel territorio, nel ricco capitale sociale che la storia ha sedimentato nella cultura e nelle pratiche delle società locali e che le reti consentono di esplorare a costi accettabili”¹⁶¹.

¹⁵⁹ Della Pepa C., Iaccarino L., *Capitale sociale: Putnam e i suoi critici*, 2007 (www.capitalesociale.org).

¹⁶⁰ Rullani E., *Società del rischio e reti di conoscenza: il capitale sociale della neo-modernità*, Relazione al Convegno AIS, Cagliari, 2002, p. 17

¹⁶¹ Calvani, op. cit., p. 21.

Qualsiasi organizzazione dovrebbe dunque stimolare un clima relazionale tra i propri membri, che favorisca la fiducia e la collaborazione, per garantirsi migliori e più stabili risultati; e questo tanto più vero per un'organizzazione del Terzo settore quali un'associazione, una cooperativa sociale ecc., a causa dei motivi intrinseci che l'hanno generata e dei principi orizzontali e democratici che ne guidano l'azione. In particolare per le nonprofit, giacché quasi mai possono contare su incentivi salariali, premi di produzione e altre leve di gestione del personale, occorre coltivare un clima di condivisione attorno ai servizi, da attivare fin dalle fasi progettuali, che per quanto è possibile devono essere partecipate.

Ma la stessa organizzazione dovrebbe preoccuparsi anche della comunità attorno a sé: il capitale sociale, essendo espressione di una certa qualità della relazioni tra gli individui, non può essere detenuto da questa o quella organizzazione se non per mezzo dei suoi membri. In più le organizzazioni del Terzo settore, lo ripetiamo, sono istituzioni per il cambiamento umano, agiscono cioè con e sulle persone, operando sul tessuto sociale, in osmosi con esso.

Occorre allora senz'altro allargare la propria visione anche ad aspetti della vita esterni alla singola organizzazione: reti, norme e codici sociali. Tra i diversi fattori che facilitano l'azione collettiva Putnam individua in particolare la *civiness* (tradotta come *senso civico* ma forse sarebbe più adatto *cultura civile* o *civica*), e identificata come “la diffusione di un'ampia fiducia interpersonale che facilita la cooperazione tra i cittadini per obiettivi comuni e il funzionamento delle istituzioni politiche”¹⁶².

Obiettivo formativo che le organizzazioni del Terzo settore si devono porre allora è anche quello di alimentare questa cultura civica, attraverso l'informazione, l'educazione, la diffusione di consapevolezza e l'assunzione di responsabilità dei cittadini rispetto ai temi del dibattito pubblico, fornendo idee e “collettivizzando” motivazioni che possono segnare l'avvio di nuovi impegni civici. In questo senso l'*Educazione Civica*, intesa alla maniera di Aldo Capitini, di Danilo Dolci, come pratica dell'impegno civile nel contesto e nel rispetto dei principi formali e sostanziali della legalità democratica, può rappresentare un aspetto molto importante nella definizione identitaria del Terzo settore. Infatti, essendo radicate nel territorio e basandosi su principi forti, condivisi e differenziati tra loro, le organizzazioni civili rappresentano già in atto il campo della sperimentazione democratica, all'interno del quale il cittadino responsabile può individuare un progetto da condividere con altri.

¹⁶² Della Pepa C., Iaccarino L., *Capitale sociale: Putnam e i suoi critici*, op. cit..

“Anche le più piccole attività sociali, dunque, hanno implicitamente una funzione educativa; se non altro, sono espressione di sentimenti umanitari e solidaristici e rappresentano esempi concreti della possibilità di realizzare una partecipazione attiva alla società. Qualsiasi organizzazione per questo, in un modo o nell'altro, realizza una funzione di educazione civica sempre e comunque evidente”¹⁶³.

Incrociano i tre caratteri strutturali che può assumere un'organizzazione, non strutturato, professionale, imprenditoriale (cfr. par. 2.4.3 - Le strutture organizzative) con i 2 macro-obiettivi formativi appena descritti, formare il personale interno (nel doppio livello socio-relazionale e professionale) e formare la comunità intera (erogando formazione qualitativamente elevata e nel doppio livello: specifica e tecnica nella collaborazione con scuole professionali ed università; ampia e aperta, per generare attorno a sé una comunità educante) “è possibile costruire un quadro generale della formazione nel Terzo settore in cui si può riconoscere una forte connessione fra le caratteristiche strutturali e le necessità formative, sia per quanto riguarda una domanda interna di formazione che la potenzialità della loro offerta formativa”¹⁶⁴. La tabella 7 sintetizza quanto precede, annotando con i segni “+” e “-” i punti di forza e debolezza delle due tipologie organizzative.

Obiettivi		Organizzazione non strutturato	Organizzazione manageriale
Formare il personale	formazione professionale	specificata	+
		manageriale	+
	formare capitale sociale	+	-
Formare la comunità	formare capitale sociale	+	+
	formazione culturale/professionale	-	+

Tabella 7: Gli obiettivi della formazione nel Terzo settore: schema riassuntivo e valutazione di punti di forza e debolezza

In questo quadro il presente progetto di ricerca agisce come un tentativo di definire uno spazio di comunicazione sociale che può innescare virtuosi e innovativi circuiti di autoformazione grazie agli strumenti di cui è dotato o può essere dotato. Il tutto va anche nella direzione di migliorare globalmente il background del sistema socio-eco-

¹⁶³ Fagnini F., op. cit.

¹⁶⁴ Ivi, p.28

nomici regionale, non solo perché le sue organizzazioni lavorano anche nel mercato (direttamente o come assuntori servizi); ma soprattutto perché esse incidono sul tessuto sociale con una logica che non è quella del profitto, bensì quella della reciprocità della relazione interpersonale¹⁶⁵, insistendo su diversi campi d'azione strategici per lo sviluppo di capitale sociale, culturale e creativo. Infatti la promozione e l'inclusione sociale, l'educazione e la diffusione culturale, la tutela e la valorizzazione ambientale, il turismo solidale e responsabile, l'integrazione culturale, l'educazione interculturale, ecc. contribuiscono largamente all'incremento della coesione sociale, dell'interesse e della cura dei beni comuni, della partecipazione alla comunità e alla sua vita culturale, civile e politica, determinando processi decisionali maggiormente partecipati, dinamismo sociale, capacità critica e creativa ed in ultimo condizioni e opportunità favorevoli per investimenti economici di successo.

In molti casi l'obiettivo educativo non è direttamente ricercato e rimane sostanzialmente inespresso. Organizzazioni maggiormente consapevoli della propria identità, fortemente convinte delle potenzialità positive delle proprie azioni possono inserire fra le proprie attività la realizzazione di eventi e iniziative di tipo culturale dirette alla popolazione con l'intenzione di sensibilizzare e informare riguardo ad un particolare tema. “La capacità di gestire iniziative di educazione alla popolazione denota nelle organizzazioni una grande competenza riguardo alle tematiche affrontate nel proprio servizio ed anche una certa lungimiranza di prospettiva, soprattutto si denota in queste organizzazioni l'aver compreso la necessità di dover coinvolgere attraverso iniziative di tipo culturale il maggior numero di persone possibile.”¹⁶⁶

Una funzione del genere può però divenire esplicito obiettivo quando, oltre ad attivare strutture per la formazione di propri operatori o dichiarare nella propria *mission* il coinvolgimento della popolazione, un'organizzazione sociale è in grado di porsi come soggetto educativo complesso e di ampio respiro, fornendo loro servizi non solo diretti al superamento di un particolare ostacolo sociale, ma alla creazione di aree di raccordo funzionali in primo luogo alla relazione e in secondo luogo alla diffusione di strumenti conoscitivi ampi, atti a favorire la comprensione profonda dei fenomeni e quindi il loro governo, stimolando, prima ancora della risoluzione dei problemi, il dialogo, l'attivazione e la coscienza civica.

Muovendosi ad ampio raggio ed interpellando la complessità del proprio territorio

¹⁶⁵ Cfr. Zamagni S. (a cura di), *Libro bianco sul Terzo settore*, op. cit., pp. 13-58.

¹⁶⁶ Fagnini F., op. cit.

– famiglie, scuole, istituzioni, gruppi informali e comunità – alcune organizzazioni hanno la possibilità di fornire un tipo di formazione professionale, o per propria missione¹⁶⁷ o grazie a competenze raffinate nel corso delle proprie esperienze. Corsi di aggiornamento agli insegnanti, agli educatori, agli amministratori sono possibili però solo laddove sia presente un'organizzazione strutturata, capace di erogare formazione in modalità formale, certificata e garantita. In particolare la collaborazione con enti pubblici, università e centri professionali (o anche l'avvio di progetti autonomi) può tradursi in percorsi di professionalizzazione anche altamente qualificanti, disseminando le competenze del nonprofit, mettendole finalmente in circolo come ricchezza reale nella società della conoscenza.

2.6.3 - Come e perché una formazione a distanza per il management del nonprofit

Vedremo a partire da ora che rapporto possa esistere tra TIC e formazione nell'ambito nonprofit, intesa in maniera complessa e articolata, così come abbiamo cercato di mostrare nei precedenti paragrafi. Si impone, infatti, almeno una seria riflessione, da parte del Terzo settore, sull'opportunità di aprirsi ai nuovi strumenti di comunicazione che, data la loro potenza (multimedialità, ipertestualità), flessibilità, rapidità, intuitività, possono rispondere ad articolate esigenze promozionali, informative e formative.

Tralasciamo i vantaggi economici, non certo trascurabili, banalmente dettati dalla possibilità di trasportare informazione senza spostare persone e doverle raccogliere in spazi fisici. Ma in un contesto come quello italiano, caratterizzato da una allungamento geografico e difficoltà nelle infrastrutture di collegamento (che diventano veri e propri disagi, purtroppo, nei trasporti interni in Sicilia), l'e-learning può rappresentare una risorsa assai utile se non indispensabili, in tempi di scarsità di risorse, per iniziare a ragionare sulla possibilità di una formazione permanente nel Terzo settore.

Naturalmente non tutte le organizzazioni nonprofit possono permettersi questo tipo di iniziative, le quali hanno una serie di costi di start-up e necessitano di essere utilizzate con una certa intensità per rendere remunerativo l'investimento. In questo senso hanno un ruolo chiave le associazioni di II livello, i consorzi sociali, le leghe, le con-

¹⁶⁷ Si pensi all'attività dei Centri servizi per il volontariato, i consorzi del privato sociale, le federazioni, che spesso pongono all'interno delle proprie missioni sociali il compito di fornire formazione alle proprie associate.

federazioni, soggetti aggregati che spesso sono enti deputati ad erogare servizi agli associati, e che oggi dispongono di una nuova modalità operativa resa possibile dalla comunicazione elettronica. Difatti vi sono già esperienze formative di successo condotte da enti di II livello in ambiente on line, come quelle realizzate in grande scala dalla Coop. Consumatori venete o in Sicilia dai consorzi sociali il Solco e il Nodo.

Da questo scenario restano comunque spesso esclusi moltissimi soggetti del Terzo settore, che da una parte trarrebbero profitto da percorsi formativi comodamente fruibili da casa o dalla sede di lavoro, dall'altra potrebbero apportare un notevole contributo in termini di professionalità, dibattito, esperienza, buone pratiche. Del resto un ambiente di formazione che non riguardi soltanto le specificità professionali dei singoli operatori (volontari o lavoratori), ma sia inteso con un respiro ampio, che promuova conoscenza reciproca, cooperazione, sinergie di rete, formazione su competenze trasversali, che sia strutturato come una libera comunità di auto-apprendimento per una pluralità di soggetti, non sembra esistere oggi in Italia né tanto meno in Sicilia.

Abbiamo pensato così di dar vita non ad un ennesimo ambiente di e-learning ma ad ambiente che potesse supportare una rete di soggetti, singoli e collettivi, con svariate forme giuridiche, strutture organizzative, metodologie e ambiti di intervento. Uno spazio virtuale e comunitario aperto e open source, un ambiente di social learning che valorizzi le peculiarità e i punti di forza del settore no-profit (diffusione sul territorio, socialità, cooperazione) ma che possa al contempo soccorrere le debolezze (comunicazione, coordinamento, formazione).

È per questo che tale progetto si è orientato presto verso la formulazione di uno dei suoi primi obiettivi: costruire una mappa interattiva delle organizzazioni del Terzo settore in Sicilia. Coerentemente con un presupposto di inclusione e di coinvolgimento attivo del maggior numero possibile di soggetti, si punta a farlo non basandosi sui pubblici registri, con un approccio up-bottom, ma partendo “dal basso”, cercando, invitando e coinvolgendo le singole organizzazioni a partecipare e a promuovere a loro volta l'iniziativa. Non solo perché la peculiarità di questo ambiente è che i contenuti della formazione dovrebbero essere creati dagli stessi utenti attraverso una serie di strumenti che verranno illustrati nel capitolo successivo ed in particolare nel par. 3.4. La sperimentazione che si è avviata in questo percorso dottorale, si colloca lungo campi di intersezione tra formazione a distanza, e-learning, social learning, mobile learning, dal punto di vista del metodo, e tra educazione di comunità, formazione del

personale (ed in particolare di competenze strategico-manageriali) e sistemi di governance dei territorio, da un punto di vista dei temi e contenuti. Quelli che andiamo progettando a partire da questa ricerca-pilota sono gli scenari d'uso più avanzati rispetto alle TIC, legati a pratiche collaborative, alla georeferenziazione (*geotagging*), al *mobile learning*, alla realtà aumentata o AR (*Augmented Reality*), di cui discuteremo, appunto, in questo capitolo.

Ma questi sono gli esiti più recenti della Formazione a Distanza, un'idea che affonda le radici nell'Ottocento, a partire dall'invenzione del penny black, il primo francobollo, e conduce ai più moderni sistemi di e-learning in rete. All'inizio del prossimo e ultimo capitolo tratteremo velocemente questo percorso, soffermandoci, naturalmente, sull'impatto delle TIC e sveleremo man mano teorie, modelli, metodologie da cui abbiamo mutuato idee, principi, strumenti di lavoro per la progettazione del nostro ambiente on line dedicato al Terzo settore: Trimap.

CAPITOLO III

E-LEARNING, SOCIAL LEARNING, MOBILE LEARNING E TERZO SETTORE.

Evoluzione, teorie e modelli di riferimento, report del progetto

3.1. - FAD ed e-learning: origini, caratteri e diffusione

3.1.1 - Le tre generazioni della Formazione a distanza

La FAD non è, come si potrebbe pensare, un'attività troppo recente e la sua nascita non è certamente legata alle TIC. Verso la metà dell'Ottocento, infatti, lo sviluppo delle tecnologie e delle reti di trasporto, quindi dei servizi postali, permise lo svolgimento di attività didattiche per corrispondenza attraverso l'invio di materiali cartacei.

L'ottica diacronica che adottiamo in questo lavoro è formulata sulla base di quella tradizionale tripartita e le pratiche appena descritte vengono considerata dalla letteratura la prima generazione di FAD¹⁶⁸. Precisiamo però che qualsiasi suddivisione netta ci appare artificiosa, avendo la mera funzione di cogliere e far risaltare le caratteristiche peculiari delle fasi di un processo, il quale nella realtà si evolve senza soluzione di continuità. È per questo che preferiamo sfumarla dividendo ogni generazione in almeno due fasi, come schematizzato nella tabella 8.

Con lo sviluppo delle tecniche di incisione fotografica e sonora, infatti, i materiali a stampa poterono gradualmente essere dotati di apparati iconografici e poco a poco furono abbinati anche a dischi con suoni, musiche e parole. Come si evince, si amplia la gamma dei materiali didattici grazie alla nascita di nuovi supporti medialti ma non l'approccio didattico, che resta unidirezionale. Ciononostante, l'introduzione del supporto sonoro comincia a svincolare la FAD da una fruizione necessariamente individuale dei materiali di studio.

¹⁶⁸Cfr. Corbi E., *La formazione a distanza di terza generazione*, op. cit., pp.33-36.

	Tecnologia di comunicazione	Supporti principali	Tipo di fruizione	Interattività
Generazione I				
<i>1a fase</i>	Stampa	Libri, dispense	Individuale	Nessuna o bassa
<i>2a fase</i>	Incisione fotografica e sonora	Stampe fotografiche, dischi (ceralacca e vinile)	Individuale e grupppale	Nessuna o bassa
Generazione II				
<i>1a fase</i>	Sonoro analogico	Radio, audionastri magnetici	Individuale e grupppale	Nessuna o bassa
<i>2 fase</i>	Audiovisivo analogico	TV, VHS	Individuale e grupppale	Nessuna o bassa
Generazione III				
<i>1a fase</i>	Multimedia digitale	Floppy, CD-rom	Individuale	Media
<i>2a fase</i>	Multimedia e rete	LMS e altri ambienti di e-learning	Individuale	Alta

Tabella 8: Le generazioni della FAD e le loro caratteristiche

La nascita della radio e poi del telefono, ad inizi Novecento, permisero una crescita ulteriore della FAD: il telefono è stato ed è tutt'ora utilizzato soprattutto per scopi di tutoraggio e assistenza. La radio, invece, pur continuando ad utilizzare un codice prettamente testuale, per le sue stesse possibilità tecniche, per la rivoluzionaria capacità di comunicazione simultanea a grandi distanze, comincia ad introdurre un nuovo paradigma nella comunicazione di massa, che in qualche modo anticipa il vero cambiamento di paradigma avvenuto con la diffusione della televisione, a partire dagli anni Cinquanta e con l'affermazione di un linguaggio comunicativo essenzialmente iconico. Difatti, la radio in un'epoca e la televisione in un'altra hanno visto la luce come enti soggetti al monopolio dello Stato¹⁶⁹, il quale se ne è servito come mezzo fondamentale di educazione delle masse, in chiave di istruzione, informazione, divulgazione ma anche di propaganda ed in generale di diffusione di modelli culturali di riferimento. In Italia ad esempio è unanimemente riconosciuto il ruolo fondamentale svolto dalla RAI nei confronti del processo di alfabetizzazione alla lingua italiana. Ma v'è sottolineato anche l'enorme sforzo di divulgazione tecnico-scientifica compiuto da alcune sue storiche trasmissioni e l'attenzione rivolta all'infanzia, da sempre presente con una programmazione apposita di cartoni animati

¹⁶⁹ La condizione di monopolio di stato è dovuta alla caratteristica tecnica della limitatezza della banda elettromagnetica, che viene considerata un bene pubblico e tutt'ora concessa in licenza. Solo la tecnologia satellitare o quella del digitale terrestre, infatti, consentono di avere un largo numero di frequenze radio-televisive assegnabili.

o, recentemente, di format specifici, fino all'approdo, con l'introduzione del satellite e del digitale terrestre, ai canali tematici.

In questa seconda generazione di FAD (caratterizzata dalla capacità di diffondere materiali audiovisivi via etere, e più tardi via satellite, o mediante supporto pre-registrato), un ruolo importante fu ricoperto dalla circolazione di videocassette in formato VHS: un supporto pratico e robusto, che consentiva di personalizzare la propria formazione almeno nella scelta dei tempi. Le video-lezioni registrate, sempre disponibili e ripetibili, regalano al discente un'illusione di compresenza rassicurante rispetto alle tradizionali dinamiche d'aula, per via della relazione visiva con il docente, ancorché unidirezionale e non interattiva.¹⁷⁰

A questa ed altre limitazioni, come la mancanza totale di interattività, porranno rimedio, grazie agli sviluppi dell'elettronica e dell'informatica, una terza generazione di FAD. Con la diffusione della tecnologia digitale, infatti, nasce la possibilità di trascrivere innumerevoli quantità di dati entro supporti (per lo più magnetici) maneggevoli e di ristrette dimensioni. Dal punto di vista dei linguaggi, inoltre, il digitale permette, come abbiamo visto, un agevole collegamento fra testi (ipertestualità) e formati (multimedialità) diversi. Con la diffusione dei personal computer, a partire da metà anni Ottanta, ai supporti magnetici analogici (videocassette e musicassette), si aggiungono così floppy disc, cd-rom e dvd, attraverso cui molte case editrici propongono percorsi di auto-formazione multimediali e interattivi (si pensi, solo per fare qualche esempio italiano, all'enorme successo dei corsi De Agostini o all'attività della Jackson Libri, particolarmente attiva proprio sul versante della divulgazione dell'informatica).

Nel frattempo, grazie allo sviluppo di processori per personal computer sempre più potenti ed all'aumento della banda di comunicazione disponibile sulla rete telematica, si diffonde a macchia d'olio il web, che a poco a poco matura le piene potenzialità del suo linguaggio ipertestuale-multimediale e delle sue modalità interattive e partecipative. “Se la Rete inizialmente era vista solo come un economico sistema di trasferimento di contenuti, le cui finalità erano perfettamente sovrapponibili a quelle della corrispondenza della prima generazione, il progressivo sfruttamento di tutte le potenzialità delle Rete, permette invece alla Formazione a Distanza di assumere altri significati: in quest'ultima fase, Internet impone la propria filosofia, la diffusione della comunicazione reticolare permette scambi multi-a-molti e la logica connettiva

¹⁷⁰ Cfr. Corbi E., *La formazione a distanza di terza generazione*, op. cit., pp.36-38.

della Rete viene riconosciuta come uno strumento da sfruttare nella didattica, non solo per le sue potenzialità tecniche, ma soprattutto per le sue caratteristiche relazionali, l'interazione fra utenti, la partecipazione attiva, la collaborazione, la cooperazione e, non ultima, la condivisione della conoscenza¹⁷¹.

Vedremo questi passaggi più da vicino nel paragrafo sui principali approcci e paradigmi relativi all'e-learning e in quello sulle metodologie collaborative e le comunità on line. Per ora basti notare, con la Frauenfelder che “l'impiego congiunto dei modelli di simulazione della realtà, delle reti telematiche e della multimedialità ha progressivamente modificato le condizioni spazio-temporali in cui avviene la comunicazione, sollecitando un considerevole incremento delle opportunità formative. Muta, così, il concetto stesso di *formazione a distanza*, la quale con i sistemi di terza generazione centrati sulla on line education, acquisisce un carattere accentuatamente interattivo e collaborativo, riuscendo a fondere alcune delle caratteristiche dell'educazione a distanza tradizionale con altre proprie dell'educazione in presenza¹⁷².

3.1.2 - Modelli e diffusione in Europa

Il Department for Education and Skills del governo del Regno Unito nel 2002 definì l'e-learning come l'apprendimento attraverso l'aiuto degli strumenti di informazione e comunicazione, includendo tra questi strumenti Internet, le intranet, reti wireless, personal computer, palmari, TV interattiva, lavagne elettroniche ecc...¹⁷³ In UK il termine *e-learning (electronic learning)* non è limitato alla formazione a distanza mediante software e ambienti on line ma è utilizzato in riferimento all'uso di qualsiasi tecnologia digitale dell'informazione e/o della comunicazione in seno a qualsiasi processo formativo, individuale o collettivo, a distanza o in presenza.

In Francia, alla parola straniera e-learning si preferisce l'acronimo FOAD (*Formation Ouvert et a Distance*), che fornisce una definizione più ampia indicando ambienti, strumenti e metodologie didattiche flessibili e strutturate sulla base di percorsi formativi individualizzati (*ouvert*). Solo in seconda battuta si include nella

¹⁷¹ Cfr. la formazione a distanza e le nuove tecnologie in *La formazione a distanza di terza generazione*, pp.38-48

¹⁷² Frauenfelder E., Prefazione a *La formazione a distanza di terza generazione*, op. cit..

¹⁷³ Cfr. Department for Education and Skills, *Languages for all: languages for life - a strategy for England*, DfES Publications, Nottingham, 2002.

definizione la peculiarità di svolgersi a distanza. Il concetto di FOAD è molto più simile al cosiddetto *blended learning* (in cui l'insegnamento/apprendimento avviene parte in presenza parte a distanza), che non alla visione di un e-learning puramente condotto per mezzo di supporti elettronici.

In Islanda l'approccio è ancor più ampio: Ehrmann (1998) introduce il concetto di *distributed learning*¹⁷⁴, secondo cui l'apprendimento avviene in un spazio vario, senza soluzione di continuità tra reale e virtuale, un ambiente che, on line e off line, si presenta ricco di stimoli: informazioni, simboli, significati. Secondo una tale visione la rete multimediale interattiva rappresenta un ambiente ideale per l'apprendimento, sia che venga utilizzata come ambiente di formazione autonomo, sfruttandone le caratteristiche di asincronicità (la capacità di essere ovunque e sempre), sia che esso venga utilizzato come strumento di ausilio per la formazione in presenza, "aumentando" la capacità informativa, comunicativa e formativa della realtà, sfruttandone dunque la simultaneità¹⁷⁵.

In Italia come altrove il termine e-learning sta progressivamente rilevando la locuzione "formazione a distanza" e viene inteso solitamente come *una modalità di apprendimento che impiega tecnologie informatiche e telematiche per la didattica e la comunicazione*¹⁷⁶. Ma – come è chiaro per i parlanti di lingua inglese – il fatto di svolgersi a distanza non è la prerogativa principale dell'e-learning, che significa letteralmente "insegnamento/apprendimento elettronico". L'e-learning si distingue da altre modalità di FAD per il fatto di utilizzare spazi e strumenti digitali per la formazione (testi, audio, video, aule, registri, esercitazioni...). Come sappiamo, creare oggetti in formato digitale significa codificare informazione in forma numerica e immateriale ma estremamente duttile e versatile: un oggetto digitale può essere letto, usato, scritto, duplicato, scambiato, modificato e usato all'infinito, senza alcuno dei limiti o dei costi di qualsiasi altro oggetto materiale. Il fatto di essere digitale permette all'e-learning di essere "a distanza", di modificare cioè la dimensione spaziale, aggiungendo allo spazio reale uno spazio virtuale, la cui dimensionalità non conosce il sistema metrico-lineare ma solo quello semantico.

La possibilità di una replicazione continua e fedele degli oggetti digitali permette di

¹⁷⁴ Il nome di questo approccio non deve essere confuso con lo schema dell'apprendimento *distribuito* opposto a quello *ammassato*, né con ADL (*Advanced Distributed Learning*), iniziativa del Dipartimento della Difesa degli Stati Uniti finalizzata a ottenere la interoperabilità tra i *Learning Objects* (cfr. nota n. 182 p. 143).

¹⁷⁵ Vederemo meglio più avanti le caratteristiche dell'*augmented reality* in relazione al *mobile learning* (par. 3.3.3)

¹⁷⁶ Cfr. Deplano, 2002

modificare anche la dimensione temporale di una loro fruizione. La tecnologia digitale applicata all'informazione e alla comunicazione, infatti, offre contestualmente modalità operative a distanza sincrone e asincrone. Dal primo punto di vista rende possibile interagire a distanza in una maniera più simile a quando ci si trova in compresenza: si può lavorare collettivamente su di uno stesso oggetto praticamente in contemporanea e fruire di oggetti e contesti didattici nel medesimo momento da parti di tanti utenti diversi dislocati in diversi luoghi fisici, sfruttando una comunicazione interpersonale, basata sulla scrittura, la voce, il video. Si possono svolgere così lezioni aperte ma anche gruppi di lavoro, attività di tutoring e si possono in genere cementificare le relazioni interpersonali.

Quanto alla asincronicità della comunicazione, il digitale gli conferisce comunque una caratteristica particolare: essa è legata ad un tempo minimo di trasferimento. Si possono perciò memorizzare in tempo reale tutte le singole attività svolte su di un dato oggetto per poi navigarle nella memoria digitale del progetto o dell'attività formativa. Le persone che fruiscono di percorsi formativi e-learning, solitamente e per la maggior parte delle attività, sono messe nelle condizioni di scegliere non solo il luogo fisico in cui stare ma anche il momento della giornata in cui dedicarvisi. Per il resto il fatto di conservare una memoria storica delle attività formative non è prerogativa dell'e-learning ma assume in esso una rilevanza particolare, giacché agevola enormemente la possibilità di analisi e riutilizzo dei dati ai fini della valutazione dell'apprendimento, dell'insegnamento, del tutoring. Grazie alle grandi possibilità di archiviazione e di gestione degli archivi è possibile creare sistemi di management delle proprie conoscenze e di quelle di un'organizzazione, indipendentemente dal fatto che essa risieda stabilmente in un luogo fisico o che si componga di saperi e strutture sparse per territori anche molto distanti.

Le diverse concettualizzazioni del termine e-learning sono indice della flessibilità stessa della tecnologia digitale e quindi ci riconducono alle diverse modalità di applicazione e ai diversi livelli di penetrazione delle tecnologie per la didattica nel sistema di istruzione e nella formazione continua. A livello europeo, come già visto nel par. 1.2, la formazione a distanza e l'e-learning sono considerate risorse strategiche per raggiungere gli obiettivi di Lisbona pattuiti nel 2000. Gli interventi dell'Unione, come l'iniziativa che la Commissione lanciò nel maggio dello stesso anno, *eLearning: pensare all'istruzione di domani*¹⁷⁷, mirano ad una maggiore

¹⁷⁷ Nella sua attuazione l'iniziativa mirava ad introdurre innovazione nel contesto dell'istruzione e della formazione in funzione delle loro specifiche esigenze, ponendosi di fronte alla sfida di

diffusione e penetrazione delle tecnologie multimediali e telematiche per “migliorare la qualità dell'apprendimento, agevolando l'accesso a risorse e servizi, nonché gli scambi e la collaborazione a distanza”¹⁷⁸. Anche grazie alle politiche e ai progetti dell'Unione Europea, un numero sempre maggiore di persone hanno sperimentato attività di formazione basate sulle tecnologie. Tuttavia, poiché ogni paese ha il proprio sistema educativo, la propria struttura industriale ed un differente grado di penetrazione delle ICT, i risultati delle prime sperimentazioni hanno raggiunto tassi di diffusione e risultati molto diversi nei vari contesti nazionali¹⁷⁹.

Il Regno Unito, grazie ad un alto livello di penetrazione delle TIC, alla lingua e ad una rete mercantile globale, può contare su un bacino di utenza molto ampio. Negli anni ha realizzato un mercato dell'e-learning molto avanzato con la collaborazione di università, centri per l'educazione degli adulti, datori dei lavoro e diversi enti di telecomunicazione (BBC Educational, Channel 4 e la NIACE). Inoltre è inglese una delle più grandi università telematiche, la Open University¹⁸⁰.

Mentre il Regno Unito presenta un tasso di diffusione delle attività di *lifelong learning* tra i più alti del continente (20,01% nel 2009), l'Irlanda invece si caratterizza per una bassa partecipazione della sua popolazione adulta alle attività di formazione (6,3% nel 2009 secondo i dati Eurostat), paragonabile a quella delle regioni meridionali d'Europa. Al contempo però gli irlandesi, forti di un prodotto in lingua inglese, vantano una vasta serie di fornitori di servizi e-learning in grado di coprire tutti i principali settori formativi: dai centri di alta formazione pubblici, alle istituzioni, dai fornitori di formazione di tipo puramente commerciali a quelli nonprofit.

Altri stati membri dell'Europa centrale, come Danimarca, Francia e Germania, non presentano un mercato privato dell'e-learning sviluppato come i paesi anglo-sassoni ma possono contare su un efficace connubio di fondi e progetti pubblici con

coinvolgere le industrie, i sistemi di istruzione e le società intere nell'adozione di soluzioni tecnologiche per l'educazione e l'apprendimento continuo.

¹⁷⁸ Vedi Fagnini

¹⁷⁹ Le considerazioni che seguono sono esposte sulla base di due studi:

- "*E-User- Evidence-based support for the design and delivery of usercentred online public services*" visionabile al sito internet: www.euser-eu.org
- "*SLIDE – Full Technical Report*"- report finale del Progetto “SLIDE – eLearning et Développement Initiatives Locales Solides”, cofinanziato dal Commissione Europea attraverso il suddetto programma “e-Learning” e promosso dall'organizzazione Portoghese IEBA (Centro de Iniciativas Empresariais Beira Aguieira) in partnerships con numerosi enti di ricerca di Francia, Italia, Islanda, Spagna e UK.

I risultati di tali ricerche sull'e-learning nei vari paesi europei sono incrociati e messi a confronto con i dati diffusi da Eurostat sulla partecipazione degli adulti alle attività di *lifelong learning*.

¹⁸⁰ http://wiki.sapete.org/index.php?title=Open_University&action=edit

investimenti privati, che sta dando importanti risultati. Ad esempio in Danimarca, dove da un lato molte istituzioni educative pubbliche si sono recentemente attrezzate per fornire ai propri utenti servizi di formazione a distanza, dall'altro molte realtà private sono attive nell'importare prodotti dai paesi anglosassoni sfruttando la buona conoscenza che i danesi hanno della lingua inglese. Gli sforzi danesi sono inoltre favoriti da sempre dal tasso più alto di partecipazione alle attività di formazione continua in Europa (31,6% nel 2009), seguiti in questo da tutti i paesi nordici: Islanda (25,1%), Svizzera (24%), Svezia (22,2%), Finlandia (22,1%) e poi a scendere Regno Unito, Norvegia, Olanda, Slovenia, Austria, ecc...

Ma naturalmente il panorama europeo non è del tutto positivo: i paesi neo comunitari o con uno sviluppo economico lento soffrono anche nello sviluppo tecnologico e quindi nel settore della formazione a distanza. Polonia e Ungheria presentano sistemi di istruzione e formazione ben al disotto delle medie comunitarie e nel campo dell'e-learning esistono ancora troppe barriere da superare: solo negli anni recenti, infatti, questi due paesi hanno imboccato la via della informatizzazione e di internet, anche se la Polonia sembra avere un passo nettamente più lungo, non solo nella crescita tecnologica ma anche nell'accesso alla formazione continua (nel 2009 4,7% contro il 2,7% dell'Ungheria).

I paesi dell'Europa meridionale, Grecia, Spagna, Italia, ma anche Francia, Slovenia e Repubblica Ceca, presentano un contesto promettente, ma ancora poco esteso e articolato. Ad esempio nel caso ceco, dove ad una buona offerta in campo professionale corrisponde una totale mancanza di offerte su temi non professionalizzanti, così come manca pure un'offerta interna e la maggior parte dei prodotti e dei servizi viene importata dall'estero. In Spagna varie Università sono impegnate nella promozione di programmi e progetti di formazione a distanza attraverso le reti telematiche, sia nell'ambito della didattica universitaria, sia nel contesto della formazione permanente, favoriti anche dal vasto numero di parlanti spagnolo (da segnalare anche i numerosi progetti di cooperazione internazionale sostenuti attraverso programmi e-learning per l'empowerment delle popolazioni locali, soprattutto a beneficio dei paesi dell'America centro-meridionale). In Francia, grazie agli ingenti investimenti governativi, sono in atto vasti programmi di sperimentazione, che probabilmente frutteranno buoni sviluppi nei prossimi anni. Da un punto di vista della formazione degli adulti, questi paesi si assestano nel 2009 tra il 10,4% (Spagna) e il 3,3% (Grecia) della popolazione coinvolta in attività di

lifelong learning; con dei tassi sorprendentemente bassi per paesi come la Germania (7,8%) e la Francia (6%).

Quanto al nostro Paese, i dati diffusi da Eurostat ci pongono sullo stesso livello della Francia, ben lontani dalla soglia minima fissata nell'ambito della Strategia di Lisbona che è del 12,5%. Inoltre l'Italia, affezionata ad una cultura educativa basata su metodologie tradizionali esplicitate nel contesto classe, sembra denotare, soprattutto nel settore scolastico, una certa ritrosia nell'utilizzare nuove modalità, nuovi spazi e nuovi supporti tecnologici, anche quelli oramai più comuni come videoregistratori e lettori dvd e/o musicali. Nonostante le pubbliche amministrazioni, le scuole e le università siano spinte dalle politiche comunitarie e nazionali all'utilizzo di tecnologie nella formazione indirizzata ai propri dipendenti e/o utenti e nonostante vi siano numerosi esempi virtuosi, tali casi appaiono ancora troppo isolati e scollegati per assumere la capacità di rappresentare un motore trainante nello sviluppo del settore. Allo stato attuale l'e-learning sembra risultare un'ottima soluzione solo per le grandi imprese (che registrano tassi di penetrazione molto alti), mentre le piccole e medie imprese, di cui si costituisce in prevalenza l'industria italiana, non sembrano avere le possibilità, prima ancora dell'intenzione, di avviare processi di formazione e tanto meno di formazione a distanza.

3.1.3 - E-learning e formazione continua in Italia: l'inchiesta dell'Osservatorio AITech-Assinform 2006

Nonostante le difficoltà sopra evidenziate, in Italia gli investimenti in infrastrutture info-telematiche hardware (la diffusione della banda larga, che per la verità procede ad un ritmo troppo lento) e software (lo sviluppo di piattaforme e-learning) stanno facilitando un progressivo abbandono dei supporti di formazione off-line (come cd-rom o dvd) a favore di contenuti on-line, sempre disponibili e costantemente aggiornati, giungendo alla costituzione di contesti educativi nuovi: dalle numerose sperimentazioni in ambito scolastico ai master e corsi universitari a distanza, dalle tante comunità virtuali alla formazione aziendale che, nei casi più evoluti, si organizza entro sistemi info-telematici di *knowledge management* aziendale.

Le strade su cui l'e-learning si incamminerà nei prossimi anni saranno comunque fortemente condizionate dagli investimenti che si potranno realizzare e quindi

profondamente influenzate da alcuni attori chiave, quei pochi in grado di realizzarli: grandi aziende, scuole e università, amministrazione pubblica. Questi soggetti, disponendo di capitali, infrastrutture info-telematiche interne già attive, sedi dislocate su tutto il territorio nazionale e un vasto numero di dipendenti, sono nelle migliori condizioni per cogliere le opportunità offerte dall'e-learning a distanza, sfruttando le economie di scala dei *learning objects*¹⁸¹.

Il quadro di sviluppo generale può allora essere approfondito grazie al lavoro di ricerca di un osservatorio sull'e-learning realizzato nell'ambito di un programma di ricerca che Assinform, l'associazione italiana delle aziende operanti nell'information technology, sta da anni conducendo nell'ambito dell'economia digitale, finalizzato allo studio di tendenze, caratteristiche e prospettive del mercato tecnologico. L'osservatorio sull'e-learning del programma AITech-Assinform, dal 2002 al 2006, ha monitorizzato il grado di adozione e le caratteristiche di utilizzo dell'e-learning proprio da parte delle aziende, delle pubbliche amministrazioni, delle scuole e delle università italiane, prestando attenzione sia al lato dell'offerta che della domanda¹⁸².

Nell'ultima indagine, nel 2006, in linea con i dati dell'Eurostat, l'osservatorio e-learning AITech-Assinform conferma il panorama di largo disinteresse per la formazione continua in Italia: più del 56% della popolazione non partecipa ad alcuna attività di formazione nell'anno precedente la ricerca. La possibilità di accedere a

¹⁸¹ I Learning Objects sono delle unità di materiale didattico digitale, costruite come *blocchi* autonomi tra loro ed indipendenti dal contesto, che possono essere assemblati in ogni momento, in base alle esigenze del discente, del docente, dell'istituzione educativa. Le caratteristiche che la ricerca ha delineato e che i principali standard di LO hanno implementato sono: autoconsistenza, modularità, reperibilità, riusabilità, accessibilità, scalabilità e interoperabilità, fattori che ne consentono la possibilità di impiego in contesti e tempi diversi. ADL (cfr. nota 176 pag138) ha proposto con grande successo SCORM (*Sharable Content Object Reference Model*), una serie di specifiche studiate per amalgamare i LO dei corsi basati su computer e di quelli su Internet, che di fatto ne è diventato lo standard. In questo quadro si capisce bene quali vantaggi possa rappresentare l'introduzione di uno standard per le organizzazioni educative e formative che si occupano di e-learning, grandi o piccole che siano, a patto che sia possibile reperire su Internet ed utilizzare facilmente (e magari gratuitamente) i LO desiderati. Per un approfondimento su e-learning e copyright cfr. Annunziata M., Capuano N., *e-Learning e Normativa Comunitaria sul Diritto d'Autore*, in Minerva T., Colazzo L. (a cura di), *Connessi! Scenari di Innovazione nella Formazione e nella Comunicazione*, Ledizioni, Milano, 2011, pp. 95-103. Un buon sistema di classificazione che agevoli la ricerca dei LO desiderati costituisce un'altro dei temi cardine delle indagini scientifiche sull'e-learning, che si sono occupate - senza riuscire ancora a trovare una soluzione condivisa - di definire set di metadati, cioè categorie standardizzate per associare ai LO informazioni sul loro contenuto. A tal proposito segnaliamo l'iniziativa della stessa ADL, *ADL registry*, che fornisce un archivio di LO riutilizzabili e facilmente ricercabili, poiché classificabili grazie ai *metadata* inclusi già nello standard SCORM.

¹⁸² Cfr. AA.VV., *e-Learning: Evoluzione del mercato nel sistema Italia. Impresa, pubblica amministrazione, scuola e università - Osservatorio ANEE/ASSINFORM 2004*, Mondadori Informatica, Milano, 2004 e Osservatorio e-learning 2006 Aitech-Assinform, *E-learning in Italia : una strategia per l'innovazione. Imprese, pubblica amministrazione, scuola, università*, 2006 disponibile sul web, previa registrazione, al sito dell'ente:
www.assinform.it/aree_sx/informazioni/comunicati/comunicato_13032007_elearning.htm.

queste opportunità appaiono correlate all'età e allo status sociale degli individui: la partecipazione a corsi di formazione decresce in maniera progressiva al crescere dell'età, mentre aumenta in relazione di proporzionalità diretta col livello di istruzione della persona.

Nel 2005, secondo l'osservatorio AITech-Assinform solo il 39% degli intervistati, usavano la rete per attività di formazione ma questi, nella maggioranza dei casi, si ritenevano molto soddisfatti delle esperienze fatte e dei risultati ottenuti. Un dato da evidenziare in questa ricerca è che le aspettative di successo lavorativo, la propensione personale, l'esperienza pregressa di internet e le capacità informatiche giocano un ruolo fondamentale non solo nei livelli di partecipazione e apprendimento ma anche nella scelta di partecipare o meno a percorsi di e-learning. Infatti un utente potenziale su quattro si è detto incerto sulla reale efficacia di un corso a distanza e uno su cinque dichiara di non volersi trovare ad affrontare problemi tecnici. Il tema dell'usabilità emerge dunque con grande chiarezza ma altri importanti ostacoli dichiarati sono: la mancanza di un'offerta adeguata alle proprie necessità, la mancanza di sostegno da parte dei datori di lavoro e il costo generalmente alto dei corsi.

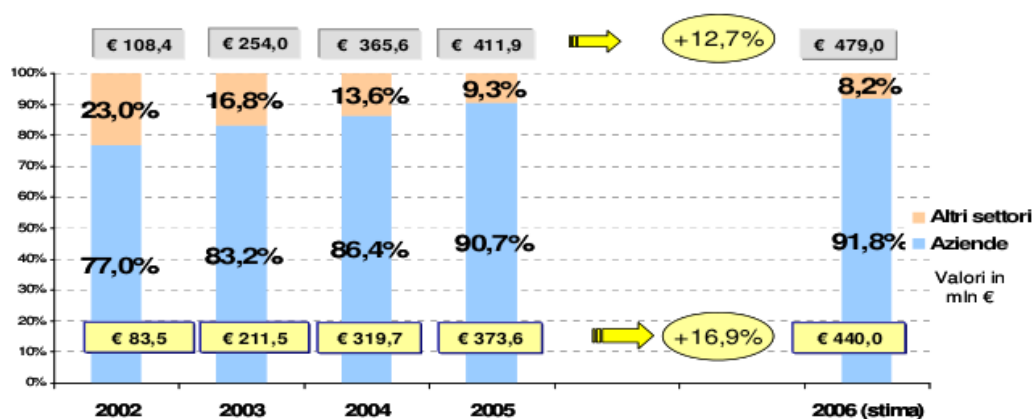


Illustrazione 17: Evoluzione della spesa per l'e-learning in Italia (Fonte: Osservatorio e-learning Aitech-Assinform 2006, fig. 2)

Nonostante tutto, come evidenzia l'illustrazione precedente, il valore di mercato dell'intero settore italiano dell'e-learning presenta una crescita costante sia in termini assoluti che rispetto alla spesa totale sulle TIC. L'indagine svolta da AITech-Assinform ha registrato per il 2005 un valore nominale di 411,9 milioni di euro, pari allo 0,66% della spesa complessiva del comparto TIC, con previsioni di ulteriore espansione. Si tratta ancora di valori bassi ma in notevole e costante crescita (nel

2002 era appena lo 0,18% della spesa complessiva in TIC), che per la gran parte, e ad un tasso crescente, rappresentano investimenti delle aziende private.

Il fatto che il privato assorba da solo intorno al 90% del mercato (“fa tendenza”, come si dice in gergo) è uno dei motivi, insieme al fatto che da un punto di vista contabile il Terzo settore appartiene al campo delle organizzazioni private, che ci consente di sorvolare su quanto emerge dall'indagine dell'osservatorio in merito a pubblica amministrazione, scuola e università. Inoltre tali ambiti di intervento sono oggetto di trattazioni specialistiche che esulano dagli obiettivi del presente lavoro. Basti in questa sede sottolineare alcuni aspetti messi in luce particolarmente in questi settori ma piuttosto generalizzabili:

- l'e-learning non è solo un nuovo modo di apprendere ma anche di insegnare e molte difficoltà riguarda proprio la componente della docenza, sia scolastica che universitaria: limitate abilità informatiche, diffidenza di fondo, mancanza di gratificazione professionale (intesa come avanzamento di carriera), oltre ai costi di avvio e gestione, sono alcune delle condizioni che ne frenano la crescita. La sua diffusione è comunque in aumento all'università ma anche nella scuola e nella pubblica amministrazione, dove raggiunge quasi il 10% delle persone in formazione.
- La soluzione tecnica praticata dal 60% delle università, dal 50% della pubblica amministrazione e dalla stragrande maggioranza di scuole è quella di adottare soluzioni open source, liberamente disponibili sul web, modificandole poi per adattare alle proprie esigenze¹⁸³.

Per il settore aziendale occorre chiarire in via preliminare che le piccole e medie imprese presentano un indice di penetrazione pari solo al 3,9%, mentre quello delle grandi imprese è pari al 17,4%. “Quello che sembra mancare, in particolare nelle piccole e medie imprese, è la capacità di percepire il valore dell'e-learning. Sebbene ormai quasi tutte le figure manageriali e dei responsabili delle formazione nelle aziende abbiano una conoscenza diretta dell'e-learning, e che dunque siano in grado di fare valutazioni di merito sull'opportunità di avviare progetti pilota, sembra che gli unici criteri di scelta siano quelli economici che non prendono in considerazione l'e-

¹⁸³Un aspetto a nostro avviso interessante è che le amministrazioni locali, come province e comuni, preferiscono nettamente soluzioni open source, con una scelta certo dettata dai limitati budget a disposizione, mentre le amministrazioni centrali e le regioni sembrano propendere per soluzioni proprietarie, pur avendo la dimensione organizzativa e possedendo spesso le competenze interne per sviluppare piattaforme autonome sulla base delle piattaforme open source disponibili.

learning come una risorsa strategica ma solo nel caso di una possibile riduzione dei costi¹⁸⁴.

Delle 842 aziende del campione, 738 non hanno ancora esperienze all'attivo, anche se il 17,5% di esse ha previsto di avviare una sperimentazione entro il 2006. 104 aziende (pari solo al 12,3% dell'intero campione) hanno invece già sviluppato nel 2005 progetti di e-learning (di cui il 62,9% sono stati progetti pilota o continuazioni di progetti iniziati negli anni precedenti). Tra queste meno di un quarto riescono a gestire autonomamente l'intero processo formativo, sia da un punto di vista tecnico che metodologico. Il 76,7% del valore di mercato dell'intero comparto, infatti, è rappresentato da una domanda di formazione rivolta da aziende (soprattutto grandi e medio-grandi) verso enti specializzati in formazione, i quali sono orientati verso la creazione di portafogli di prodotti integrati, dai corsi preconfezionati a soluzioni personalizzate, presidiando tutti e quattro i segmenti strategici dell'offerta (Tecnologia, Servizi, Contenuti e Consulenza).

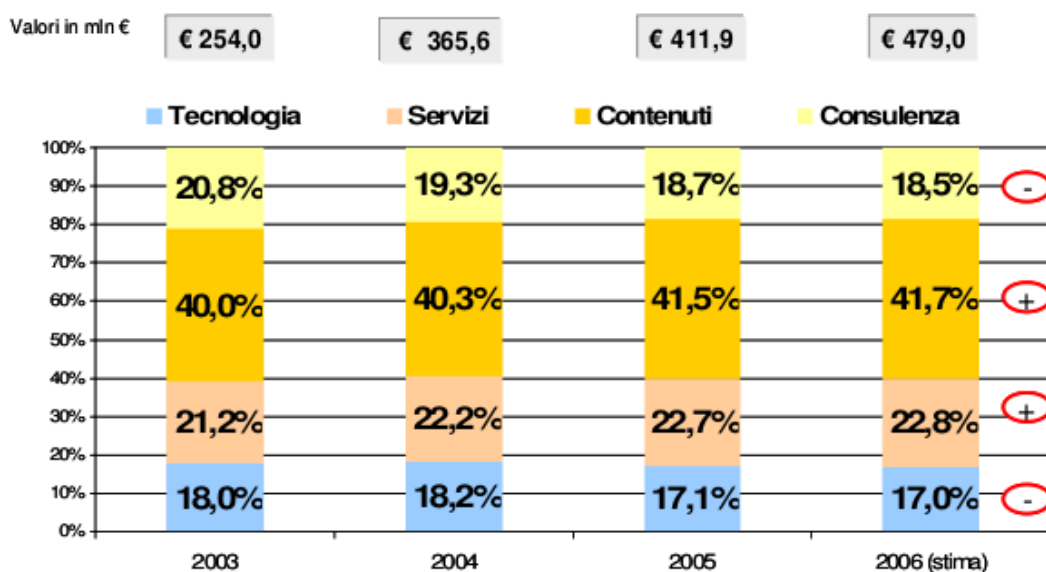


Illustrazione 18: Evoluzione della spesa per segmenti di mercato (Fonte: Osservatorio e-learning Aitech-Assinform 2006, fig. 4)

La ricerca, oltre alle evidenze empiriche, le principali delle quali sono state qui riassunte, presenta uno scenario evolutivi in cui:

- i pesi dei quattro comparti, come illustrato nella figura precedente, dovrebbero assestarsi, mantenendo quindi il mercato in sostanziale equilibrio. Cresceranno leggermente i contenuti (+0,2%), che già rappresentano la fetta

¹⁸⁴ Fagnini F., op. cit..

nettamente più consistente, e i servizi (+0,1%), mentre la tecnologia e la consulenza registreranno una lieve flessione¹⁸⁵.

- La domanda sembra continuerà a restare contratta su pochi, grandi e sperimentati spender di formazione online (il primo 5% degli spender copre il 73,4% del valore totale), anche se si rileva in parallelo un aumento del numero di nuovi sperimentatori e una lieve crescita del valore medio della spesa per progetto.

D'altra parte incrociare le necessità strutturali delle organizzazioni del Terzo settore in tema di formazione (cfr. par. 2.4.3) con le possibilità fornite dalle nuove metodologie di formazione digitale, permette di aprire scenari di sviluppo inediti e non ancora completamente chiari e che potrebbero invece risultare risolutivi per molte organizzazioni, in termini di risparmi economici ma anche di animazione e coinvolgimento delle comunità. Ora, se gli organismi più grandi e sofisticati possono permettersi di avviare progetti formativi anche di grande spessore, le organizzazioni più piccole e meno strutturate non hanno né risorse né volontà né, probabilmente, interesse ad impegnarsi su percorsi formativi, poiché le piccole dimensioni permettono e richiedono di impegnarsi esclusivamente nella conduzione delle attività. Analogamente, si può supporre che le organizzazioni nonprofit dal carattere professionale o imprenditoriale gestiscano piattaforme di knowledge management e di e-learning, come strumenti rivolti espressamente alla collaborazione e alla formazione dei propri operatori o addirittura di persone esterne alla propria organizzazione; al contrario, all'interno delle organizzazioni non strutturate l'e-learning sia o completamente assente (o limitato a situazioni informali) e il knowledge management venga gestito attraverso i servizi preconfezionati (ma comunque altamente funzionali) offerti gratuitamente su Internet (Facebook, Google, Flickr, LinkedIn, ecc...). Nel breve-medio periodo difficilmente il Terzo settore potrà invertire le dinamiche fotografate dall'Osservatorio AITech-Assinform, in cui, in estrema sintesi, viene evidenziato proprio il fatto che gli investimenti nell'e-learning crescono, sia in valore percentuale che in termini assoluti, con l'aumento delle dimensioni aziendali; così come le scelte tecnologiche, ad esempio quella tra software proprietari o open source nel contesto della pubblica amministrazione, variano a seconda della scala dimensionale, prima ancora che delle scelte

¹⁸⁵Sebbene, ora che il mercato richiede un rapporto completo fra cliente e formatore, la tecnologia non rappresenti più un elemento qualificante come lo era stato nelle prime fasi di crescita del settore, resta comunque una base essenziale per lo sviluppo di soluzioni evolute per la formazione a distanza; è perciò ipotizzabile che, nonostante la progressiva decrescita, difficilmente il livello della spesa in tecnologia potrà diminuire di molto.

metodologiche o etiche.

3.1.4 - Terzo settore e logiche di rete/cooperazione

I costi di gestione e la necessità di organi o personale specializzati sono gli ostacoli che si possono incontrare nello sviluppo di soluzioni e-learning ed in questo il nonprofit non differisce dalle pubbliche amministrazioni, dalle scuole e dalle aziende. Ciò che può invece distinguere il Terzo settore è il modo di affrontare questi problemi. Nel capitolo 6 ho spiegato cosa si intende per metodologie collaborative di e-learning. Il collaborative e-learning si basa su processi centrati su gruppi di discenti la cui attività formativa si incentra sullo scambio reciproco di esperienze e di risorse, sul dibattito e il contraddittorio, sulla partecipazione attiva dei discenti e sulla facilitazione dei processi da parte dei tutor e dei docenti. La collaborazione non è solo cooperazione ma è condivisione di obiettivi e messa in comunione delle reciproche risorse. Il Terzo settore ha però la possibilità di estendere il concetto di e-learning collaborativo ad una dimensione sistemica, all'interno della quale la collaborazione non sia solo una metodologia didattica ma una vera e propria strategia di sviluppo.

La logica della rete è insita nella natura del Terzo settore. Per rete si intendono quei legami istituzionali, politici, ma anche operativi, che le organizzazioni attive su di uno stesso settore o su uno stesso territorio hanno la necessità di instaurare per coordinare le proprie iniziative in un contesto sociale sempre più complesso. Le logiche di rete si realizzano nella costituzione di partenariati per lo sviluppo di progetti, nel coordinamento tra le associazioni e le pubbliche amministrazioni, nella costituzione di federazioni, consorzi e associazioni di secondo livello; la formazione digitale può aggiungere una nuova potenzialità di innovazione e sviluppo a queste realtà.

Se si considerano le organizzazioni sociali come dei soggetti aventi propri bisogni formativi, proprie esperienze e proprie particolari capacità, è possibile vedere alcune analogie fra le pratiche di collaborazione digitale e la realtà delle reti associative. Tali analogie risiedono nella condivisione di obiettivi comuni e nella partecipazione attiva di tutti i soggetti e sottolineano le potenzialità di sviluppo che possono essere realizzate da insiemi di organizzazioni iscritti in processi di sviluppo basati non

tanto sulla condivisione di risorse economiche quanto sulla capacità arricchire reciprocamente le proprie conoscenze organizzative. Come nei processi didattici, la collaborazione fra organizzazioni in ottica di sviluppo delle conoscenze deve poter poggiarsi su attività di sostegno paritario tra i partecipanti ma deve anche essere sostenuta da soggetti (amministratori e tutor) in grado di gestire adeguatamente i processi di condivisione.

Le organizzazioni imprenditoriali possono, a ben guardare, rivestire il ruolo di facilitatori perché sono già il frutto di logiche di rete (sono infatti consorzi, associazioni si secondo livello o comunque enti con un'estensione reticolare sul territori) e possiedono le capacità organizzative ed economiche per avviare gli investimenti in tecnologie e professionalità adatte all'e-learning, e possono porsi come iniziali promotori di processi di condivisione. Tuttavia per poter sperare in una reale diffusione delle pratiche di condivisione di conoscenza non bastano gli investimenti in tecnologie, serve la diffusione di una cultura della condivisione e delle collaborazione. La cultura della collaborazione appartiene già al Terzo settore è parte della sua natura identitaria. L'attenzione che pongo in queste pagine conclusive però riguarda due aspetti distinti: il primo riguarda il rischio vissuto dalle organizzazioni del Terzo settore, in particolare quelle maggiormente aziendalizzazione, di perdere di vista la propria identità sociale e le proprie finalità morali; l'altro riguarda invece la necessità di comprendere le potenzialità offerte dalle nove tecnologie digitali applicate allo scambio e alla collaborazione.

Se è necessario riconoscere nelle organizzazioni nonprofit le caratteristiche organizzative delle strutture economiche è anche vero che l'identità del Terzo settore si manifesta là dove le tipiche strutture aziendali vengono gestite attraverso modalità etiche per raggiungere scopi sociali di estrema utilità. Il rischio presente nelle organizzazioni, al crescere delle loro attività e della loro complessità, è che le dinamiche economiche prendano il sopravvento sulle ragioni sociali. Riprendendo le prime pagine di questo lavoro, la condivisione della conoscenza risulta essere ormai un'esigenza sociale che va ben oltre i confini nazionali ed è dunque un obiettivo che il Terzo settore deve porsi come proprio. Ma se nella società della conoscenza la ricchezza è il sapere, le organizzazioni del Terzo settore non possono permettersi di partecipare ad una commercializzazione delle conoscenze e partecipare ad un mercato della formazione votato al profitto, pena la perdita della propria identità.

L'adottare una logica collaborativa nello sviluppo e nella pratica dell'e-learnig può

aiutare le organizzazioni del Terzo settore a vivere la formazione come un momento di crescita comune. L'e-learning più di qualsiasi altro tipo di formazione permette la costruzione di logiche di collaborazione estesa e sostanzialmente la rende possibile adottando anche nella formazione quelle che sono alcune delle caratteristiche tipiche della web partecipativo, come le filosofie open source e le licenze Creative Commons, attraverso cui lo scambio non solo di conoscenze ma anche di pratiche, strumenti e contenuti non solo è agevolato ma è già visto in un ottica di condivisione globale. Con questo non si intende dire che le tecnologie open source siano le uniche adatte al Terzo settore; ma esse rappresentano l'esempio di come lo scambio di conoscenza possa essere svincolato dai processi di mercato e della commercializzazione tradizionale.

Parlare di e-learning collaborativo nel Terzo settore significa dunque chiedere al Terzo settore di porsi nei confronti della formazione con le stesse finalità di reciproco aiuto e di sostegno che contraddistinguono le organizzazioni del Terzo settore dalle iniziative statali e commerciali, sia nei confronti nel supporto alle persone che nei rapporti fra le organizzazioni.

3.2 - Principali paradigmi e ambienti per l'e-learning: dalle macchine-insegnante agli ambienti collaborativi

L'e-learning, al contempo metodologia di insegnamento e di apprendimento, coinvolge tanto il prodotto formativo – “ogni tipologia di materiale o contenuto messo a disposizione in formato digitale attraverso supporti informatici o di rete” – quanto il processo formativo – “la gestione dell'intero iter didattico che coinvolge gli aspetti di erogazione, fruizione, interazione, valutazione”¹⁸⁶. Nonostante ciò, come sottolinea Murgia (2008), in linea generale, “manca una Pedagogia che permetta di valorizzare tutte le funzionalità e gli aspetti innovativi di un sistema e-learning”. Come abbiamo mostrato nel par. 3.1.2 - *Modelli e diffusione in Europa*, non esiste

¹⁸⁶ Liscia (a cura di), *e-learning – strategie per lo sviluppo delle competenze*, Apogeo, Milano, 2007.

un'unica accezione metodologica del termine e-learning, che si risolve in una serie di pratiche estremamente articolata, le quali in qualche modo riflettono impostazioni teoriche molto differenti.

Come nei processi di formazione tradizionale, i principali approcci applicati anche alla formazione digitale sono il Comportamentismo, il Cognitivismo e il Costruttivismo, questo anche perché le esperienze che vedono la centralità dei computer nella formazione recuperano e attualizzano, dal punto di vista metodologico, modelli e proposte di lavoro sviluppate per un utilizzo in contesti tradizionali¹⁸⁷.

3.2.1 - Comportamentismo e Computer Based Training

L'approccio comportamentista rifiuta di concepire lo sviluppo come sequenza di fasi stadiali, caratterizzate da dimensioni qualitativamente diverse dell'apprendere. A questa concezione Skinner e J. B. Watson contrappongono una visione dell'apprendimento come di un processo di modifica dei comportamenti largamente influenzato dall'ambiente. Nell'ottica dei comportamentisti, l'apprendimento è una sommatoria di performances diversificate, conseguibili – a differenti livelli ed in tempi diversi – in stretta relazione agli interventi operati dall'esterno secondo tecniche efficaci, collaudate e tuttora in uso: apprendimento stimolo-risposta, condizionamento, rinforzo ed istruzione programmata.

I computer sono dunque inizialmente visti come macchine per *insegnare*, utilizzate per attivare training secondo uno schema lineare: 1) erogazione di contenuti strutturati; 2) test di verifica; 3) controllo dei risultati; 4) restituzione di un feedback; 5) avanzamento ad un livello superiore o ritorno sul training¹⁸⁸.

In questo modo l'attività del docente si limita alla fase preparatoria, la definizione di un programma difficilmente esposto a cambiamenti in corso d'opera, ove si fisseranno obiettivi, percorsi e unità didattiche. Il discente sembra avere la piena autonomia quanto a tempi e luoghi in cui decide di accedere alla formazione, ma in realtà i *Computer Based Training* (CBT), detti anche *Computer Assisted Instruction*

¹⁸⁷ Cfr. Terraschi M., Penge S., *Ambienti digitali per l'apprendimento*, Anicia, Roma, 2004.

¹⁸⁸ Questa struttura di fondo sta alla base del funzionamento anche di molti degli attuali videogiochi, il cui successo è strettamente in relazione al rinforzo operante con cui si viene progressivamente coinvolti nel gioco.

(CAI) o *Intelligent Tutoring System* (ITS), si basano su una visione meccanicistica e lineare del processo di apprendimento: il percorso è di solito rigidamente prestabilito.

Il modello si presta ad una formazione basata su apprendimenti procedurali mostrando evidenti vantaggi economici ed organizzativi ma presenta limitazioni per quanto riguarda *soft skills*, concetti complessi, competenze relazionali, perché non permette al discente di esplorare liberamente le proprie capacità. Inoltre, nelle applicazioni in ambito lavorativo, i corsi CBT vengono accolti negativamente da quei lavoratori che vedevano nella formazione in aula un momento per interagire con i colleghi e spezzare la routine quotidiana.

3.2.2 – Cognitivism e Intelligenza Artificiale: sistemi esperti e Learning Management System

Proprio per evitare il rischio di una fruizione esclusivamente passivizzante, gli approcci cognitivisti spostano nuovamente l'attenzione sulla soggettività del discente. Ciò che il cognitivismo rimprovera al comportamentismo è il fatto che si i soggetti subiscono l'influenza dell'ambiente e soprattutto delle esperienze pregresse, ma rispondono agli stimoli in maniera del tutto personale e diversificata. Un percorso progettato indipendentemente dal fruitore rischia allora di non essere efficace poiché non solo diversi sono i punti di partenza dei discenti, ma anche perché questi tenderanno ad annoiarsi, disinteressarsi e infine discostarsi da un percorso preconfezionato su cui non hanno grosse capacità di intervento.

Per sopperire alla mancanza di interazione, adattamento, personalizzazione viene considerato plausibile percorrere la strada dell'Intelligenza Artificiale ma, a parte domini di conoscenza tecnico-formale molto specifici e ristretti, su cui si ottengono buoni risultati (gioco degli scacchi, problem solving), non si va molto oltre i tentativi, che non escono dalla fase prototipale, di creare sistemi esperti adattivi in grado di individualizzare l'insegnamento, simulando il comportamento di un docente umano. La diminuzione dell'interesse per la teoria così detta “forte” dell'Intelligenza Artificiale permette l'individuazione di nuove, importanti potenzialità per la formazione a distanza attraverso i computer. Alla metafora del *computer-insegnante*, anche grazie al boom di Internet, comincia a sostituirsi una visione del computer come ambiente, ricollocando oggetti, contenuti e contesto della formazione in una

dimensione appropriata: come strumenti, prodotti e relazioni sociali, attivatori o meno di possibilità di condivisione, interpretazione, apprendimento.

Il maturare di questo cambio di prospettiva porta a considerare la rete come frontiera didattica e dà il via alla rapida evoluzione di alcuni siti dinamici, programmati generalmente in PHP o Javascript, in software che, installati su un server web ed interfacciati ad un database, consentono, anche senza alcuna conoscenza di programmazione o HTML, la creazione e la gestione di siti web dinamici e multi-utente, anche molto complessi, come quello che abbiamo sperimentato e che ci accingiamo ad illustrare. Tali software, denominati *Content Management System* (CMS) – alcuni gratuiti, altri a pagamento, alcuni open source, altri proprietari¹⁸⁹ – nascono in genere per scopi di knowledge management in seno a grosse strutture aziendali, ma anche come esperimenti amatoriali (lo vedremo proprio con il software scelto per il nostro progetto, cfr. par. 3.4.2), e si sono ormai diffusi in tutti i rami del web-publishing, anche grazie ad alcuni prodotti molto usabili e attrattivi (ad es. Wordpress). CMS appositamente elaborati costituiscono il cuore delle piattaforme di e-learning (chiamate, per analogia, LMS cioè *Learning Management System*); ne gestiscono la creazione e la fruizione dei contenuti didattici, lasciando al resto del programma la distribuzione dei corsi on-line, l'iscrizione degli studenti, il tracciamento delle attività on-line e la verifica delle conoscenze acquisite. Le piattaforme CMS e LMS più utilizzate sono quelle meno specializzate e costruite su un'impostazione modulare, la quale permette di installare un pacchetto base con le funzioni essenziali e di aggiungere via via gli strumenti e i plugin desiderati (da semplici strumenti di comunicazione con docenti, tutor, compagni di corso a sofisticati strumenti di collaborazione, dall'amministrazione di competenza all'analisi di abilità, dalle certificazioni alla ripartizione delle risorse (sedi della riunione, stanze, manuali, istruttori, ecc.). Come si può intuire, i moderni ambienti di e-learning, più che inventare qualcosa di realmente nuovo, hanno aperto nuovi spazi per la didattica attraverso la peculiare caratteristica dei nuovi media elettronici di integrare e assorbire (rimodulandoli in un ambiente integrato e interattivo) strumenti, linguaggi, contenuti pre-esistenti: gli strumenti didattici che troviamo nella maggior parte degli ambienti di e-learning, infatti, sono di stampo comportamentista (didattica mono-direzionale e test di verifica) o cognitivista (mappe concettuali, strumenti di ricerca, di sperimentazione/simulazione, di approfondimento), cui vengono associati strumenti di comunicazione e condivisione

¹⁸⁹ In Appendice 4 si riporta una lista di piattaforme e-learning libere.

di informazioni di ultima generazione (web-conference, lavagne interattive, ecc...), che però spesso non sono integrati con le funzioni propriamente didattiche, non riuscendo così a sviluppare a pieno tutte le potenzialità cooperative che la comunicazione elettronica mette a disposizione.

La grande innovazione intervenuta con la diffusione capillare delle reti telematiche è proprio la sostanziale trasformazione dei rapporti comunicativi da mono-direzionali (*one-to-many*) a pluri-direzionali e condivisi (*many-to-many*), che permette di esperire dimensioni comunicative nuove fra gli individui, non solo nell'ambito della FAD. Negli ultimi anni l'applicazione delle tecnologie informatiche alla didattica ha consentito, l'arricchimento e lo sviluppo di processi di apprendimento collaborativo basati su attività, sincrone o asincrone, di vario tipo, condotte in presenza (in questo caso si parla di *Technology Enhanced Learning*) oppure entro ambienti on line.

3.2.3 – Costruttivismo e ambienti cooperativi/collaborativi: CSCW e CSCL

L'apprendimento collaborativo ha una lunga tradizione teorica e sperimentale, che non viene solo dall'attivismo deweyano, ma anche dal movimento delle scuole nuove o scuole attive sviluppatosi in Europa all'alba del Novecento. Anche in Italia, dal Nord al Sud del Paese, sono state e condotte numerose esperienze di *scuola nuova*, in parte come reazione all'intellettualismo teorico, all'eccessivo verbismo, all'arido tecnicismo di un insegnamento tradizionale di stampo positivista, in parte come coerente conseguenza della diffusione del pensiero idealista e specialmente della riflessione gentiliana. Tali spunti, incentrati su una didattica condotta in chiave operatorio-esperienziale, rispettosa della libertà, inclinazione e creatività dell'allievo, trovano sintesi felici sul piano della cooperazione nell'incontro con il lavoro di Freinet in Europa, di Freire in Sud America e con il MCE (Movimento di Cooperazione Educativa).

Non può essere compito di questa indagine addentrarsi in una disquisizione etimologica e semantica sulla differenza tra i termini *cooperare* e *collaborare*, che nel senso comune possono ragionevolmente essere assunti come sinonimi, basandosi entrambi sulla valorizzazione del contributo di ciascuno all'interno di un gruppo. Basti qui rilevare che nella letteratura si afferma il secondo a discapito del primo, da

una parte perché il termine cooperazione è ideologicamente e politicamente connotato, dall'altra perché ogni lavoro può essere inteso come una serie di operazioni collegate. *Collaborare* implicherebbe allora una visione più generale, ove alla distribuzione di compiti operativi si associno obiettivi definiti e condivisi ed un'esplicita intenzione di avviare un processo collaborativo deliberato e strutturato, e non semplici scambi di informazioni, messaggi di coordinamento o istruzioni, comunicazioni che sono prerequisito necessario ma non sufficienti per parlare di collaborazione. L'apprendimento collaborativo si ha, infatti, quando esiste una reale interdipendenza tra i membri del gruppo nella realizzazione di un compito, un impegno nel mutuo aiuto, un senso di responsabilità per il gruppo e i suoi obiettivi e un'attenzione alle abilità sociali e relazionali nello sviluppo dei processi di gruppo. “Un'ampia definizione di apprendimento collaborativo potrebbe essere l'acquisizione da parte degli individui di conoscenze, abilità o atteggiamenti che sono il risultato di un'interazione di gruppo, o, detto più chiaramente, un apprendimento individuale come risultato di un processo di gruppo”¹⁹⁰.

Si viene così poco a poco a modificare, se non a rovesciare, il ruolo del discente che, da ricevente passivo della conoscenza trasmessa dal docente, viene adesso visto come protagonista attivo dello sviluppo della propria conoscenza e di quella comune al gruppo che apprende. Secondo la visione costruttivista, infatti, la realtà è un'entità costruita interamente dal soggetto, attraverso i propri rapporti comunicativi e relazionali (sociali)¹⁹¹. Ne consegue che anche la conoscenza è un oggetto *negoziato*: solo confrontando continuamente le proprie conoscenze con gli altri è possibile valutare la bontà delle proprie acquisizioni e dunque superare i limiti dell'auto apprendimento nella costruzione di un sapere comune. Questo approccio pedagogico, non necessita necessariamente di un vero e proprio processo di insegnamento, poiché è la comunità stessa, attraverso le interazioni reciproche a condividere e a creare conoscenza.

“Dal punto di vista tecnologico il *Computer Supported Collaborative Learning* (CSCL) prende avvio con la disponibilità di software per il lavoro di gruppo inizialmente impiegati in ambito aziendale per l'automazione delle procedure lavorative e la condivisione di risorse informative. Attraverso strumenti conosciuti con il nome di *groupware*, molte imprese ripensano la propria organizzazione del lavoro focalizzando l'attenzione soprattutto sui processi di creazione, utilizzo e

¹⁹⁰ Kaye, 1994.

¹⁹¹ Cfr. P.L. Berger, T. Luckman, *La realtà come costruzione sociale*, Il Mulino, Bologna, 1969.

scambio delle informazioni tra i propri dipendenti (*workflow*). In pochi anni le reti telematiche dimostrano di essere un fattore determinante per l'efficienza, e quindi la competitività, delle imprese nell'era della globalizzazione. Nello stesso tempo emerge l'importanza di questi strumenti non solo per la circolazione delle informazioni, ma anche per lo sviluppo e la condivisione di nuove conoscenze. Le ricerche in questo campo, note come CSCW (*Computer Supported Cooperative Work*), sono quindi alla base dei successivi sviluppi di queste tecnologie per l'educazione. Se l'obiettivo del CSCW è quello di migliorare la produttività nei gruppi di lavoro mediante la facilitazione della comunicazione aziendale, nel caso del CSCL il focus si sposta dalla «produttività» all'apprendimento¹⁹².

Si parla per la prima volta dell'applicazione di queste possibilità info-telematiche per l'educazione nel corso di una conferenza svoltasi in Italia nel 1989 ad Acquafredda di Maratea, sotto gli auspici di un programma NATO sull'innovazione educativa. Ma è solo nel '91, durante un workshop alla Southern Illinois University, che viene formalizzato l'acronimo CSCL, dove la seconda C sta per “collaborativo” e non “cooperativo” per marcare la differenza con i costrutti pedagogici dell'apprendimento cooperativo.¹⁹³

“Il CSCL riconosce esplicitamente (Koschmann 1996, Dillenbourg, Baker, Blayess O'Malley 1996) l'influenza teorica del costruttivismo e, assieme a questo, di altre due prospettive teoriche: quella della scuola storico-culturale sovietica e quella dell'apprendimento e della cognizione situata. Se il costruttivismo suggerisce di considerare la conoscenza come provvisoria, non assoluta e soprattutto soggettivamente costruita; la prospettiva storico-culturale, a partire dagli studi di Vygotskij, mostra in maniera particolarmente accurata due aspetti tra i diversi fattori intervenienti nell'apprendimento: l'importanza dell'interazione sociale e il ruolo degli strumenti nella costruzione delle conoscenze (funzione di mediazione semiotica)”¹⁹⁴.

“Secondo questa prospettiva l'apprendimento è sostanzialmente un processo sociale che si concretizza nell'interazione tra individui e tra individui e strumenti (che sono il frutto della produzione sociale) in un contesto che è storico e culturale”¹⁹⁵. In questo senso si pone particolare attenzione alla creazione dell'ambiente di apprendimento on line, e cioè di tutti quegli strumenti che, essendo prodotti culturali, non sono mai

¹⁹² A. Calvani, *Rete, comunità, conoscenza*, op. cit., p. 173.

¹⁹³ Ibidem.

¹⁹⁴ Ivi, p. 174.

¹⁹⁵ Ibidem

neutri ma determinano le modalità di lavoro e l'organizzazione delle relazioni e della conoscenza.

Gli approcci dell'apprendimento e della cognizione situata e distribuita, invece, sono particolarmente attenti a evidenziare l'importanza del contesto nello sviluppo delle attività cognitive. Ogni attività umana è, per questa prospettiva, *situata* in contesti fisici e culturali che sono, a loro volta, essenziali per la sua interpretazione e comprensione¹⁹⁶. Infatti è attraverso la partecipazione alle pratiche di lavoro condivise da una comunità che vengono negoziate e si sviluppano le conoscenze, le quali possono essere in parte condivise ed in parte distribuite tra i membri di un gruppo¹⁹⁷. In quest'ottica le diversità soggettive rappresentano una risorsa in grado di arricchire la comunità alimentando la ricomposizione dei punti di vista.

“Oltre alle prospettive teoriche menzionate (costruttivista, storico-culturale e della cognizione situata) il CSCL, pur nella singolarità dei diversi modelli applicativi proposti, evidenzia e riconosce l'importanza delle pratiche sociali nell'apprendimento inserendosi così sulla scia di quelle idee che, a partire dai lavori Dewey sul *learning by doing* e di Lewin sulla ricerca azione, sottolineano l'importanza, nell'educazione, dell'esperienza concreta e attiva con una conseguente rivalutazione del pensiero «operatorio» (del fare), rispetto a quello «logico-formale» (della teorizzazione astratta)”¹⁹⁸.

3.3 - Social networked learning: un approccio possibile per il Terzo settore / per una tecnologia della formazione *comunitaria*

¹⁹⁶ Calvani, *Rete, comunità, conoscenza*, op. cit., p. 175.

¹⁹⁷ Cfr. Lave e Wenger, 1991.

¹⁹⁸ Cfr. Calvani, *Rete, comunità, conoscenza*, op. cit..

3.3.1 - Il concetto di comunità e l'educazione di comunità

Le modalità collaborative vengono adoperate entro comunità di apprendimento di vario tipo, le quali oscillano tra la formalità di percorsi e ambienti precostituiti (e rivolti ad obiettivi specifici) e l'informalità delle dinamiche che si vengono a creare per la spontanea voglia delle persone di condividere reciprocamente le proprie esperienze e conoscenze.

Il concetto di apprendimento collaborativo è dunque sempre associato al termine “comunità”, il quale deriva da due locuzioni latine intimamente correlate tra di loro: *cum munia* (doveri comuni) e *cum moenia* (mura comuni). In una società marziale come quella della prima latinità, i due aspetti, i doveri comuni e la difesa delle mura cittadine, dovevano apparire indissolubili e quasi coincidenti. C'è però una sottile differenza che si può cogliere tra i due etimi, quella cioè relativa all'accento posto in un caso sulla dimensione geografico-politica nell'altro sulla dimensione etico-relazionale.

Il termine comunità deve probabilmente a questo doppio etimo quella ambiguità semantica che generazioni di studiosi hanno contribuito a mettere a fuoco sotto vari profili (antropologico, sociologico, psicologico, pedagogico), spesso polarizzando il concetto in contrapposizione a termini che indicano gruppi umani più larghi e/o dominati da logiche e legami sociali diversi: comunità/società in Ferdinand Tönnies, comunità/associazione in Max Weber, solidarietà meccanica/organica in Émile Durkheim. Generalmente in tali coppie antitetiche, che sono naturalmente modellizzazioni astratte, si identifica positivamente il primo termine come *luogo* di intimità, sicurezza, fiducia, in contrasto con gli emergenti assetti socio-economici, in cui l'uomo, a dispetto delle più moderne tecnologie di comunicazione, sembra scontare un isolamento relazionale e una dispersione (rimescolamento) delle identità locali e nazionali¹⁹⁹.

Dall'altra parte però la comunità può anche essere interpretata sotto il paradigma del controllo sociale esercitato spontaneamente dai suoi membri, che può naturalmente proteggere l'identità del gruppo fino ad arrivare in molti casi alla chiusura o al rifiuto nei confronti dei “non membri” e all'esclusione o altre sanzioni estreme nei confronti dei membri giudicati diversi o devianti. Ritorniamo, dunque, a quell'alone di ambiguità precedentemente raffigurato intorno al concetto di comunità, il quale, a ben vedere, più che essere una modalità diversa da altre per organizzare

¹⁹⁹ Cfr. Z. Bauman, *Voglia di comunità*, Laterza, Bari, 2003.

sistemi sociali, può essere interpretata come il luogo dell'integrazione – uno snodo complesso e articolato – tra territorio e relazione umana da un lato, tra individuo e società, dall'altro, quindi tra interessi soggettivi e collettivi. È principalmente la natura di questi interessi che contribuisce a sciogliere l'ambiguità e l'indeterminatezza del termine: si parla infatti di comunità etniche, linguistiche, religiose, professionali, locali, territoriali, terapeutiche, di apprendimento, di pratica ecc...

La formazione e l'educazione della comunità e nella comunità non è certo prerogativa esclusiva delle istituzioni del settore nonprofit, ma sicuramente è connessa fortemente a quei valori di reciprocità, cooperazione, dialogo che sono posti a fondamento delle organizzazioni di utilità sociale. Senza pretesa di esaustività, daremo un rapido sguardo agli approcci più conosciuti e praticati grazie a Peter Jarvis, che nel suo *International Dictionary of Adult and Continuing Education*, delinea le quattro modalità fondamentali con cui è stata intesa l'educazione di comunità nei suoi oltre cento anni di storia²⁰⁰.

1. Il modello scozzese di educazione degli adulti.
2. L'azione mirata a rispondere ai diversi bisogni educativi delle persone che appartengono ad una comunità.
3. Il panorama formato da tutte le proposte socio-educative e culturali extra-scolastiche.
4. Il *community development*.

In maniera atipica, gli scozzesi indicano con l'espressione *community education* ciò che negli altri paesi è chiamato *adult* o *informal education* (cfr. par. 2.1), cioè un'educazione destrutturata, occasionale, personale, comunitaria solo in quanto generata da occasioni formative che si offrono, in maniera indistinta, alla comunità intesa in maniera allargata. Nel secondo caso, invece, l'attenzione viene posta in maniera equilibrata sull'individuo e sulla comunità di cui fa parte, puntando ad un innalzamento dei livelli di qualità della vita sui territori. Nel terzo e nel quarto caso, infine, l'accento è progressivamente spostato sulla comunità. In particolare, con l'espressione *community development* si intende l'educazione finalizzata allo sviluppo della comunità e cioè ad insegnare alle persone ad assumersi, collettivamente, la responsabilità della vita,

²⁰⁰ Cfr. Jarvis P., *International Dictionary of Adult and Continuing Education*, Kogan Page, London, 2002.

dei problemi e del progresso della propria comunità, attraverso la partecipazione attiva delle persone ai processi di crescita economica, sociale, culturale²⁰¹.

3.3.2 - Comunità deterritorializzate e Virtual learning community

Nei casi appena passati in rassegna la comunità è realizzata da persone che interagiscono per condividere le loro conoscenze. I membri di una comunità di apprendimento sono caratterizzati essenzialmente dall'impegno in una specifica attività, da una forte coesione sociale e soprattutto dalla condivisione di una *cultura* di gruppo, che si sviluppa in un medesimo contesto territoriale.

Già Simmel aveva notato come, nelle moderne società metropolitane, le *cerchie sociali* da concentriche diventino tangenziali, con effetti che, per il filosofo tedesco, incoraggerebbero l'individualismo e l'egoismo, favorendo la disgregazione dei corpi sociali. Sotto tutt'altra luce, invece, si muove, negli anni Sessanta, la speculazione di Melvin Webber, che ipotizza l'esistenza di *comunità senza prossimità*, spostando l'attenzione dalla dimensione del territorio a quella della relazione²⁰². Webber ammette così la possibilità di appartenenza a più comunità, ma senza la connotazione negativa che Simmel aveva dato alla dimensione moderna intersecante delle cerchie sociali. Con l'enorme evoluzione dei mezzi di trasporto e soprattutto di quelli di comunicazione, la lucida profezia di Webber sembra pienamente attualizzata. Sebbene alcuni sostengano, più o meno legittimamente, che i legami intercorrenti nelle comunità on line siano di tipo debole ed estemporaneo (*disembedded*)²⁰³, che senza prossimità non possa sussistere un sufficiente livello di coinvolgimento²⁰⁴ o che in condizioni di anonimato venga meno la responsabilità²⁰⁵, non mancano in letteratura pareri opposti. Come quello di Rheingold, secondo cui, al contrario, le comunità on line offrono una alternativa all'isolamento sociale della nostra epoca²⁰⁶. Si potrebbe inoltre annotare che la comunicazione interattiva costituisce pur sempre una risposta attiva alla comunicazione passiva dei media tradizionali e che,

²⁰¹ Cfr. Burkey S., *People First, A guide to self-reliant, participatory rural development*, Zed Books, London, 1993.

²⁰² Cfr. Webber M., *Order in Diversity, Community Without Propinquity*, op. cit..

²⁰³ Cfr. Giddens A., *Le conseguenze della modernità*, Il Mulino, Bologna, 1994.

²⁰⁴ Cfr. Tramma S., *Pedagogia della comunità*. Manuale per la formazione e l'aggiornamento dell'operatore sociale, Carocci, Roma, 1998.

²⁰⁵ Cfr. Reid E. M., *Electropolis: Communication and community in Internet Relay Chat*

²⁰⁶ Rheingold H., Memoria in rete e interazioni sociali, in F. Casalingo (a cura di), *Memoria quotidiana*, Le Vespe, Pescara-Milano, pp. 209-217.

rovesciando la medaglia, con la diffusione delle tecnologie mobili, i membri delle comunità territorialmente intese possono avvantaggiarsi dei nuovi strumenti elettronici per potenziare le proprie relazioni sociali, per trovarsi e incontrarsi nello spazio, per promuovere e tener traccia di un confronto, per sollevare problemi, trovare soluzioni.

In una comunità on line, quando tale scambio comunicativo diventa più intenso e regolare, tipicamente per un'area comune di interesse, le persone riescono a creare abitudini e convenzioni (sociali e linguistiche) condivise. In letteratura, a partire dagli anni Novanta, è presente una vasta produzione sulle comunità virtuali, con l'elaborazione di una serie di distinzioni, tassonomie, modelli. Le comunità on line si possono distinguere, ad esempio, per la tecnologia utilizzata (web, *peer*, tecnologie mobili, mondi virtuali...), oppure in base ai bisogni che soddisfano nei membri²⁰⁷. Avremo allora: *comunità di interesse*, dove l'obiettivo è scambiare informazioni su un tema di interesse comune (ad es. forum, BBS e newsgroup); *comunità di relazione* che soddisfano bisogni di natura sociale, emotiva, affettiva (dai social network per conoscere nuove persone ai blog o forum che raccolgono esperienze di persone con il medesimo problema); *comunità di fantasia* create per giocare in rete dentro mondi virtuali (MUD, MOOD, sono stati i precursori del videogioco on line, ma oramai tutti i nuovi titoli sviluppano protocolli per giocare in rete e moltissime applicazioni ludiche sono costruite solo per la rete e/o integrate nei social network); *learning community*.

I processi di costruzione di una comunità virtuale sono molto complessi e spesso non possono essere formalizzati completamente, poiché riguardano sia la sfera dell'apprendimento personale del singolo individuo che i processi di sviluppo di un'organizzazione e delle comunità stessa. Per tentare di inquadrarli si può fare riferimento al modello SECI (Nonaka et al. 2000) e agli studi sul ciclo di vita delle comunità effettuato da Elia (2008). Il *modello SECI* concepisce la creazione di conoscenza come un processo continuo di interazioni dinamiche tra conoscenza tacita ed esplicita, che si manifestano in quattro stati della conversione della conoscenza (socializzazione, esternalizzazione, combinazione e internalizzazione) in un processo dinamico che si attua a livelli individuale e si espande fino a livello organizzativo e inter-organizzativo, grazie alle interazioni personali e funzionali tra i membri e le organizzazioni. All'interno di una comunità la conoscenza si diffonde

²⁰⁷ Cfr. Hagel J. I., Armstrong A. G., *NextGain: expanding market through virtual communities*, Harvard Business School Press, Boston, 1993.

rapidamente, vengono espresse anche quelle conoscenze che solitamente rimangono “tacite” negli individui e i problemi trovano una più veloce o più efficace soluzione e progressivamente (Kaye, 1994)

Gli studi di Wenger (2002), Lewis e Allan (2005) sulle comunità di pratica e le comunità di apprendimento virtuale hanno permesso ad Elia di disegnare il ciclo vitale delle comunità all'interno del quale la costruzione di valore dovuta alle attività di collaborazione, scambio di esperienze e di creazione di nuove conoscenze segue una parabola frastagliata: le fasi iniziali sono caratterizzate dall'avvio (in cui vengono definiti scopi e obiettivi, la struttura della comunità, le modalità di partecipazione e così via) e dalla costituzione, cioè il momento in cui la comunità prende consapevolezza di sé e della propria coesione; a queste fasi segue lo sviluppo che rappresenta la fase centrale in cui si ottengono i più alti livelli di partecipazione dei membri e in cui si predispongono i lavori per ottenere i massimi risultati; nella fase di Creazione del valore vengono risolti i processi di apprendimento, vengono proposte le soluzioni innovative, si predispongono i cambiamenti nelle pratiche, è una fase delicata ma estremamente produttiva; la fase finale è invece la fase del declino in cui scendono i livelli di partecipazione, l'interesse per l'argomento affrontato lentamente scema e se non avviene un processo di trasformazione degli obiettivi della comunità per iniziare un nuovo ciclo, la comunità sostanzialmente si disperde. I processi di apprendimento delle comunità collaborative sono difficilmente formalizzabili e spesso non attengono a percorsi di formazione istituzionali, coinvolgono persone già esperte che desiderano risolvere problemi complessi che individualmente non sarebbero in grado di affrontare o per difficoltà oggettiva o per questioni di tempo.

La pratica collaborativa tuttavia può essere anche opportunamente sfruttata come metodologia didattica in percorsi strutturati. Una progettazione educativa fondata sul collaborative learning offre numerosi benefici sul piano cognitivo ed emozionale. Formulare le proprie idee in maniera comprensibile, valorizzarle e rispondere a quelle altrui costituiscono un indissolubile connubio di abilità cognitive e sociali. L'utilizzo di metodologie di apprendimento collaborativo in situazioni di distance learning favorisce inoltre il superamento dell'isolamento del discente, che è uno dei principali ostacoli allo sviluppo dell'e-learning. Nell'istruzione erogata on-line la collaborazione permette una comunicazione in tempo reale tra tutti gli attori del processo formativo ed ovviamente le competenze richieste al docente on line

risultano molto più complesse rispetto all'insegnante o formatore in aula, come ad esempio saper utilizzare appropriatamente gli strumenti tecnologici, scegliendo di volta in volta quelli più adatti al contesto, ai partecipanti e agli obiettivi specifici del corso e delle singole attività oppure avere la capacità di creare una comunità nello spazio virtuale, seguirla e sostenerla. La collaborazione in tempo reale permette un accesso simultaneo ai contenuti tanto ai docenti quanto ai discenti e può comprendere la condivisione di lavagne, la condivisione di applicazioni, la partecipazione a discussioni, chat o videoconferenze. Nei contesti collaborativi formali di fondamentale importanza è il *tutor*, una figura di mediazione tra il docente e gli studenti.

In tutti i casi rapidamente tratteggiati, dall'e-learning più strutturato alle reti informali di condivisione di conoscenze, dai team di progetto alle comunità on line di mutuo-aiuto, dalle comunità alle reti di pratica, pur nelle loro peculiarità e differenze, possiamo intendere una VLC (*Virtual Learning Community*) come l'ambito della co-costruzione di significati per mezzo di una comunicazione digitale e reticolare, all'interno di un gruppo di attori sociali che condividono, più o meno esplicitamente, uno scopo formativo. Esso può emergere dall'orientamento della comunicazione verso compiti specifici piuttosto che verso la condivisione di pratiche ed esperienze. Ma a prescindere da questi una comunità di persone collegate in rete cristallizza i propri processi di comunicazione (tracciabili e archiviabili), che coagulano nella costruzione collettiva di artefatti multimediali: da semplici blog e forum ipertestuali, ad e-book e wiki, mappe concettuali, audiovisivi, ecc... Il cuore della nostra iniziativa pulsa sui modelli diversi, meno strutturati, circolari (nonostante la piattaforma progettata possa ospitare un approccio fondato su una didattica mono-direzionale grazie all'interfacciamento con il Learning Management System Moodle). Nel nostro modello non può esserci una rigida distinzione tra discente e docente e l'apprendimento è visto come risultato emergente, come co-prodotto dell'interazione tra gli utenti, della reciproca collaborazione e dell'interazione degli utenti col sistema, in una prospettiva che si inquadra tra i paradigmi del *social learning* e del *networked learning*²⁰⁸.

²⁰⁸A. Bandura, *Social Learning Theory*, Englewood Cliffs NJ, Prentice Hall, 1977.

P. Goodyear e S. Retalis, *Technology-enhanced learning: design patterns and pattern languages*, Rotterdam, Sense Publishers, 2010.

3.3.3 - Dalla realtà virtuale alla realtà aumentata: locative media e mobile learning

I media rappresentano una grandissima potenzialità in ambito formativo ed in generale nel knowledge management perché – lo si è detto – favoriscono la condivisione e la collaborazione, e quindi la creazione e trasmissione di conoscenza al di là delle limitazioni spazio-temporali. Questi vantaggi sono sfruttati all'interno di un proliferante spazio immateriale, denominato anche *cyberspazio*, generato dalla possibilità di accedere, mediante un'elaborazione grafica, all'enorme rete di calcolatori e memorie interconnesse sparse in tutto il mondo.

Dobbiamo il conio della parola alla fervida fantasia di William Gibson, che nel 1984 pubblicò il visionario “Neuromancer”, in cui la realtà virtuale (il cyberspazio appunto o *matrice*) è una terra vergine per imprenditori, affaristi, colonizzatori e avventurieri senza scrupoli, ma anche il luogo ove si dispiega un nuovo modo di pensare il mondo, di rappresentarlo, di agire su di esso: quasi un antidoto, o almeno una possibilità di riscatto dalla condizione di spettatori onniscienti e passivi cui ci relega la post-modernità. È evidente che il cyberspazio viene dipinto come metafora di eventi psicologici puramente interiori: più si sviluppa la tecnologia dell'informazione e della comunicazione, più aumenta la malinconia che accompagna la contemplazione dell'esperienza e della limitatezza del nostro corpo. Da allora in poi la realtà virtuale è stata considerata dai teorici della tecno-cultura il grande strumento di liberazione, perché permette libertà di azione oltre i sistemi di potere del mondo reale (nel cyberspazio il potere è dato esclusivamente dalla conoscenza dei codici) e le possibilità limitate di un corpo obsoleto, in vista di un essere post-biologico, abitante di uno spazio in cui la virtualità, una realtà artificiale, diviene *allucinazione collettiva consensuale*.

Tecnici e scienziati, dal canto loro, hanno usato e usano la realtà virtuale come strumento di simulazione sempre più sofisticato, fino alla realizzazione di ambienti artificiali immersivi, in cui, grazie ad appositi apparati protesici (caschi od occhiali, guanti, tute), è possibile proiettarsi e interagire fisicamente dentro uno spazio virtuale nel senso di artificiale. Tutto ciò guarda nella direzione di una realtà altra, alternativa e divergente rispetto a quella materiale ma fruibile sempre e comunque attraverso

attraverso i sensi e il corpo, almeno per ora, con buona pace dei *neuromantici*; in futuro, probabilmente, attraverso cablaggi elettrici collegati direttamente al sistema nervoso centrale.

C'è però un'altra dimensione della realtà virtuale che non è divergente rispetto alla realtà materiale, anzi è intimamente legata allo spazio geografico e si presenta di estrema importanza rispetto alle tecnologie impiegate nella nostra ricerca-intervento: è quello pertinente i *locative media*, e cioè quel complesso di tecnologie, dispositivi, interfacce per la comunicazione mobile, la georeferenziazione e la geolocalizzazione.

Progressivamente, infatti, il cyberspazio viene mappato sulla realtà fisica del pianeta grazie alle tecnologie di annotazione spaziale o geo-referenziazione, termine con il quale si intende l'attribuzione a un dato di un'informazione relativa alla sua dislocazione geografica che sia comprensibile ad un GIS. Googlemap è non solo l'esempio migliore, ma anche lo strumento di geo-referenziazione di gran lunga più utilizzato: anche per la sua natura di sistema aperto, e quindi incorporabile in una molteplicità di altri software e dispositivi, è il sistema utilizzato nella nostra ricerca come “motore” di geo-referenziazione integrato in Trimap. Sarà così possibile, anche per il settore nonprofit, “associare due capitali risorse di conoscenza, *informazione e luogo nello spazio geografico*, ottenendo la *territorializzazione dell'informazione*”²⁰⁹.

Questa è già di per sé una combinazione potente, da cui scaturiscono moltissime possibilità applicative, come quelle che abbiamo esplorato in Trimap e che evidenzieremo nel paragrafo successivo. Ma potenzialmente è in ballo un modo completamente nuovo di intendere la realtà circostante, soprattutto se all'annotazione spaziale viene associata la geo-localizzazione, cioè il rilevamento della posizione di un oggetto sulla superficie del globo in termini di coordinate geografiche, ottenuta ormai con elevate soglie di accuratezza grazie allo sviluppo dei sistemi GIS, integrati nei telefonini cellulari di ultima generazione (GPS, il principale, ma anche rete GSM-G3 e altri strumenti incorporati come la bussola e l'oscilloscopio).

I locative media rendono dunque possibile ad ognuno (soggetto singolo, collettivo, pubblico, privato) “etichettare” singoli punti dello spazio fisico con contenuti multimediali (informazioni di servizio, pubblicità, approfondimenti di ogni genere, video, commenti, ecc...). I contenuti sono poi fruibili attraverso schermi quando visitiamo un dato luogo sia virtualmente (su un qualsiasi computer collegato ad

²⁰⁹ Sorrentino F., Paganelli F., *L'intelligenza distribuita. Ambient Intelligence: il futuro delle tecnologie invisibili*, Edizioni Erickson, Trento, 2006, p. 28.

internet) che fisicamente (sul smartphone o tablet pc)²¹⁰.

Lo sviluppo delle reti mobili (telefonica e wi-fi), le numerose sperimentazioni condotte intorno all'Ambient Intelligence (d'ora in poi Aml), con una disseminazione negli oggetti e nei contesti abitativi di dispositivi elettronici collegati in rete (si pensi alle nuove automobili o alle applicazioni domotiche di avanguardia sviluppate dalla Philips grazie al contributo fondamentale di Emile Aarts), l'attenzione all'utilizzo finale nella progettazione delle interfacce (dovuta in gran parte agli studi di Donald Norman sugli artefatti cognitivi e l'*human-centered design*)²¹¹, la convergenza fra telefoni cellulari e computer portatili verso forme ibride di microcalcolatori tascabili (*smartphone, tablet, ecc...*) hanno portato a maturazione le teorie sull'*ubiquitous e pervasive computing*, propugnate al PARC da Mark Weiser fin dalla fine degli anni Ottanta²¹². I locative media, nelle loro varie sfumature, funzioni e campi di utilizzo, rendono possibili per la prima volta le condizioni tecniche per la creazione di uno spazio di comunicazione multimediale diffuso su tutto il territorio, che apre fecondi scenari non solo per agevolare la vita di tutti i giorni (il lavoro, gli spostamenti, l'informazione di servizio dove e quando la si vuole), ma anche per la ricerca artistica, la creatività, la cultura, la socialità²¹³; e, naturalmente, anche per la formazione e l'istruzione, nei cui campi si parla di *mobile learning* o di *ambient learning* (a seconda che nelle applicazioni si metta l'accento sui dispositivi mobili che permettono ubiquamente l'accesso a piattaforme e supporti per l'apprendimento ovvero sull'ambiente fisico stesso, "aumentato" grazie ad interfacce elettroniche integrate, *ubique*, intuitive e facili da usare).

Da quando abbiamo cominciato questa ricerca, tre anni fa, ad oggi si sono moltiplicati i progetti (grandi e piccoli, pubblici e privati) sui locative media: dai browser AR, come Wikitude o Layar. Il campo di studi è talmente effervescente che passare in rassegna i vari progetti sarebbe impossibile in questa sede e per

²¹⁰ I *locative media* sono oggetto di grande interesse per la ricerca in tutto il mondo. Si segnalano in particolare alcune istituzioni di riferimento:

- il centro di competenza lettone RIXC (Riga Center for New Media Culture), nucleo propulsore di questo campo di studi (<http://rixcv.lv>);
- il sito <http://locative.net>, dove sono raccolti la maggior parte degli studi sull'argomento;
- le conferenze internazionali ISEA (<http://isea2006.sjsu.edu>) e PerCom (www.percom.org), che si svolge in Italia.

²¹¹ Di Donald Norman cfr. *La caffettiera del masochista*, Firenze, Giunti, 1997 (edizione originale: *The psychology of everyday things*, New York, Basic Books, 1988); *Cognitive artifacts*, in Caroll J.M., *Designing interaction: Psychology at the human-computer interface*, Cambridge University Press, Cambridge, 1991; *Le cose che ci fanno intelligenti*, Feltrinelli, Milano, 1995; Il computer invisibile. *La tecnologia migliore è quella che non si vede*, Milano, Apogeo 2005.

²¹² Weiser M., op. cit..

²¹³ Si veda in proposito H. Rheingold, *Smart mobs. Tecnologie senza fili, la rivoluzione sociale prossima ventura*, Milano, Cortina Raffaello, 2003.

un'esplorazione a largo raggio delle possibilità applicative, anche in ambito formativo-educativo, si rimanda a trattazioni dedicate all'argomento, come quella di Sorrentino e Paganelli sull'AmI²¹⁴. Qui ci limitiamo a sottolineare ancora una volta che i *locative media* determinano non una realtà parallela ma la possibilità di accedere, mediante dispositivi mobili, ad una realtà “aumentata” (*augmented reality*, d'ora in poi AR), dove reale e virtuale stanno in reciproca connessione non in opposizione. Come dice Philippe Quéau “il virtuale è uno stato del reale, e non il contrario del reale. Ciò che è virtuale è nel reale, come le essenze, le forme, le cause nascoste, i fini da realizzare...Il virtuale è il principio attivo, il rivelatore della potenza nascosta del reale, ciò che è all’opera nel reale”. Vengono così a mutare i concetti di cyberspazio e realtà virtuale: né un’immagine speculare del mondo né un’alternativa allo stesso, ma uno strato intermedio, una *finestra ipertestuale* all’interno del mondo reale. In essa si propongono delle interfacce nuove di comunicazione che ci permettono di creare, ricreare e comprendere meglio l’idea che abbiamo sviluppato collettivamente sul mondo e quindi di orientarci meglio al suo interno, acquisendo un maggiore controllo, informazioni contestualizzate ed una visione prospettica su molti processi.

3.4 – Trimap: mapping e social networked learning per il Terzo settore in Sicilia

3.4.1 - Finalità e metodologia

Il risultato della sperimentazione condotta durante il triennio di dottorato è una versione beta di un framework on line per mappature di comunità deterritorializzate, condivisione di conoscenza e collaborazione a distanza, chiamato Trimap (www.trimap.it). La piattaforma, come si è avuto modo di accennare, è stata sperimentata nell'ambito del Terzo settore siciliano e pensata come una comunità di “addetti ai

²¹⁴ F. Sorrentino, F. Paganelli, *L'intelligenza distribuita. Ambient Intelligence: il futuro delle tecnologie invisibili*, Edizioni Erickson, Trento, 2006.

lavori”, essenzialmente dirigenti, amministratori e/o responsabili di comunicazione delle istituzioni nonprofit di qualsiasi status giuridico o modello organizzativo.

Come vedremo meglio nel par. 3.4.3 - *Disegno della piattaforma*, il framework è dotato di una serie di strumenti, ognuno pensato per favorire e incentivare una o più di queste tre condizioni:

1. la conoscenza (in termini informativi e formativi) sul Terzo settore stesso, tramite mappe interattive, calendari delle attività, strumenti di *syndacation*, area corsi on line;
2. le opportunità di relazione, nell'auto-narrazione dei propri percorsi, nello scambio di informazioni e modelli di intervento (attraverso profili utente, blog, e-portfolio);
3. la collaborazione in rete e la progettazione a distanza (per mezzo di wiki-books, strumenti di comunicazione sincrona e asincrona ed e-portfolio);
4. l'offerta di strumenti per il lavoro di management e marketing (come il sistema per la creazione di campagne con raccolta firme on line, la mappatura di sedi ed eventi, una scrivania di funzioni integrate per l'amministrazione e il marketing).

Si auspica inoltre che Trimap possa aiutare a generare maggiore conoscenza reciproca, dunque intrecci e sinergie, non solo tra organizzazioni nonprofit ma anche tra queste ed altre tipologie di istituzioni (aziende, scuole, enti locali, pubbliche amministrazioni, organismi sovranazionali). In questo senso la progressiva costruzione di una mappatura dal basso del settore nonprofit nei contesti regionali, realizzata attraverso strumenti digitali e quindi estremamente duttili e interattivi, diventa strumento essenziale di costruzione collettiva della conoscenza, tanto per le organizzazioni coinvolte, quanto per le istituzioni di governo del territorio.

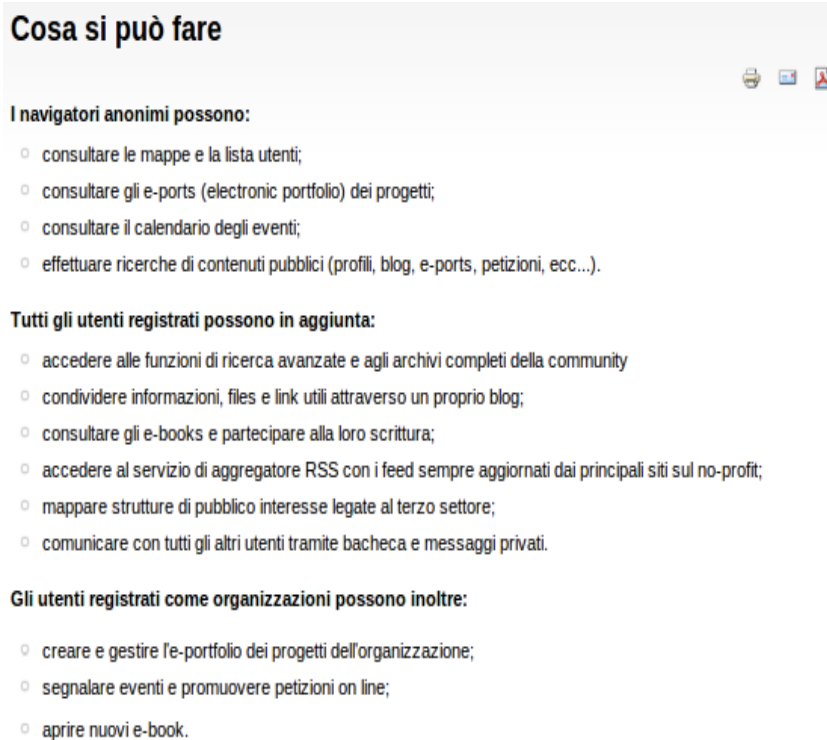


Figura 19: Pagina della guida di Trimap

Attraverso la geo-localizzazione delle diverse tipologie di organizzazioni aderenti, dei progetti memorizzati nei rispettivi e-portfolio, degli eventi o attività promossi in calendario, delle strutture fruibili segnalate, viene generata una mappatura a più livelli (soggetti nonprofit, luoghi, progettualità e attività pubblica). I dati inseriti e geo-referenziati dagli utenti, infatti, vengono rappresentati su mappe (presto fruibili anche con dispositivi mobili), la cui consultazione può essere ulteriormente raffinata (mappe di tipologie specifiche di soggetti no profit, mappe tematiche di progetti, mappe di attività realizzate da una certa categoria di soggetti, ecc...).

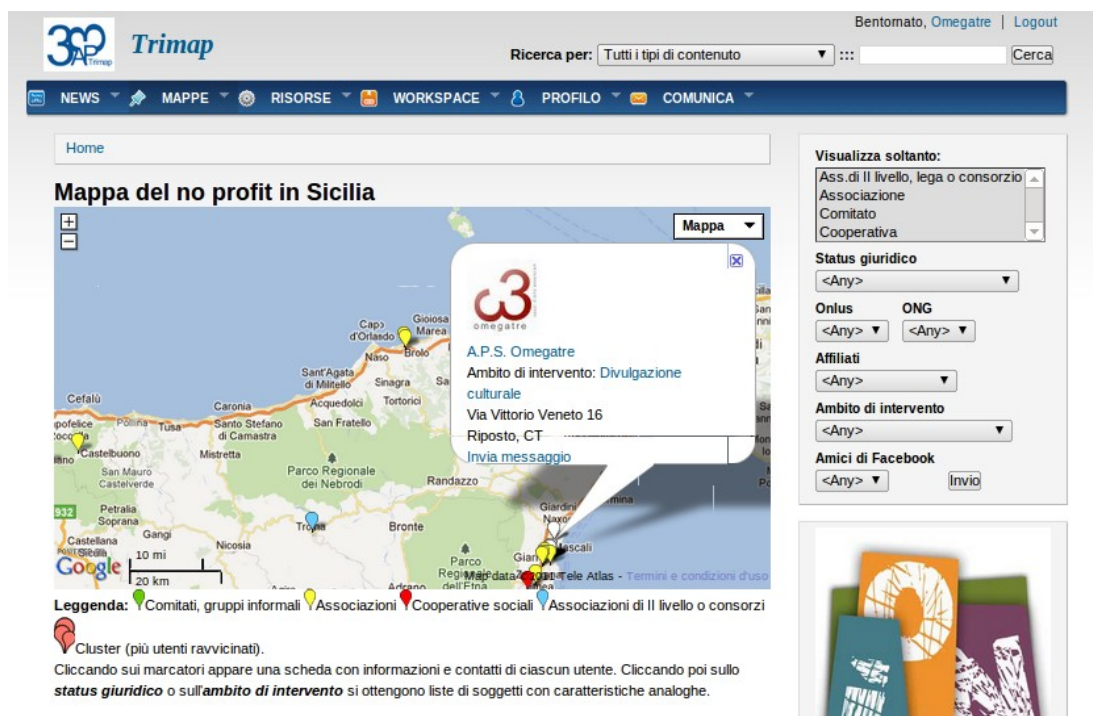


Figura 20: Trimap, mappa interattiva degli utenti registrati

Se si assume che l'apprendimento è basato sulla lettura e l'interpretazione dell'informazione ai fini dell'ampliamento delle possibilità di scelta e operatività²¹⁵, allora la creazione e lo studio di una simile mappatura, organizzazione dinamica, puntuale e interconnessa di esperienze (quand'anche parziale), deve essere interpretata come un tentativo di creare un potente strumento conoscitivo. Una mappatura dinamica, infatti, consente di attivare una lettura multidimensionale e processuale del territorio, base indispensabile supportare la governance del territorio (manager del Terzo settore, degli EE.LL., dell'istruzione) nell'elaborazione di strategie di intervento più mirate, consapevoli, coordinate e inter-operative.

Gli esiti formativi, in tali condizioni, non possono essere predeterminati, essendo la risultante — socialmente costruita — della complessa interazione che si genera all'interno di una comunità on line. Ma l'ambiente in cui il processo conoscitivo prende forma può essere progettato, implementato, valutato e ridisegnato sulla base dei limiti emersi dal suo stesso utilizzo. Questo approccio, conosciuto come DBR (*Design-Based Research*, tradotta in italiano con *ricerca basata su progetti*), nato per contesti educativi *in presenza* ma ampiamente utilizzato in ricerche sulle tecnologie educati-

²¹⁵ Cfr. Tomarchio M., *Sapere, scegliere, apprendere. Note a margine di una pedagogia dell'apprendimento*, Bonanno, Acireale-Roma, 2009. Si veda in particolare il cap. II, "Esercizio di scelta e qualità dell'apprendere", pp. 39-64, che nel solco delle pedagogie di Roger Cousinet e dei neopiagetiani (in particolare Ceruti e Fabri e Munari)

ve²¹⁶, è la metodologia che abbiamo scelto di utilizzare per lo sviluppo operativo della sperimentazione illustrata in questo lavoro²¹⁷. “Essa tiene conto dei limiti delle metodologie rigidamente sperimentali e di quelle di natura etnografica, proponendo un modello più aderente alla complessa dinamicità delle situazioni educative reali”²¹⁸, teso a dare un significativo apporto verso:

- a) l'esplorazione di nuovi ambienti di apprendimento e di insegnamento (valutandone validità ed efficacia), in particolare lo sviluppo di nuovi materiali, strumenti, metodi, forme organizzative e modalità di interazione sociale;
- b) lo sviluppo di teorie dell'apprendimento e dell'insegnamento contestualizzate, cioè riferite alla specificità delle situazioni formative;
- c) la promozione, in ambito educativo, di una cultura progettuale;
- d) il miglioramento della capacità di innovazione attraverso il confronto tra i risultati di progetti realizzati e il conseguente trasferimento di buone pratiche.

La DBR negli anni ha dato vita ad un gruppo di lavoro molto attivo denominato *Design-Based Research Collective*, il quale ha lavorato producendo sia indagini sul campo che contributi tecnico-metodologici, chiarendo come la progettazione di ambienti e percorsi di apprendimento e la contestuale comprensione di come la gente impara in situazioni sociali specifiche rappresentino da un lato una sfida significativamente complessa per la ricerca, dall'altro un notevole vantaggio, “in quanto i contesti d'apprendimento possono essere rapidamente adattati in risposta alle ricerche in corso”²¹⁹. A partire da questo assunto di base la DBR sviluppa i seguenti criteri metodologici.

²¹⁶ Si vedano, a titolo esemplificativo: Tabak, I., Reiser B. J., *Complementary roles of software-based scaffolding and teacher-student interactions in inquiry learning*, in Hall R., Miyake N., Enyedy N. (a cura di), *Computer Support for Collaborative Learning (CSCL) 1997 Conference*, Lawrence Erlbaum Associates, Toronto, 1997, pp. 289-298; Linn M. C., Hsi S., *Computers, teachers, peers: Science learning partners*, Lawrence Erlbaum Associates, Mahwah (New York), 2000; Orrill C. H., *Building technology-based, learner-centered classrooms: The evolution of a professional development framework*, “Educational Technology Research and Development”, 2001, vol. 49 n.1, pp. 15-34; Hoadley C. P., *Creating context: Design-based research in creating and understanding CSCL*, in Stahl G. (a cura di), *Computer Support for Collaborative Learning 2002 Conference*, Lawrence Erlbaum Associates, Boulder (Colorado), 2002, pp. 453-462.

²¹⁷ Si vedano in particolare: Collins A., *Toward a design science of education*, in Scanlon E., O'Shea T. (a cura di), *New directions in educational technology*, Springer, Berlino, 1992, pp. 15-22; Brown A., *Design experiments: Theoretical and methodological challenges in creating complex interventions in classroom settings*, “The Journal of the Learning Sciences”, n. 2, 1992, pp. 141-178; Sandoval W., Bell P. (a cura di), *Design-based research methods for studying learning in context*, “Educational Psychologist” (numero speciale), 2004, vol. 39 n.4.

²¹⁸ Pellerey M., *Verso una nuova metodologia di ricerca educativa: la Ricerca basata su progetti (Design-Based Research)*, “Orientamenti Pedagogici”, vol. 52, N. 5, 2005, pp. 721-737.

²¹⁹ www.designbasedresearch.org

- L'enucleazione dei caratteri specifici del disegno progettuale, lo sviluppo operativo e la ricerca legata al controllo della qualità si svolgono entro cicli di progettazione, attuazione, analisi e riprogettazione diversi e concatenati.
- La ricerca deve condurre a teorie condivisibili, che supportino gli operatori sul piano della progettazione e dell'azione educativa.
- La ricerca deve basarsi sul funzionamento del progetto in contesti autentici, focalizzando l'attenzione sulle interazioni e documentando successi e fallimenti alla ricerca di una comprensione delle problematiche d'apprendimento interessate dal contesto in oggetto.

In sintesi, le proposte e le sperimentazioni della DBR sono fondate sulla consapevolezza dell'importanza della pratica educativa considerata globalmente e unitariamente, e come contesto su cui progettare accuratamente gli interventi e come banco di verifica degli interventi progettati. Come sostiene anche Collins (tab.)²²⁰, “Il lasciarsi coinvolgere con la realtà quotidiana dell'azione didattica porta inevitabilmente anche la necessità di una costante riflessione retrospettiva durante la stessa attuazione del progetto. Questo, a differenza dei trattamenti psicologici propri delle indagini sperimentali classiche, non può né essere definito a priori in tutti i suoi dettagli, né è possibile impedire un suo adattamento, anche profondo, sulla base dei risultati via via conseguiti, siano essi positivi o negativi”²²¹.

²²⁰ Collins A., “The changing infrastructure of education research”, in Langemans E.C., Shulman L.S. (a cura di), *Issues in education research: Problems and possibilities*, San Francisco, Jossey-Bass, 1999, pp. 289-298.

²²¹ Pellerey M., *Verso una nuova metodologia di ricerca educativa: la Ricerca basata su progetti (Design-Based Research)*, op. cit., p. 726.

Categoria	Esperimento psicologico	RBD
Setting	Laboratorio	Contesti reali
Variabili	Una variabile o una o più coppie di variabili dipendenti	Molteplicità di variabili indipendenti, inclusi clima, risultati, trasferibilità, sostenibilità, ecc...
Focus	Sulle variabili identificate	Sulla situazione nella sua complessità
Procedure	Procedure fisse	Flessibilità progettuale
Interazione sociale	Ridotte al minimo essenziale per consentire l'esperimento	Completa e complessa
Ruolo partecipanti	Sono i "soggetti" dell'esperimento	Tutti gli attori sono coinvolti nel progetto (utenti/discenti, insegnanti/formatori, progettisti, ecc.), così da sfruttare la loro competenza e i loro feedback
Carattere dei risultati	Verifica delle ipotesi	Sviluppo di un profilo che caratterizza il progetto operativamente

Tabella 9: Differenze tra metodi sperimentali e DBR (schema adattato da Collins, 1999)

La DBR, distante dai classici approcci sperimentali basati su metodologie quantitative e setting di laboratorio, si avvicina parecchio alla *Ricerca-Azione*, distinguendosi però per alcune caratteristiche sostanziali. Nella metodologia di ispirazione lewiniana, similmente alla DBR, l'attuazione di interventi innovativi origina dall'interazione tra consulenti esterni e soggetti interni al contesto, che insieme identificano i problemi ed elaborano soluzioni progettuali. Ma, se nel caso della ricerca-azione l'impulso fondamentale per la progettazione è rappresentato dalla percezione di un bisogno di cambiamento dall'interno (di un gruppo, istituzione o comunità), in seguito al quale si attivano specialisti esterni, nella DBR il movimento sembra esattamente l'opposto e la maggior parte delle ricerche che si richiamano a questa metodologia – compresa quella presente – partono da quadri teorici elaborati dai ricercatori, cercando di “ottenere una convalida, confutazione o affinamento dell'intervento prospettato da parte della pratica educativa stessa, esaminata attraverso molteplici strumenti di rilevazione”²²². Inoltre l'attenzione sulla forma progettuale garantisce l'iteratività delle acquisizioni, cioè la possibilità di replicare l'esperienza valorizzandola in altri contesti, in modo da raccogliere ulteriori elementi per verificare le teorie che hanno condotto alla progettazione e utilizzazione dell'*artefatto*²²³.

Da un punto di vista teorico, come dovrebbe essere ormai chiaro, l'approccio di fondo seguito nel disegno della piattaforma è quello costruttivista-costruzionista: l'apprendimento è continua costruzione, ricostruzione, co-costruzione della conoscenza e

²²² Pellerey M., *Verso una nuova metodologia di ricerca educativa: la Ricerca basata su progetti (Design-Based Research)*, op. cit., p. 728.

²²³ Ivi, p. 731.

gli oggetti, gli artefatti (dall'amigdala al libro al computer, dall'alfabeto ai linguaggi multimediali e ipermediali), sono il medium attraverso cui continuamente rimoduliamo il sapere individuale e collettivo. L'apprendimento è concepibile dunque solo in termini di processo, attivo, sociale e situato; ma ogni processo per costituirsi ha bisogno di (ri)leggere le proprie tracce per riutilizzarle e correggersi. Un ambiente di apprendimento virtuale deve quindi essere in grado di stratificare l'esperienza per renderla un deposito di conoscenza: aperta, interusabile, scalabile (utilizzabile, cioè, su varie architetture e sistemi operativi). Si è perciò cercato di calibrare e far seguire tutte le principali scelte di fondo e le conseguenti funzioni implementate a partire da queste logiche di base.

Consci dell'apporto che l'interazionismo simbolico, il costruzionismo e il *design centrato sull'utente* hanno fornito alla riflessione sulla progettazione e l'uso degli oggetti ed in particolare delle interfacce, sappiamo che “la pagina, nel suo *layout* e nella sua dinamica, e quindi chi ha costruito la pagina, controlla l'attività mentale dell'utente passo dopo passo, al livello microscopico e a quello complessivo: dove va e dove deve andare l'attenzione dell'utente? come si fa a fargli capire che cosa ha davanti e quali sono le sue possibilità di azione, e con quali possibili risultati? come si fa a fargli capire e a fargli ricordare il contenuto? [...] I problemi tecnici che si pongono nel progettare e realizzare questi ambienti di apprendimento in modo che risultino efficaci sono anche problemi di gradevolezza, di caratteristiche esteticamente appropriate, di comprensibilità, e soprattutto di capacità di suscitare e mantenere la motivazione dell'utente a usarli e a continuare ad usarli”²²⁴.

Nonostante la stesura di un progetto preliminare, dunque, la piattaforma ha conosciuto numerose modifiche in itinere, ed è attualmente alla sua versione 0.8 (beta). L'obiettivo, naturalmente, è il rilascio di una versione 1.0 stabile e funzionale, completa di guida per l'utente e di documentazione per l'amministratore del sistema.

3.4.2 - Drupal, il CMS impiegato

La scatola degli attrezzi tecnici utilizzati per la costruzione della community contiene strumenti semplici e alla portata di chiunque: un personal computer (indipendente-

²²⁴ Parisi D., Cecconi F., Schembri M., “Nuove tecnologie per nuovi cittadini”, in Martinotti G. (a cura di), *Conoscenze senza distanze: scenari e esperienze per l'e-learning*, Guerini, Milano, in corso di stampa, p.12 (www.quasi.unimib.it/flex/cm/pages/...php/.../BLOB%3AID%3D61)

mente dalle caratteristiche hardware e dal sistema operativo installato), connesso in rete e dotato di browser (l'interfaccia è stata testata su GoogleChrome 15.0 e Mozilla Firefox 8.0) e *client FTP* (quello utilizzato è stato FileZilla 3.5.0). Lo spazio web su hosting Linux, con abbinati un database Oracle Mysql 5.0 da 200 Mb (ma per iniziare bastano anche 100 Mb), cinque caselle e-mail e cinque mailing list, è stato acquistato da Aruba spa al costo di 50,41 euro/anno. Oltre a questo l'unica cosa che serve è un *content management system* che faccia al caso nostro.



Illustrazione 21: Il logotipo di Drupal, il motore CMS di Trimap

Si vuol dire che un CMS è tanto più utile quanto più è specializzato, tant'è che la maggior parte delle piattaforme presenti sul mercato (quindi software non liberi) è poco sfruttabile al di là degli scopi specifici per cui è stata costruita. Per questo molti progetti di una certa entità finiscono per decidere di creare un proprio CMS partendo da zero. In alternativa si possono sfruttare alcuni CMS open source che, consentendo l'intervento sul codice, garantiscono il massimo livello di personalizzazione. Trattandosi di un progetto a basso costo, e nello specifico di un intervento mirato all'universo nonprofit, ci è sembrato opportuno, più che legittimo, operare partendo da un CMS gratuito. In questo senso la scelta poteva ricadere su specifici progetti di LMS, come *Moodle* o sistemi analoghi, anche italiani (cfr. par. 3.2.2), ma questo tipo di ambienti, oltre ad essere concepiti puramente come piattaforme di e-learning e presentando dunque una scarsa flessibilità, sono per di più ancorate, nella maggior parte dei casi a modelli didattici processuali, essenzialmente comportamentisti e cognitivisti²²⁵. Non solo: essendo sviluppate da piccoli gruppi di

²²⁵ Un'interessante eccezione, tutta italiana, è costituita da LIFE, il LMS costruito, a partire dalla fine del 2006, dal gruppo di ricerca coordinato da Carlo Giovannella presso la ScuolaLaD dell'Università di Roma Tor Vergata. LIFE (Learning in Interactive Framework to Experience) è un ambiente di formazione on-line open-source, alla cui base soggiace l'idea che l'apprendimento debba costituirsi come *esperienza* da vivere in maniera appagante, da un punto di vista culturale e sociale. La filosofia che ne ha guidato lo sviluppo è definita dai progettisti *Person-in-Place Centered Design*, un approccio *olistico* elaborato dal gruppo di ricerca per affrontare le sfide che ci riserva l'avvento dell'*era organica* dell'interazione uomo-macchina, espresso dal paradigma DULP (Design Ubiquitous Learning Person-in-Places). "LIFE si propone quale *virtual learning place* in grado di favorire: 1) la crescita e la stratificazione del *place* stesso, ovvero di quegli elementi di cui si compone l'identità e il DNA culturale di una società, quantunque virtuale; 2) lo sviluppo di interazioni sociali e la co-costruzione della conoscenza e, quindi, la formazione di comunità di apprendimento che non vogliono chiudersi su sé stesse ma siano pronte ad aprirsi ad altre comunità e più in generale al social networking; 3) l'armoniosa stratificazione dei percorsi di vita e di apprendimento di ciascuna entità singola - DNA culturale personale - riservando il giusto peso allo sviluppo della propria personalità digitale e alla rappresentazione del sé; 4) l'utilizzo del proprio stile di apprendimento, delle proprie metodologie di insegnamento, dei più diversificati processi di

progettisti per scopi spesso molto specifici, le possibilità di espansione e personalizzazione sono limitate, specialmente per chi non ha approfondite competenze di programmazione web. La scelta allora è stata quella di utilizzare un CMS gratuito e open source che potesse così associare alla gratuità, la flessibilità data da una non eccessiva specializzazione. Il campo della scelta si riduceva a questo punto ai due più potenti e collaudati CMS²²⁶: *Joomla!*, e *Drupal*. Entrambi sono basati su PHP, un linguaggio nato per la realizzazione di pagine web dinamiche ed oggi utilizzato soprattutto per programmare applicazioni web lato server. Entrambi sono robusti e personalizzabili, grazie ad una struttura modulare: al livello base (*core*), in grado di fornire le funzioni essenziali, si possono agganciare moduli auto-costruiti o, più semplicemente, quelli già esistenti e scaricabili dal web, sviluppati da vastissime comunità di programmatori. *Joomla!* (www.joomla.org) presenta un'interfaccia di amministrazione semplice e gradevole, che ha contribuito a guadagnargli una comunità italiana probabilmente un po' più ampia rispetto a quella di *Drupal*, consentendo agli utenti di reperire più facilmente supporto e informazioni nella nostra lingua. D'altro canto però molti moduli aggiuntivi per *Joomla!* sono a pagamento, mentre per *Drupal* (www.drupal.org) è tutto rigorosamente *free*. Ma le ragioni che ci hanno portato ad optare per quest'ultimo non sono soltanto economiche, bensì riguardano caratteristiche tecniche cruciali rispetto agli obiettivi posti dal nostro progetto, come un maggior livello di dettaglio nella gestione degli utenti delle forme e tipologie dei contenuti²²⁷. In estrema sintesi, *Drupal* è il più potente e personalizzabile CMS libero in circolazione, senza contare che le ultime versioni hanno una gestione *back-end molto migliorata e potenziata*. Al di là del confronto con altri software, proviamo nei punti qui di seguito a sintetizzare le ragioni che ci hanno consigliato di adoperarlo per Trimap²²⁸.

formazione; 4) il multilinguismo e l'intercultura; 5) una sempre maggiore empatia con lo status psico-fisico e mentale dei vari attori del processo formativo, con l'obiettivo di tendere ad un'armonica coevoluzione; 6) lo sviluppo di una sempre maggiore "intelligenza" dell'ambiente e di una crescente multimodalità dell'interazione" (<http://life.mifav.uniroma2.it>).

²²⁶ Si è escluso in partenza Wordpress (www.wordpress.org), uno dei CMS attualmente più diffusi (soprattutto come piattaforma di blogging) e con tassi di espansione verticali, frutto della sua impostazione essenziale e *user friendly* che, in un progetto come il nostro ne rappresenta anche il limite. Al contrario, un software "minore" sul quale sarebbe stato interessante sperimentare il progetto è Elgg (<http://elgg.org>), che purtroppo abbiamo conosciuto in una fase avanzata dei lavori. Questo CMS, pensato appositamente per il social networking (quindi dotato dei principali strumenti che abbiamo impiegato su *Drupal*), tra le sue funzionalità di base include un *plugin* che lo interfaccia a Googlemap, permettendo la georeferenziazione di utenti e contenuti.

²²⁷ Per un documentato confronto fra i tre principali CMS gratuiti e open source rimando al dettagliato approfondimento curato da Dan Knauss, *A Comparison of Capabilities and Features on Drupal, Joomla! and Wordpress*, 2008, scaricabile sul sito: www.newlocalmedia.com.

²²⁸

1. La licenza GNU/GPL garantisce la possibilità di riprogrammare il codice sorgente del *core* e/o di sviluppare nuovi moduli *ad hoc*.
2. Gratuità.
3. Modularità ed estensibilità, insieme a grande flessibilità nelle funzioni di regolazione: non solo grazie ai moduli aggiuntivi è possibile impiegare *Drupal* per costruire praticamente per qualsiasi tipo di sito web, ma lo stesso *core*, come si accennava poc'anzi, permette una gestione “fine” degli utenti e dei contenuti.
4. Approccio *Social-oriented* fin dalla nascita²²⁹: la *vision* di Drupal è quella di un web comunitario e collaborativo, tanto nella gestione della community quanto nell'impronta data già a partire dal *core*, che integra strumenti come blog, forum, wiki, senza contare le decine e decine di moduli aggiuntivi dedicati al *social networking*.
5. Compatibilità con i principali standard (XHTML, CSS) e le principali piattaforme server.
6. La grande comunità di sviluppatori e di utenti, se da una parte ingolfa sicuramente il supporto *on demand* (che del resto è fornito dagli sviluppatori su base gratuita), dall'altra permette di usufruire di un'enorme mole di informazioni sul blog di supporto nel sito ufficiale. Inoltre, grazie all'interazione continua tra utenti e programmatori, il software è continuamente aggiornato e piuttosto sicuro da un punto di vista informatico.
7. L'interfacciamento con software di terze parti è supportato per una serie di applicazioni e servizi molto utili o addirittura fondamentali per il progetto in questione: Googlemaps, Moodle, CiviCRM, Facebook, Twitter e molto altro.

Attualmente l'ultima versione con sviluppo stabile è Drupal 7.x, ma Trimap è nato e gira sulla versione 6.x, giacché quando è iniziata la creazione di Trimap la versione 7.x non era stabile e tutt'oggi molti dei moduli utilizzati per Trimap non sono ancora

²²⁹ *Drupal* nasce da un BBS interno ad una LAN dell'Università di Antwerp (Belgio), creato nel 2000 da Dries Buytaert (www.buytaert.net) e finalizzato a comunicazioni personali e *file sharing* tra un piccolo gruppo di studenti. Un anno dopo, completati gli studi all'Università, il gruppo decide di restare in contatto e mette il BBS on line, scegliendo il nome *dorp.org* (*dorp* è la parola olandese per “villaggio”) ma registrando erroneamente il dominio col nome di *drop.org* (che in inglese significa *goccia*). Più tardi Buytaert deciderà di distribuire il software che gestisce drop.org col nome di *Drupal*, traslitterazione inglese della parola olandese *druppel*, ovvero goccia (cfr. <http://drupal.org/node/769>). L'interesse suscitato ed il successo sono stati fulminei: il software è stato scaricato centinaia di volte e gode ormai dell'apporto di una grande comunità (cfr. <http://groups.drupal.org/node/1980>). Oltre a numerose aziende ed istituzioni, dal novembre 2009 anche il sito della Casa Bianca (www.whitehouse.gov) utilizza Drupal (cfr. http://www.lastampa.it/web/cmstp/tmplrubriche/tecnologia/grubrica.asp?ID_blog=30&ID_articolo=6836&ID_sezione=38&sezione=News).

disponibili o stabili per il *core 7.x*. La lista dei moduli aggiuntivi per *Drupal* attivati su Trimap.it è disponibile in appendice e (aggiornata) all'indirizzo web: <http://www.trimap.it/?q=modules/used>.

Drupal, sebbene sia un sistema nato per il blogging, può ospitare agevolmente un sistema di FAD tradizionale con una didattica essenzialmente unidirezionale, basata su modelli cognitivo-comportamentali: sono stati sviluppati nel corso degli anni una serie di moduli ad hoc²³⁰. Drupal, inoltre, può supportare l'integrazione con Moodle, LMS anch'esso open source e gratuito²³¹, che sarà sperimentata nelle prossime fasi.

Il software open source, che introduce principi di economicità e trasparenza, garantendo flessibilità e possibilità di personalizzazione dei programmi, così come riutilizzo e continuo miglioramento orizzontale del codice (e quindi delle prestazioni), è apparsa una scelta adeguata, oltre che sostenibile. Inoltre, dovendo sostanziare una rete solidale alla ricerca del “bene comune”, un software GNU-GPL creato da comunità di programmatori ed esperti diffusi in tutto il mondo, che a loro volta utilizzano ambienti di rete per comunicare, coordinarsi e cooperare — un software che diventa

esso stesso bene comune — è una scelta, anche ideologica, che difendiamo con forza, nonché un interessante esperimento di tecnologia sociale nato in Europa che siamo lieti di aver conosciuto e di contribuire ad esplorare.

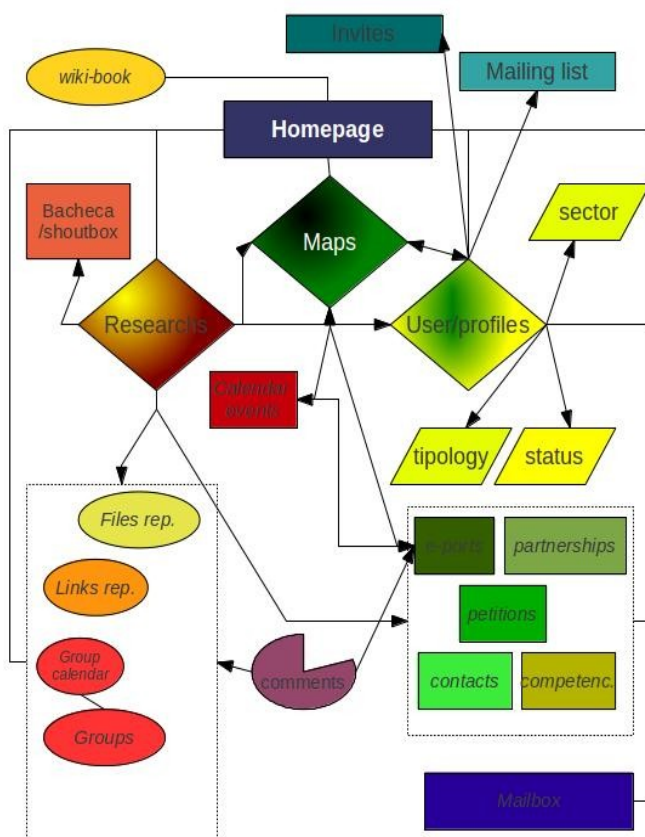


Figura 22: Schema compositivo di Trimap (v. beta 0.6, 2010)

3.4.3 – Il disegno della piattaforma

La registrazione è aperta ai seguenti profili di organizzazioni senza scopo

²³⁰ Fitzgerald B., *Drupal for Education and E-learning*, Packt, Birmingham, 2008.

²³¹ Cfr. Favaretto A., *Un ambiente integrato per l'apprendimento allargato*, “Interaction Design & Architecture(s)”, N. 7&8, 2009, pp. 72-75.

di lucro:

- movimenti o comitati di azione locale (anche informali)
- associazioni nonprofit (di ogni genere: culturali, di promozione sociale, di volontariato, sportive, ecc...)
- cooperative sociali (di tipo A, di tipo B, di tipo misto)
- associazioni di II livello, leghe, consorzi di cooperative

E' inoltre consentita, con alcune funzionalità limitate, anche la registrazione a singoli utenti privati, mentre in futuro saranno implementati tipologie di account specifiche per scuole ed enti locali.

Il disegno complessivo di Trimap si può cogliere dal diagramma in fig. 22, in cui si è voluto rappresentare anche i flussi dei dati tra i tre principali strumenti di archiviazione / elaborazione dati / ricerca forniti dall'ambiente (i rombi della figura): la Homepage (adesso modificata in News), le mappe, le funzioni di profilo e le funzioni di ricerca dei contenuti. Questi ultimi (rappresentati con ellissi e rettangoli, a seconda che siano orientati ad una funzione di condivisione sociale attiva, piuttosto che autorappresentativa dell'utente) sono analizzati singolarmente nelle pagine seguenti, che integrano la documentazione già caricata sulla piattaforma con alcune riflessioni e argomentazioni tecniche che sarebbe stato inutile inserire tra i materiali di supporto ed i moduli utilizzati per costruire lo strumento (con l'esclusione di quelli già inclusi nel *core* di Drupal 6.x)²³².

Prima di analizzare le singole tipologie di contenuto, però, faremo dei brevi, schematici cenni alle principali interfacce che l'utente ha a disposizione per agire sull'ambiente sviluppato: profilo e workspace.

3.4.3.1 – Trimap: interfacce

Profilo utente. Nel momento dell'iscrizione al sito occorre compilare le informazioni essenziali del *account*: il nome utente, la password, un indirizzo e-mail,

²³² Principali moduli utilizzati trasversalmente a tutti i contenuti: CCK (Content Construction Kit), Views (modulo di amministrazione per visualizzazione personalizzata e flessibile dei contenuti), Wysiwyg (user friendliness per il back-end dei contenuti), Location e Node Locations (integrati contenuti con le mappe), AddToAny (sharing contenuti su tutti i social network), Fivestar (sistema di voto).

la localizzazione geografica (su cui si potrà tornare in ogni momento) e la tipologia di ente (comitato, associazione, cooperativa sociale, ente di secondo livello), che invece rappresenta una scelta irreversibile, la quale determina l'accesso o meno ad alcune funzionalità riservate, come ad esempio quelle accessibili agli enti di secondo livello. E' possibile anche iscriversi utilizzando l'account Facebook, se se ne possiede uno (si può in ogni caso in un secondo momento sincronizzare gli account Facebook e Trimap).

Tornando nel profilo utente dopo la procedura di verifica dell'autenticità della e-mail fornito, si possono configurare *avatar*, altre preferenze per l'account (come la privacy per le notifiche), la scheda relativa ai contatti e quella relativa alle informazioni sull'ente (fig. 23):

status giuridico (che tipo di associazione, che tipo di coop. Sociale...), possesso della qualifica di Onlus o ONG, eventuali affiliazioni, anno di fondazione, ambito di intervento primario e secondario. Tutti i dati inseriti in questa sezione, oltre alla localizzazione, sono visibili quando altri utenti visitano il profilo ed inoltre (fig. 23) e costituiscono i parametri su cui i visitatori e gli utenti possono interrogare il database degli utenti.

The screenshot shows the 'Artereazione' user profile page. At the top, there is a navigation bar with 'Home » Profilo' and several tabs: 'Profilo', 'Modifica', 'Inviti', 'Petizioni', and 'Track page visits'. Below this, there are links for 'Account Contatti', 'Informazioni' (which is the active tab), 'Facebook', and 'Competenze ricercate'. The main content area is titled 'Artereazione' and contains the following fields:

- Informazioni**
- Status giuridico: ***
 - Gruppo informale (dropdown menu)
 - Onlus (with note: 'Selezionare questa casella solo se si gode dello status di Onlus.')
 - ONG (with note: 'Selezionare questa casella solo se si gode dello status di Organizzazione Non Governativa.')
- Affiliazioni:**
 - Altro (dropdown menu)
- Anno di fondazione:**
 - 2007 (dropdown menu)
- Ambito di intervento principale:**
 - Altre produzioni artistiche (dropdown menu)
- Ambito di intervento secondario:**
 - Produzione audiovisivi (dropdown menu)
- Codice fiscale / Partita Iva:**
 - (empty text input field)

At the bottom of the form is a 'Salva' button.

Al profilo è collegata *Figura 23: back-end delle informazioni nel profilo utente su Trimap* un'altra scheda che rileva le richieste di risorse umane da parte dell'utente, mentre è in fase di realizzazione: un'altra scheda relativa alle competenze che l'utente può offrire e l'interfacciamento tra le due (offerta e ricerca di competenze), in modo da poter fornire una sorta di servizio di banca delle competenze.

Figura 24: Visualizzazione di un profilo utente su Trimap (front-end)

Sempre collegati all'account utente, visibili e accessibili nella pagina di profilo: il blog dell'utente, i cui post appariranno nella pagina News (cfr. par. 3.4.3.4); lo strumento per creare e lanciare petizioni; l'e-portfolio dell'organizzazione; il link per scrivere un messaggio all'utente e alcuni *social monitors*, strumenti di feedback di informazioni relative agli aspetti sociali, come Affinity (che calcola automaticamente l'affinità con altri utenti in base ai voti e commenti dati ai contenuti) e un feed-stream delle attività degli altri utenti della community, che implementa il principio della *social transparency* (ovvero la chiara percezione reciproca delle attività effettuate sull'ambiente elettronico).

Principali moduli utilizzati: Profile Role, User locations, Content Profile, User-plus, Affinity, User activity, FacebookConnect, Persistent Login, Legal, iTweak Login, Auto Assign Role, Alter Profile.

Workspace (fig. 25). Interfaccia tramite la quale gli utenti possono gestire (creare, monitora, aggiornare e riutilizzare) i propri contenuti.



I miei contenuti

Titolo	Tipo	Modifica	Ultimo aggiornamento	Visite	Commenti	Nuovi	Elimina
CE.S.VO.Palermo	Strutture di pubblico interesse	...	31/10/2011 - 12:01	7	0		X
Conferma la tua registrazione	Info&help	...	22/10/2011 - 23:07	211	0		X
CESVE-politiche_volontariato.jpg		...	28/09/2011 - 09:35	2	0		X

Figura 25: *Workspace di Trimap (interfaccia per la gestione dei contenuti personali)*

E' dotato di un menù rapido di inserimento nuovi contenuti (con icone ben visibili per le varie tipologie di contenuto) e di un elenco dei contenuti già inseriti. Quest'ultimo presenta, per ogni contenuto, la tipologia di appartenenza, il link per modificarlo e quello per eliminarlo, la data di ultimo aggiornamento, le visite totalizzate, i commenti (fig. 26). Verranno prossimamente implementati link associati ad ognuno dei contenuti della lista per: condividere immediatamente sui social network, inviare a mezzo e-mail, ottenere versioni stampabili e pdf.

Atti di costituzione e statuti	E-book	.../	01/09/2011 - 09:06	4	0		X
Moduli e formulari no-profit	E-book	.../	01/09/2011 - 09:05	7	0		X
261968_219082524789681_100000638052262_728871_5034872_n.jpg		.../	01/09/2011 - 05:35	1	0		X

1 2 3 4 5 6 prossima > ultima pag.>>

Cerca tra i miei contenuti

Per tipologia (CTRL+click per selezione multipla) Per periodo (definisci un arco temporale)

Petizione
Blog entry
Album
E-book
Evento
Strutture di pubblico interesse

Data iniziale:
-Anno -Mese

Data finale:
-Anno -Mese

Invio

Figura 26: Workspace di Trimap. Particolare dello strumento di ricerca

3.4.3.2 – Trimap: tipologie di contenuto

The screenshot shows the Trimap e-portfolio interface. It features a navigation menu with 'NEWS', 'MAPPE', 'RISORSE', 'WORKSPACE', 'PROFILO', and 'COMUNICA'. The main content area is divided into several sections: 'Il mio e-portfolio', 'Ultime foto caricate', 'Ultimi progetti inseriti', 'Ultime foto negli e-port', and 'Ultimi progetti negli e-port'. A table titled 'I miei progetti' lists the following data:

Titolo	Stato	Ambito di intervento	Ultimo aggiornamento	% completezza	Nuovi commenti	Visite	Modifica
Centro ION	Attivo	SERVIZI	20/09/2011 - 00:07	██████████		41	...
Electro jam	Chiuso	-Performance	20/09/2011 - 02:16	██████████		27	...
Rarefazioni ed incontri straordinari (1a edizione)	Chiuso	-Divulgazione culturale	20/09/2011 - 05:11	██████████		20	...
ElnaXtreme	Attivo	-Produzione audiovisivi	20/09/2011 - 04:10	██████████		15	...

Figura 27: L'interfaccia e-portfolio di Trimap

E-portfolio dei progetti.

Nel campo delle metodologie di e-learning, di nuova frontiera si prospettano le implicazioni pedagogiche connesse all'uso dell'e-portfolio, dispositivo multimediale diffuso a livello internazionale, ma poco impiegato in Italia, rispetto al quale sembra mancare un complessivo impianto pedagogico che ne valorizzi appieno le ricadute sul terreno dei processi formativi. L'e-portfolio, strumento di rispecchiamento critico del percorso di formazione, anche in seno a gruppi,

istituzioni e reti, permette di promuovere le potenzialità dei soggetti entro nuovi ambienti di apprendimento, luoghi di contrattazione e mediazione continua, funzionali al processo di auto-rappresentazione²³³. Creando un e-portfolio dei progetti rea-

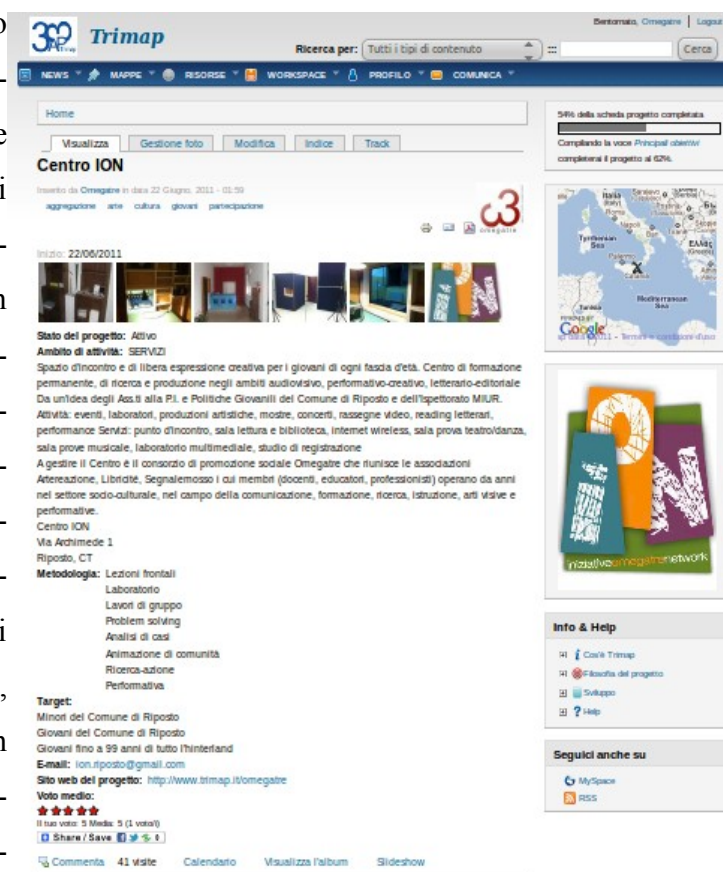
²³³ Giannandrea L. e Rossi P. G., *Che cos'è l'e-portfolio*, Roma, Carocci, 2006.

lizzati (fig 27), le organizzazioni sono stimolate a riflettere su conoscenze e competenze acquisite, a prendere atto dei traguardi raggiunti, a narrare e condividere la propria *storia*, a prospettare nuovi sviluppi.

Tale dispositivo, richiamando l'attenzione sulla dimensione progettuale, emotiva, affettiva, sociale, consente anche di valorizzare non poche competenze, presentando possibili ricadute positive sugli aspetti socializzanti dell'esperienza educativa tra contesti d'apprendimento formali e informali. Sebbene ognuno possa decidere se condividere o meno ogni pagina del proprio e-portfolio (ed eventualmente con chi), è chiaro come la possibilità di mettere in comune archivi di progetti costituisca un'ulteriore occasione di scambio di conoscenze e buone pratiche. Gli utenti di Trimap, inoltre, possono localizzare non solo la propria sede (geotaggando l'account) ma anche i progetti raccolti nell'e-*Figura 28: Visualizzazione pagina-progetto di un e-portfolio* portfolio, offrendo così una traccia chiara e geografica, una memoria flessibile, fruibile, riutilizzabile di attività e percorsi di intervento.

Principali moduli utilizzati: Album photos, Photo_access, Photos swfu, dfGallery, GmapLocation, Gmap, Content Complete, Printer-friendly pages, Send by e-mail, PDF version.

E-books. Sono degli spazi wiki per la scrittura collaborativa organizzati come dei libri con sotto-capitoli, con la possibilità di creare versioni modificate di ogni pagina che spetta poi ai moderatori approvare e rendere fruibile anche ai non iscritti al sito. Attualmente stiamo sviluppando una raccolta di tutta la legislazione di settore, e una



raccolta di moduli utili per il nonprofit. Si vorrebbe anche lanciare lo sviluppo collettivo di un manuale di progettazione operativa in ambito nonprofit. Il sistema E-book è utilizzato anche per la sezione FAQ (Frequently Asked Questions). In prospettiva si vogliono integrare gli e-books con il sistema che Drupal mette a disposizione per la gestione dei gruppi (modulo OG, cioè Organic Group), in modo da assegnare o autoassegnare il processo di creazione di ogni libro a utenti specifici.

Principali moduli utilizzati: Advanced Book Blocks, Book Delete, Printer-friendly pages, Send by e-mail, PDF version.

Blog. Un semplice blog a disposizione di ogni utente.

Principali moduli utilizzati: Printer-friendly pages, Send by e-mail, PDF version

Petizioni. Ad ogni utente viene data la possibilità di creare campagne e petizioni che e altri utenti del sito, ma anche semplici visitatori, possono firmare on line. Le campagne sono sempre modificabili e monitorabili , con la possibilità di integrare le firme raccolte in cartaceo.

Principali moduli utilizzati: Petition.

Eventi. Gli eventi segnalati sono automaticamente inseriti in calendario e, se geolocalizzati, nell'apposita mappa. In maniera reciproca, il calendario ospita anche i progetti e-port, purché vi sia specificata la data di svolgimento.

Principali moduli utilizzati: Event, Date, GmapLocations, Gmap.

Strutture di pubblico interesse. Grazie a questo tipo di contenuto è possibile segnalare, mappandole, strutture di pubblico interesse. Probabilmente elimineremo o approfondiremo potenziandolo, l'utilizzo di questo tipo di contenuto. Lo segnaliamo comunque per suggerire, a titolo esemplificativo, la versatilità del motore per la mappatura contenuti di Trimap.

Principali moduli utilizzati: GMap Location, Gmap.

Contenuti riservati alla cura o selezione degli amministratori e/o ai moderatori: questionari, sondaggi, definizione delle tematiche degli e-books, aggregatore RSS da siti di possibile interesse per il no-profit).

3.4.3.3 – Trimap: risorse

Gli strumenti che arricchiscono, potenziano ed elaborano i contenuti (accessibili dal menù principale) sono elencati in fig. 29. Si segnalano in particolare:

Mappe. Basate su un sistema di geotagging ottenuto grazie ad una combinazione di moduli per Drupal 6.x, le mappe erano inizialmente dedicate a georeferenziare soltanto utenti, eventi e progetti (da cui il nome Trimap). Adesso siamo in grado di mappare qualsiasi tipologia di contenuto di cui dotiamo il sito.

Principali moduli utilizzati: Gmap, GmapLocation, Views.

Indirizzario interattivo degli utenti: funzioni di ricerca semi-automatizzate (da integrare nella stessa pagina delle mappe).

Principali moduli utilizzati: Views.

free tagging di ogni contenuto e *archivio tag A-Z*.

Principali moduli utilizzati: Taxonomy VTN.

Ricerca base e avanzata (per tipologia di contenuto, utente, localizzazione). I navigatori del sito possono cercare gli utenti registrati nel sistema in base ai vari parametri che costituiscono il profilo, agevolando così la ricerca di servizi, la comunicazione inter-istituzionale, l'individuazione e la costruzione di partnership finalizzate a specifici interventi, ecc....

Principali moduli utilizzati: Search Type.

Risorse



Dal menù *Risorse* potete trovare e contattare le organizzazioni iscritte, accedere agli e-port, agli e-books, agli archivi, agli annunci sulle competenze ricercate.

Utenti

E' l'indirizzario di tutti gli utenti iscritti al sito. Contiene, oltre al nome e all'avatar dell'utente (linkati al profilo), alcune informazioni sulle attività svolte e lo status giuridico, oltre al link per un contatto rapido attraverso la messaggistica interna di Trimap.

Progetti e-port

E' la lista di tutti i progetti con le informazioni essenziali e i relativi recapiti. E' possibile effettuare ricerche sulla lista.

Ebooks

Pagina di accesso agli e-books ospitati da Trimap, spazi in stile wiki per la scrittura collaborativa. Una *pagina di e-book* mostra automaticamente link alle pagine adiacenti, predisponendo così una navigazione semplice per visualizzare, organizzare e rivedere contenuti strutturati. Solo i moderatori del sito possono creare nuovi e-books, ma tutti gli utenti possono modificare i contenuti e aggiungere sotto-pagine. Possono inoltre chiedere l'apertura di nuovi e-books (riservata all'amministratore del sito). Attualmente la lettura/scrittura degli e-books è consentita solo agli utenti iscritti.

Archivi

Gli archivi, accessibili solo agli utenti registrati, permettono di rintracciare i contenuti sfogliando:

- [L'Archivio tag A-Z](#) (tag repository di files, links e altri documenti condivisi)
- [Il Glossario](#) (indice per titolo)
- [L'Archivio mensile](#)

Competenze ricercate

La pagina è una bacheca, con funzioni di ricerca integrate, che contiene le inserzioni per il personale richiesto dalle organizzazioni iscritte su Trimap. Per essere presenti nella pagina con un'inserzione occorre compilare l'apposita scheda in "Profilo/Competenze ricercate".

 Share / Save    

28 visite

Figura 29: Pagina della guida utente che illustra le risorse di Trimap

3.4.3.4 – Trimap: informazione e comunicazione

News. Alla pagina News, con un unico colpo d'occhio avete a disposizione le principali informazioni di Trimap:

- nella colonna centrale i nuovi post dai blog degli utenti;
- nella colonna a sinistra la bacheca degli avvisi, i prossimi eventi segnalati

dagli utenti, le novità dalla pagina Facebook e i sondaggi recenti;

- nella colonna a destra l'aggregatore con le novità dai siti web sul nonprofit, gli ultimi progetti negli e-port

Dal sotto-menù si può accedere al monitor delle attività dei membri della community, al calendario e alle pagine degli RSS feeds dell'aggregatore suddivisi per categorie.

RSS. Trimap offre i suoi contenuti con il sistema RSS (*Really Simple Syndication*), un modo semplice ma potente di restare aggiornato sui contenuti pubblicati sul sito, proprio come si fa con l'abbonamento ad una rivista. Per accedere ai contenuti RSS è sufficiente una connessione internet e un apposito programma chiamato "aggregatore". Se usate MozillaFirefox o InternetExplorer l'aggregatore è integrato nel browser, altrimenti in rete se ne trovano moltissimi da scaricare sul proprio pc. Per abbonarsi gratuitamente al servizio di RSS basta seguire un link, copiare l'indirizzo e incollarlo nel proprio aggregatore. Trimap inoltre offre un servizio di aggregatore RSS: tramite gli appositi link (menù principale, sotto la voce: News) si può accedere ad una selezione di notizie provenienti da siti specializzati e suddivise nelle seguenti categorie: Formazione, Volontariato, Cooperativismo, Fondazioni, Unione Europea, Vari.

Altri strumenti di comunicazione (fig. 30). sistema di messaggistica privata interna; bacheca pubblica; chat; newsletter; ambiente per web-conference (gli ultime tre ancora in fase di sviluppo).

All'interno del quadro delineato da interfacce (profilo e workspace), contenuti e risorse (mappe, indirizzario utenti, e-books, ...), i navigatori anonimi e le diverse tipologie di utente hanno possibilità di interazione e fruizione diversificate. I navigatori anonimi possono:

- consultare le mappe e la lista utenti;
- consultare gli e-ports (electronic portfolio) dei progetti;
- consultare il calendario degli eventi;

- effettuare ricerche di contenuti pubblici (profili, blog, e-ports, petizioni, ecc...).

Comunica con la community!

Puoi utilizzare i **Messaggi Privati**

<p>In arrivo</p> 	
<p>Nuovo Messaggio</p> 	

oppure la **Bacheca**

La bacheca è uno spazio in cui inserire messaggi pubblici, visibili a tutta la community

<p>La lunghezza massima consentita per ogni messaggio è 512 caratteri.</p>	<p>Puoi formattare il tuo messaggio usando alcuni tag HTML. I tag consentiti sono: <i>, , <u>, <s> and <tt></p>	<p>Gli indirizzi Web saranno convertiti in link ma assicurati che comincino con "http://"</p>	
<p>Invita! è la pagina che vi consente di inviare ai vostri contatti dei messaggi di invito a Trimap (via mail o anche agli amici di Facebook, ma solo se il vostro profilo è sincronizzato).</p> <p>Share / Save    </p>			

Figura 30: Pagina della guida utente sugli strumenti di comunicazione su Trimap

Tutti gli utenti registrati possono in aggiunta:

- accedere alle funzioni di ricerca avanzate e agli archivi completi della community
- condividere informazioni, files e link utili attraverso un proprio blog;
- consultare gli e-books e partecipare alla loro scrittura;
- accedere al servizio di aggregatore RSS con i feed sempre aggiornati dai principali siti sul no-profit;
- mappare strutture di pubblico interesse legate al terzo settore;
- comunicare con tutti gli altri utenti tramite bacheca e messaggi privati.

Gli utenti registrati come organizzazioni possono inoltre:

- creare e gestire l'e-portfolio dei progetti dell'organizzazione;
- segnalare eventi e promuovere petizioni on line;

aprire nuovi e-book.

3.4.4 - Fasi della ricerca e fasi di sviluppo

I tempi del percorso di ricerca che hanno portato allo sviluppo di Trimap possono essere così schematizzati:

1a fase (Dicembre 2008 / Dicembre 2009)

- Studio preliminare
- Prima versione della piattaforma (beta 0.1)
- Testing

2a fase (Gennaio / Settembre 2010)

- Potenziamento della piattaforma (beta 0.5)
- Testing, potenziamento e miglioramento
- Scrittura documentazione (*info & help*)

3a fase (Ottobre / Dicembre 2010)

- Lancio pubblico (versione beta 0.6)
- Nuova installazione e settaggio piattaforma per Orti di Pace
- Promozione

4a fase (Gennaio / Novembre 2011)

- Testing, aggiustamenti, potenziamento (versione beta 0.8)
- Riscrittura della documentazione
- Preparazione della valutazione
- Scrittura tesi

Una prima fase di ricerca ha compreso la selezione e lo studio delle fonti a disposizione per le tematiche illustrate nei tre capitoli del presente lavoro ed ha occupato per intero il primo anno di corso di dottorato. Questa parte ha compreso anche lo studio tecnico delle competenze informatiche necessarie per gestire la

piattaforma ad un livello avanzato ed una prima sperimentazione della stessa.

Alla creazione di una prima rudimentale versione della piattaforma (v. beta 0.1, su *core* 5.x), è succeduta una prima fase di sperimentazione, che ha visto coinvolti i responsabili delle associazioni nonprofit aderenti al consorzio APS Omegatre. I risultati emersi da alcune sedute, fra circle time, focus group, colloqui individuali, hanno indirizzato una riscrittura del disegno di Trimap, appoggiato stavolta sul nuovo *core* 6.x. La piattaforma è stata rapidamente rimodulata, estesa, stabilizzata e resa disponibile al pubblico in versione beta all'indirizzo www.trimap.it in data 10 Ottobre 2010. A partire da quel momento la piattaforma è stata ulteriormente testata, migliorata e arricchita di nuove funzionalità (cfr. tab. 10).

Versione (beta)	Data di pubblicaz.	Principali caratteristiche e innovazioni
0.1	Agosto 2009	Drupal core: 5.x. Tema: colorfulness. Attivazione moduli di base (blog, liste, utenti, file repository, sistema di tagging). Implementazione del sistema di scrittura collaborativa per gruppi (moduli OG e Book).
0.2	Gennaio 2010	Drupal core: 6.x. Tema: Danblog. Introduzione e-portfolio (CCK), aggregatore RSS, bacheca, sistema di messagistica interna.
0.3	Marzo 2010	Drupal core: 6.x. Tema: Danland. Introduzione delle funzioni di mapping (moduli Gmap e Location) e di calendario. Miglioramento delle interfacce (profilo, creazione/modifica contenuti, introduzione dell'interfaccia <i>Workspace</i> come back-end per gli utenti)
0.4	Giugno 2010	Drupal core: 6.x. Tema: Danland. Introduzione sistema per petizioni. Miglioramento e potenziamento delle funzioni di comunicazione (Invite, Massmail)
0.5	Settembre 2010	Drupal core: 6.x. Tema: Danland. Potenziamento delle funzioni di profilo (integrazione con CCK), introduzione del sistema di ricerca competenze
0.6	Ottobre 2010	Drupal core: 6.x. Tema: Danland. Potenziamento delle funzioni di geotagging (georeferenziazione) di contenuti e utenti e introduzione delle funzioni di ricerca sulle mappe (interfacciamento tra i moduli CCK e Views)
0.7	Febbraio 2011	Drupal core: 6.x. Tema: Danland. Introduzione di un sistema di feeddelle attività degli utenti sul sito che aumenta la social <i>translucency</i> della piattaforma. Miglioramento dell'interfaccia <i>Workspace</i> . Interfacciamento con Facebook
0.8	Luglio 2011	Drupal core: 6.x. Tema: Danland. Potenziamento dell'e-portfolio (possibilità per l'utente di regolare la privacy dei progetti in scrittura/lettura, con password o versus utenti specifici, e integrazione con una galleria fotografica)

Tabella 10: Trimap: le principali tappe di sviluppo

3.4.5 - Primi risultati, sviluppi programmati e prospettive aperte

La community, ad iscrizione libera e gratuita, è stata inaugurata il 10 ottobre 2010 con un invito rivolto a via mail 243 enti nonprofit siciliani, i cui indirizzi sono stati per la maggior parte pazientemente raccolti sul web. 64 organizzazioni invitate (il 26,3%) hanno confermato l'iscrizione alla piattaforma mediante controllo di sicurezza: 7 cooperative sociali, 53 associazioni, 2 comitati e 2 associazioni di secondo livello o consorzi. A queste dobbiamo aggiungere: un comitato e un'associazione che si sono registrati autonomamente; un'associazione che ha accolto l'invito all'iscrizione rivolto da un altro membro attraverso il sistema di *social marketing* di Trimap. Un totale di 250 iscritti in totale, se si considerano anche i 4 enti che avevano già partecipato alla sperimentazione sulla piattaforma test nel corso del 2009-2010 (3 associazioni del consorzio Omegatre più il consorzio stesso) e che, a parte qualche eccezione, si dimostrano i membri più attivi della community. Per il resto degli utenti l'interazione rimane, in questi primi mesi, ancora ad un livello minimo, anche perché l'intenso lavoro di sviluppo ha lasciato poco spazio all'animazione della community mediante la promozione esterna e l'attenzione dovuta alla cura degli utenti già iscritti. Anche la distribuzione territoriale delle organizzazioni coinvolte, come può notare dal grafico in fig. 31, ha risentito dell'insufficienza della fase promozionale, che andrà in futuro curata con grande attenzione. Infatti quasi il 50% degli enti registrati su Trimap ha sede in provincia di Catania, dove si è avuto modo di attivare il maggior numero di contatti, mentre

In compenso è stata acquisita la partnership dell'APS Omegatre (www.omegatre.tk), un consorzio di enti nonprofit che si occuperà di diffondere l'utilizzo della piattaforma tra i suoi soci e cominciare a popolarla di contenuti. In via di definizione è anche una partnership con SGI srl, piccola azienda specializzata in servizi gestionali integrati per le imprese, interessata a scambiare *know-how* sui sistemi di *knowledge management*.

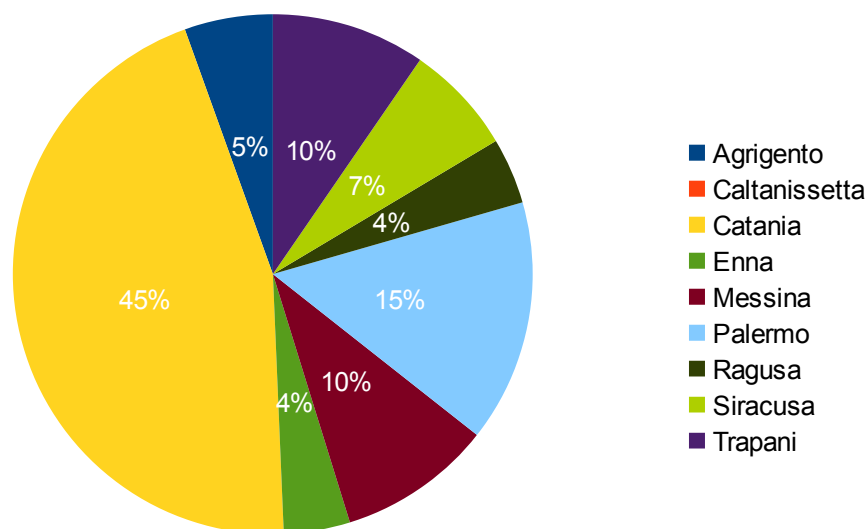


Figura 31: Organizzazioni registrate su Trimap per provincia.

Attualmente il software potrebbe essere già aperto al panorama nazionale, anche se l'intento è di creare alleanze territoriali ed empowerment delle comunità locali. In questo senso Trimap può essere facilmente clonato per la costruzione di un sistema di mappature nonprofit regionali ovvero, allargando la prospettiva, ad un sistema di mappature su scala europea. In quest'ultimo caso, sola condizione per l'internazionalizzazione è la traduzione dell'interfaccia. A dimostrazione dell'interesse di un GIS di questo tipo, Trimap è stato selezionato come membro di SMILIES, *Small Mediterranean Insular Light Industries Enhancement and Support* (www.smilies-project.eu), progetto co-finanziato dal FESR (Fondo Europeo Sviluppo Regionale) e mirato a applicare il *Trans Local Innovation System*, concetto che unisce innovazione e politiche di internazionalizzazione per favorire la competitività regionale attraverso lo sviluppo lo sviluppo dell'innovazione industriale e di un modello di governance per l'Europa mediterranea. SMILIES, nei suoi 30 mesi di progetto, sta sviluppando un approccio mediterraneo trans-nazionale per attirare e sviluppare i profili più adatti di piccole imprese innovative (compresi molti spin off universitari) nelle isole del Mediterraneo. Il partenariato multi-livello tra autorità pubbliche e attori dello sviluppo economico comprende quattro paesi (Cipro, Francia, Grecia e Italia), di cui tre sono rappresentati da isole: Creta (GR), Isole del Mar Egeo (GR), Cipro (CY), Sicilia.

Infine, per completare il quadro sulla trasferibilità dell'iniziativa, possiamo anticipare che l'esperienza di Trimap sarà presto riversata sulla sperimentazione di un servizio

analogo, un clone di Trimap ma su una rete più specifica, quella degli orti di pace di Sicilia (www.mariatomarchio.it/?q=ortidipace), un progetto nato dal sinergico raccordo tra pedagogisti, responsabili dell'istruzione, della salute e della promozione sociale che operano sul territorio regionale avvalendosi, a scopo formativo, di pratiche di coltura di orti, giardini, arboreti. L'iniziativa, promossa dal gruppo di ricerca universitario coordinato dalla Prof.ssa Maria Tomarchio (Dip.to di Processi formativi - Università di Catania) insieme ad ARDIS, gruppo di ricerca interdipartimentale coordinato dal dott. Filippo Gravagno (Dip.to di Architettura e Urbanistica - Università di Catania), si muove tra progettualità educativa e sviluppo del territorio e il “motore” di Trimap supporterà i coordinatori della rete così come i partecipanti, specialmente con le funzionalità legate alle mappe e all'e-portfolio, che sono le due principali caratteristiche dell'ambiente sviluppato. In questo modo si avrà un'ulteriore occasione per valutarne l'efficacia in un contesto parzialmente differente, vista la specializzazione della community, ed in maniera probabilmente più proficua: infatti è facilmente prevedibile che in questo caso l'esperienza on line sarebbe più partecipata, giacché il gruppo che dovrebbe condurla esiste già nella realtà.

Tornando a Trimap e al suo progetto indirizzato al nonprofit, a partire da Gennaio 2012, sarà attraverso il sito (con inviti via mail) un questionario di valutazione sul modello Servqual di Parasuraman²³⁴ che, prevalentemente attraverso scale Likert a 5 gradi, indaga il gradimento dell'iniziativa nel suo complesso e l'*user friendliness* della piattaforma, oltre alla propensione all'utilizzo di strumenti informatici, tecnologie e *tools* di rete nell'attività delle organizzazioni nonprofit, nonché come gli stessi vengono percepiti e valutati in termini di utilità, usabilità, potenzialità.

Si è inoltre costruito un secondo questionario esplorativo a risposta chiusa, orientato a rilevare alcune tipologie di bisogno e diviso nelle seguenti aree: attività, utenti e staff; sedi sociali; formazione; fondi, risorse e progettazione. Entrambi i questionari, che riportiamo rispettivamente come allegati 2 e 3, insieme ad una rilevazione sistematica di dati quantitativi relativi all'interazione sulla piattaforma (accessi globali e alle pagine, numero di post e *forumizzazione*, messaggi scambiati, ecc...), serviranno anche da orientamento per una riformulazione futura del disegno di Trimap.

Il lavoro che si intravede innanzi, difatti, è ancora oneroso: a parte la valutazione e l'analisi dei dati eventualmente raccolti, ci sono alcuni aspetti da migliorare (l'interfacciamento con Facebook), altri ancora da esplorare (l'interfacciamento tra

²³⁴ Parasuraman A., Zeithaml V. A., Berry L. L. , *Reassessment of expectations as a comparison standard in measuring service quality*, “Journal of Marketing”, vol. 58, 1994, pp. 111-124.

Moodle e Drupal che consentirebbe interventi di e-learning tradizionale o in modalità blending, anche sfruttando le partnership con SMILIES e Omegatre), altre idee appena abbozzate che verranno nei prossimi mesi sviluppate (tab. 11), specie se si riuscirà a trovare un sostentamento per l'iniziativa. A questo proposito è in fase di studio la partecipazione a due linee di finanziamento comunitarie:

- LLLP (Life Long Learning Programme) - Programma settoriale Leonardo (in particolare le azioni: *Reti tematiche di esperti e organizzazioni centrate su temi specifici e Progetti di Partenariati multilaterali*);
- VII Programma Quadro - Cooperation (Azione: Tecnologie dell'informazione e della comunicazione).

FUNZIONALITA'

Implementazione di un tema per dispositivi mobili

CiviCRM permette alle organizzazioni iscritte di creare e mantenere on line un sistema informativo completo per la gestione delle loro relazioni con soci, sponsor, partner, enti pubblici, ecc.

Si tratta di un radicale mutamento di approccio all'interaction-design della piattaforma, basato sulla proposta di spazi virtuali completamente personalizzabili dall'utente. Stiamo sperimentando, infatti, la realizzazione di sezioni importanti di Trimap (news, mappe, workspace, risorse), in cui i blocchi che contengono le informazioni della pagina si possono trascinare e posizionare liberamente all'interno della stessa

Integrazione con piattaforma e-learning Moodle

Gallerie di foto nei progetti e-portfolio (implementato, con bug)

MODULI

BrowsChap
BrowserTheme

CiviCRM

Homebox

Moodle
Moodle cours list

Album photos

Tabella 11: Funzionalità di cui si sta studiando l'implementazione

BIBLIOGRAFIA

- Aa. Vv., *Agire associativo e sfera pubblica*, Franco Angeli, Milano, 2002.
- Aa. Vv., *DULP 2009. Ubiquitous Learning in Liquid Learning Places*, "Magazine of Interaction Design & Architecture(s)", a. IV, n. 7-8, F&D - Scuola IaD, 2009.
- Aa. Vv., *E-learning tra formazione istituzionale e life-long learning*, Atti del V Congresso della Società Italiana di e-Learning, SIEL, Trento, 8-11 ottobre 2008.
- Aa. Vv., *L' associazionismo educativo. Adulti e ragazzi: un rapporto difficile*, La Nuova Italia, Firenze, 1990.
- Aa. Vv., *La pedagogia nell'era della tecnica. Derive e nuovi orizzonti. Atti del seminario nazionale SIPED, Roma 10 marzo 2005*, Pensa MultiMedia, Lecce, 2006.
- Aa. Vv., *e-Learning: Evoluzione del mercato nel sistema Italia. Impresa, pubblica amministrazione, scuola e università*, Osservatorio ANEE/ASSINFORM, Mondadori Informatica, Milano, 2004.
- Aa. Vv., *Interazione col computer e processi formativi: ipotesi di lavoro*, Franco Angeli, Milano, 1990.
- Aa. Vv., *TD – Tecnologie Didattiche*, Edizioni Menabò, Ortona, n° 7, Autunno 1995.
- Achille Ardigò, *Volontariati e globalizzazione. Dal "privato sociale" ai problemi dell'etica globale*, Edizioni Dehoniane, Bologna, 2001.
- Adorno T., Horkheimer M., *Dialettica dell'Illuminismo*, Einaudi, Torino, 1997.
- Ambrosini M., *Per gli altri e per sé. Motivazioni e percorsi del volontariato giovanile*, Franco Angeli, 2004
- Antinucci F., *La realtà virtuale come strumento di conoscenza*, Convegno Telecom, Ginevra, 15 ottobre 1995
- Antinucci F., *Processi cognitivi e nuove tecnologie interattive*, in Belotti Gabriella (a cura di), *Del Virtuale*, Il Rostro, Milano, 1993.
- Antinucci F., *Summa hypermedialis (per una teoria dell'ipermedia)*, "Sistemi intelligenti", 2, 1993.
- Antonelli e Sacchi, *Ripensare il modello pedagogico per la formazione integrata. Il valore dell'esperienza*, Franco Angeli, 2002

- Arculeo A., Baccetti C., Colasio A., *Governo locale, associazionismo e politica culturale*, Liviana Scolastica, 1986.
- Atzei P. (a cura di), *La gestione dei gruppi nel terzo settore. Guida al cooperative learning*, Carocci, Roma, 2003.
- Augé M., *Nonluoghi: introduzione ad una sociologia della surmodernità*, Elèuthera, Milano, 1993.
- Bagnasco A., Piselli F., Pizzorno A., Treigilia C., *Il capitale sociale. Istruzioni per l'uso*, Il Mulino, Bologna, 2001.
- Baldacci M., *Ripensare il curriculum*, Carocci, Roma, 2006.
- Banzato M., *Apprendere in rete: modelli e strumenti per l'e-learning*, UTET, Torino, 2002.
- Barbetta G., Ranci C., Rosso A., Soru A., *La domanda e l'offerta di formazione nel settore NO PROFIT in Lombardia*, Franco Angeli, Milano 2001.
- Barbetta G.P, Ranci C. Soru A., *La domanda e l'offerta di formazione nel settore non profit: il modello di analisi del caso lombardo*, in Formaper (a cura di), "Intraprendere nel non profit", Franco Angeli, Milano, 2001.
- Bargero Maria, *Introduzione all'uso formativo delle mappe nelle aree disciplinari, in ambiente ipertestuale e in una logica di curriculum continuo*, OPPI, Milano, 1993.
- Barrett E. (a cura di), *Sociomedia, Multimedia, Hypermedia and the Social Construction of Knowledge*, MIT Press, Cambridge (Massachusetts), 1992.
- Bauman Z., *Modernità liquida*, Laterza, Roma-Bari, 2000.
- Benjamin W., *L'opera d'arte nell'epoca della riproducibilità tecnica*, Einaudi, Torino, 2011.
- Bennato D., *Le metafore del computer*, Meltemi, Roma, 2003.
- Berardi F. (Bifo), *Cibernauti. Tecnologia, comunicazione, democrazia*, Castelvechi, Roma, 1995.
- Berardi F. (Bifo), *Lavoro cognitivo e infoproduzione*, Castelvechi, Roma, 1995.
- Berardi F. (Bifo), *Posturbania. La città virtuale*, Castelvechi, Roma, 1996.
- Bertin G.M., *Etica e pedagogia dell'impegno*, Marzorati, Milano, 1953.
- Bertolini P., Farnè R., *Territorio e intervento culturale*, Cappelli, Bologna, 1978.

- Bettetini G., Garassini S., Gasparini B., Vittadini N., *I nuovi strumenti del comunicare*, Bompiani, Milano, 2001.
- Biolghini D. (a cura di), *Comunità in rete e Net Learning. Innovazione dei sistemi organizzativi e processi di apprendimento nelle comunità virtuali*, Etas, Milano 2001.
- Blisset L., *Lasciate che i bimbi*, Castelvecchi, Roma, 1997.
- Bolter J. D., Grusin R., *Remediation. Competizione e integrazione tra media vecchi e nuovi*, Milano, Guerini e Associati, 2002.
- Bonaiuti G., *E-learning 2.0. Il futuro dell'apprendimento in rete, tra formale e informale*, Erickson, Trento, 2006.
- Bonanni P., *Progettare l'e-learning centrato sull'utente*, Franco Angeli, Milano, 2003
- Bracco F. (a cura di), *Democrazia e associazionismo nel XIX secolo*, Centro Editoriale Toscano, Firenze, 1990.
- Briggs e Burke, *Storia sociale dei media. Da Gutenberg a Internet*, Bologna, Il Mulino, 2002.
- Bruner J. S., *La cultura dell'educazione*, Feltrinelli, Milano, 1997.
- Bruschi B., Mariani A. M., *Pedagogia virtuale. Adulti in rete ed educazione informale*, Unicopli, Milano, 2002.
- Caldelli A., Gentili F., Giusti S., *Oggi vado volontario: il volontariato come strumento di empowerment individuale e sociale*, Erickson, Trento, 2005.
- Callari Galli M., *Antropologia culturale e processi educativi*, La Nuova Italia, Firenze, 1993.
- Caltabiano C. (a cura di), *Gli anticorpi della società civile. L'Italia che reagisce al declino del paese. IX Rapporto sull'associazionismo sociale*, Carocci, Roma, 2007.
- Caltabiano C. (a cura di), *Il sottile filo della responsabilità civica. Gli italiani e la sfera pubblica: VIII Rapporto sull'associazionismo sociale*, Franco Angeli, Milano, 2003.
- Caltabiano C. (a cura di), *Pressione e consenso. Ricerca sulle reti europee dell'associazionismo*, Carocci, Roma, 2006.
- Calvani A. e Rotta M., *Comunicazione e apprendimento in Internet. Didattica costruttivistica in rete*, Erickson, Trento, 1999.

- Calvani A. e Rotta M., *Fare formazione in Internet. Manuale di didattica on line*, Erickson, Trento, 2000.
- Calvani A. e Rotta M., *Progettare multimedia. Linee guida per insegnare con gli ipertesti*, Centro Studi Erickson, 2000.
- Calvani A., *Che cos'è la tecnologia dell'educazione*, Carocci, Roma, 2004.
- Calvani A., *Educazione, comunicazione e nuovi media. Sfide pedagogiche e cyberspazio*, UTET, Torino, 2001.
- Calvani A., *Rete, comunità e conoscenza. Costruire e gestire dinamiche collaborative*, Edizioni Erickson, Trento, 2005.
- Cambi F., Cives G., Fornaca R., *Complessità, pedagogia critica, educazione democratica*, La Nuova Italia, Firenze, 1991.
- Cantelmi T., Giardina Grifo L., *La mente virtuale*, San Paolo, Milano, 2002.
- Capponi M., *Un giocattolo per la mente. L'«informazione cognitiva» di Seymour Papert*, Morlacchi, 2009
- Capucci P. L., *Realtà del virtuale - Rappresentazioni tecnologiche, comunicazione, arte*, CLUEB, Bologna, 1993.
- Caretti V., La Barbera D., *Psicopatologie delle realtà virtuali*, Masson, Milano, 2001.
- Carlini F., *Divergenze digitali. Conflitti, soggetti e tecnologie della terza Internet*, Manifestolibri, Roma, 2002.
- Castaño C., Maiz I., Palacio G., Villarroel J. D., *Prácticas educativas en entornos web 2.0*, Editorial Síntesis, Madrid, 2008.
- Castelli G., Scaglioso C. (a cura di), *Educazione permanente e realtà locali*, Franco Angeli, Milano, 1985.
- Castells M., *Galassia Internet*, Feltrinelli, Milano, 2007.
- Castells M., *Galassia Internet*, Feltrinelli, Milano, 2007.
- Castells M., *La città delle reti*, Marsilio Editore, Venezia, 2004.
- Castells M., *La nascita della società in rete*, Università Bocconi Editore, Milano, 2002.
- Catania D., Marini G., Santorelli T., *Le associazioni di promozione sociale di*

- fronte alle sfide del terzo millennio. Un'agenda di lavoro per promuovere l'associazionismo in Italia*, Aracne, città, 2006.
- Ceriani A., *La simulazione nei processi formativi*, Franco Angeli, Milano, 1996.
- Cerri Musso R., *Tecnologie educative*, Sagep Editrice, Genova, 1995.
- Cesareo V., Rossi G., *Volontariato e Mezzogiorno. Monografie territoriali*, Edizioni Dehoniane, Bologna, 1986
- Cesareo V., Rossi G., *L'azione volontaria nel Mezzogiorno: fra tradizione e innovazione*, Edizioni Dehoniane, Bologna, 1989
- Cesareo V., Rossi G., *Volontariato e Mezzogiorno. Aspetti e problemi*, Edizioni Dehoniane, Bologna, 1986
- Chiccarelli S., Monti A., *Spaghetti hacker*, Monti & Ambrosini Editori, Pescara, 2011.
- Cipolla C. (a cura di), *Il co-settore in Italia. L'associazionismo prosociale tra logica di confine e logica correlazionale*, Franco Angeli, Milano, 2000.
- Cocco G. C., *Gestire un'associazione. Strategia, organizzazione e marketing per operatori di imprese non profit*, Franco Angeli, città, 2009.
- Commissione Europea, *Memorandum sull'istruzione e la formazione permanente*, SEC (2000) 1832, Bruxelles, 30 Ottobre 2000, p. 8
http://ec.europa.eu/education/lifelong-learning-policy/doc/policy/memo_it.pdf.
- Comoglio M., Cardoso M. A., *Insegnare e apprendere in gruppo. Il cooperative learning*, Las, Roma, 1996.
- Contini M. G., *La comunicazione intersoggettiva tra solitudini e globalizzazione*, Firenze, La Nuova Italia, 2002.
- Cooper A., *Il disagio tecnologico*, Apogeo, Milano, 1999.
- Corbi E., *La formazione a distanza di terza generazione*, Liguori Editore, Napoli, 2002.
- Costa G., Rullani E., *Il maestro e la rete. Formazione continua e reti multimediali*, Etas, Milano, 1999.
- Crema F. e Gualdoni M., *La lavagna elettronica. Guida all'insegnamento multimediale*, Laterza, Bari, 2000.
- Critical Art Ensemble, *Sabotaggio Elettronico*, Castelvecchi, Roma, 1995.

- Dal Toso P., *L' associazionismo giovanile in Italia. Gli anni Sessanta-Ottanta*, SEI, Torino, 1995.
- Dal Toso P., *Lineamenti di storia dell' associazionismo giovanile*, Aracne, Roma, 2005.
- De Biasi R., Scelsi R., *Il sé digitale*, “aut aut”, n.289-290, pp.67-72.
- De Kerckhove D., *Brainframes. Mente, tecnologia, mercato*, Baskerville, Bologna, 1993.
- De Kerckhove D., *L'intelligenza connettiva*, Aurelio de Laurentiis - Multimedia, Roma, 1999.
- De Kerckhove D., *La pelle della cultura: un'indagine sulla nuova realtà elettronica*, Costa & Nolan, Genova, 2000.
- De Sola Pool I., *Tecnologie di libertà: informazione e democrazia nell'età elettronica*, UTET, Torino, 1998.
- De Stefanis C., *Il formulario delle associazioni senza scopo di lucro*, La Tribuna, Piacenza, 2004
- Dede C., *Why design-based research is both important and difficult*, “Educational Technology”, 2005, n. 1, pp. 5-8.
- Delai N. (a cura di), *Valutare il non profit: per una misurazione condivisa delle attività associative*, Mondadori, Milano, 2005.
- Dell'Aquila P., *Tribù telematiche. Tecnosocialità e associazioni virtuali*, Guaraldi, Rimini, 1999.
- Demetrio D. (a cura di), *Apprendere nelle organizzazioni. Proposte per la crescita cognitiva nell'età adulta*, La Nuova Italia Scientifica, Roma, 1994.
- Demetrio D., *Manuale di educazione degli adulti*, Laterza, Roma-Bari, 1997.
- Demetrio D., *Micropedagogia*, La Nuova Italia, Firenze, 1996.
- Dewey J., *Democrazia e educazione*, La Nuova Italia, Firenze, 2000.
- Dewey J., *Esperienza ed educazione*, La Nuova Italia, Firenze, 1993.
- Dewey J., *Le fonti di una scienza dell'educazione*, La Nuova Italia, Firenze, 1951.
- Di Corinto A., Tozzi T., *Hackivism. La libertà nelle maglie della rete*, Manifestolibri, Roma, 2002.

- Di Maria E., Micelli S., Rullani E., *Città e cultura nell'economia delle reti*, Il Mulino, Bologna, 2000.
- Di Spirito F., Ortoleva P., Ottaviano C. (a cura di), *Lo strabismo telematico*, Utet, Torino, 1996.
- Diamanti I., Trigilia C., Ramella F., *Cultura e sviluppo. L'associazionismo nel Mezzogiorno*, Meridiana Libri - Donzelli, Roma-Catanzaro, 1995.
- Donati P., Colozzi I. (a cura di), *Terzo settore e valorizzazione del capitale sociale in Italia: luoghi e attori*, Franco Angeli, Milano, 2006.
- Donati P., Colozzi I. (a cura di), *Terzo settore, mondi vitali e capitale sociale*, Franco Angeli, Milano, 2007.
- Donati P., Maccarini A., Stanzani S., *L'associazionismo sociale oltre il welfare state: quale regolazione?*, Franco Angeli, Milano, 1997
- Fabbi D., Munari A., *Strategie del sapere. Verso una psicologia culturale*, Guerini, Milano, 2005.
- Fagnini F., *E-learning collaborativo nel terzo settore*, Tesi di laurea specialistica Facoltà di Scienze della comunicazione, La Sapienza-Università di Roma., p.23-24 (disponibile su www.sapete.org).
- Farolfi B., Melandri V., *Il fund raising in Italia. Storia e prospettive*, Il Mulino, Bologna, 2008.
- Ferri P., *La rivoluzione digitale*, Mimesis, Milano, 1999.
- Fichera M., *Conferenza di Barcellona: insegnamento a distanza e telecomunicazioni*, "Golem", a. 4, n. 8, 1992.
- Fierli M., *Tecnologie per l'educazione*, Laterza, Roma-Bari, 2003.
- Filigrasso N., *Dilemmi dell'educazione nella società acentrica*, Quattroventi, Urbino, 1997.
- Fitzgerald B., *Drupal for Education and E-Learning*, Packt Publishing, Birmingham, 2008.
- Folgheraiter F., *Operatori sociali e lavoro di rete. Saggi sul mestiere di altruista nelle società complesse*, Erickson, Trento, 1994.
- Forsè M., Tronca L., *Capitale sociale e analisi dei reticoli*, Franco Angeli, Milano, 2005.

- Frabboni F. (a cura di), *Il sistema formativo integrato*, EIT, Teramo, 1989.
- Frabboni F., Guerra I., *La città educativa: verso un sistema formativo integrato*, Cappelli, Bologna, 1991.
- Frabboni F., *La scuola ritrovata. Dalla scuola del banco ai luoghi dell'offerta formativa*, Laterza, Roma-Bari, 2002.
- Frabboni F., Pagliarini C., Tassinari G. (a cura di), *Imparare la città: l'extrascuola nel sistema formativo*, La Nuova Italia, Firenze, 1990.
- Frasghini P., *Il nuovo continente politico. L'occasione storica per l'associazionismo e l'Italia*, Kairos Edimedia, Roma, 1997
- Frauenfelder E., Santoianni F., *Nuove frontiere della ricerca pedagogica tra bioscienze e cibernetica*, Edizioni Scientifiche Italiane, Napoli, 1997.
- Frignani P., *Apprendere in Rete*, Pensa Editore, Lecce, 2003.
- Frisanco R., Ranci C., *Le dimensioni della solidarietà. Secondo rapporto sul volontariato sociale italiano*, FIVOL, Roma, 1999.
- Galliani L. (a cura di), *L'università aperta e virtuale*, Pensa Multimedia, Lecce, 2002.
- Galliani L., Costa R. (a cura di), *Le macchine simboliche*, Irrsae Puglia, Bari, 2000.
- Galliani L., Luchi F., Varisco B.M., *Ambienti multimediali di apprendimento*, Pensa Multimedia, Lecce, 1999.
- Garito M. A. (a cura di), *Tecnologie e processi cognitivi. Insegnare ad apprendere con la multimedialità*, Franco Angeli, Milano, 1997.
- Garito M. A., *La multimedialità nell'insegnamento a distanza*, Garamond, Roma, 1996.
- Ghislandi P. (a cura di), *Oltre il multimedia*, Franco Angeli, Milano, 1995.
- Giannandrea L. e Rossi P. G., *Che cos'è l'e-portfolio*, Roma, Carocci, 2006.
- Giddens A., *Le conseguenze della modernità*, Il Mulino, Bologna, 1994.
- Giovanni Pamparini (a cura di), *Il sistema formativo integrato in Sicilia*, Gianfranco Latessa Editore, Catania, 1995.
- Goffman E., *Il rituale dell'interazione*, Il Mulino, Bologna, 1988.

- Goffman E., *L'ordine dell'interazione*, Armando editore, Roma, 1998.
- Goleman D., *Intelligenza emotiva*, Rizzoli, Milano, 1998.
- Goodyear P. e Retalis S., *Technology-enhanced learning: design patterns and pattern languages*, Sense Publishers, Rotterdam, 2010.
- Grosso G., *La normativa sul volontariato e terzo settore*, EPC Libri, Roma, 2004
- Gubitosa C., *Hacker, scienziati e pionieri. Storia sociale del ciber spazio e della comunicazione elettronica*, Stampa Alternativa, Viterbo, 2007.
- Gubitosa C., *Italian crackdown. BBS amatoriali, volontari telematici, censure e sequestri nell'Italia degli anni '90*, Apogeo, Milano, 1999.
- Guerra L. (a cura di), *Educazione e tecnologie. I nuovi strumenti della mediazione didattica*
- Gurvitch G., *Sociologia del diritto*, Edizioni di comunità, Milano, 1957
- Guspini M., *Complex learning*, Learning Community, Roma, 2008.
- Guspini M., *Learning Audit. Autovalutazione per l'istruzione e la formazione nell'era della conoscenza*, Anicia, Roma, 2003.
- Guspini M., *Personalizzare l'apprendimento in ambito EdA*, Anicia, Roma, 2005.
- Hughes E., *Lo sguardo sociologico*, Il Mulino, Bologna, 2010.
- Isidori M. V., *Apprendimento in rete. Innovazioni e sperimentazione psicopedagogica e didattica*, ETS, Pisa, 2003.
- Kaye A., *Apprendimento collaborativo basato sul computer*, "Tecnologie Didattiche", n. 2, 1994.
- Kelly A., *Design research in education: Yes, but is it methodological?*, "The Journal of the Instructional Sciences", 2004, n. 1, pp. 115-128.
- Khan B. H., *E-learning: progettazione e gestione*, Erickson, Trento, 2004.
- La Rosa V., *L'orientamento come pratica educativa*, C.u.e.c.m., Catania, 2008.
- Lévy P., *Cybercultura: gli usi sociali delle nuove tecnologie*, Feltrinelli, Milano, 1999.
- Lévy P., *Il virtuale*, Cortina Raffaello, Milano, 1997.
- Lévy P., *L'intelligenza collettiva. Per un'antropologia del ciber spazio*, Feltrinelli, Milano, 1998.

- Lévy P., *Le tecnologie dell'intelligenza: l'avvenire del pensiero nell'era dell'informatica*, A/traverso, Bologna, 1992.
- Liscia (a cura di), *e-learning – strategie per lo sviluppo delle competenze*, Apogeo, Milano, 2007.
- Lombardi M., Mori P. e Vasta M. (a cura di), *Sistema innovativo e settori strategici: il caso della Toscana*, Franco Angeli, Milano, 2003.
- Lorenzini F. (a cura di), *Istituzioni nonprofit in Italia. I risultati della prima rilevazione censuaria. Anno 1999*, ISTAT, 2001.
- Lucioli R., Papini M., *Dal mutualismo all'associazionismo democratico*, Il Lavoro Editoriale, città, 1995.
- Lyon D., *L'occhio elettronico. Privacy e filosofia della sorveglianza*, Feltrinelli, Milano, 1997.
- Maldonato T., *Reale e virtuale*, Feltrinelli, Milano, 1998.
- Mantovani G., *Comunicazione e identità. Dalle situazioni quotidiane agli ambienti virtuali*, Il Mulino, Bologna, 1995.
- Maragliano R., Melai M., Quadrio A., *Joystick: pedagogia e videogame*, Walt Disney Company Italia, Milano, 2003.
- Maragliano R., *Nuovo manuale di didattica multimediale*, Laterza, Roma-Bari, 2004.
- Maragliano R., *Pedagogie dell'e-learning*, Laterza, Roma-Bari, 2005.
- Maragliano R., *Tre ipertesti su multimedialità e formazione*, Laterza, Roma-Bari, 1998.
- Martelli S. (a cura di), *Videosocializzazione. Processi educativi e nuovi media*, Franco Angeli, Milano, 1996.
- Martin L. H., Gutman H., Hutton P. H. (a cura di), *Le tecnologie del sé. Un seminario con M. Foucault*, Bollati Beringhieri, Torino, 1992.
- Martini L., *Arci. Una nuova frontiera*, Ediesse, città, 2007.
- Mastrofini F., Rossi G., *Comunicare l'impresa sociale*, Carocci, Roma, 2009.
- Meister A., *Partecipazione sociale e cambiamento sociale: materiali per una sociologia delle associazioni*, Roma, Ave, 1971.

- Melegari E., *La solidarietà al bivio. Gestire l'esclusione o costruire la cittadinanza*, Gabrielli Editori, Roma, 1996.
- Meyrowitz J., *Oltre il senso del luogo. L'impatto dei media elettronici sul comportamento sociale*, Baskerville, Bologna, 1993.
- Minsky M., *La società della mente*, Adelphi, Milano, 1989.
- Morin E., *I sette saperi necessari all'educazione del futuro*, Raffaello Cortina, Milano, 2001.
- Morin E., *Il metodo. Ordine, disordine, organizzazione*, Feltrinelli, Milano, 1992.
- Nacamulli R., *La formazione, il cemento e la rete. E-learning, management delle conoscenze e processi di sviluppo organizzativo*, Etas, Milano, 2003.
- Navarini G., *Liminalità e ordine: la posta in gioco nei rituali moderni*, in "Aut Aut", 2001, n. 303, p. 4.
- Navarini G., *Tradizione e post-modernità della politica rituale*, in "Rassegna italiana di sociologia", XXXIX, n.3, pp. 305-33.
- Negroponete N., *Essere digitali*, Sperling & Kupfer, Milano, 1995.
- Nuccio U., *Indagine sul terzo settore - Le associazioni giovanili e il volontariato*, Arci Sicilia.
- Ong W. J., *Oralità e scrittura. Le tecnologie della parola*, Il Mulino, Bologna, 1986.
- Orefice P., Scaglioso C. (a cura di), *Educazione di comunità. La variabile educativa nei processi di sviluppo locale*, Petrucci, Città di Castello, 1993.
- Orsi W., *Educatori e giovani protagonisti nel sociale. Un percorso per la prevenzione del disagio giovanile*, Franco Angeli, Milano, 1995
- Ortoleva, Ottaviano, Di Spirito (a cura di), *Lo strabismo telematico. Contraddizioni e tendenze della società dell'informazione*, UTET e Telecom, Torino, 1996.
- Paccagnella L., *La comunicazione al computer. Sociologia delle reti telematiche*, Il Mulino, Bologna, 2002.
- Papert S., *Connected Family. Come aiutare genitori e bambini a comprendersi nell'era di Internet*, Mimesis, Milano, 2006.
- Papert S., *Mindstorms. Bambini, computer e creatività*, Emme ed., Milano, 1984 e

Parasuraman A., Zeithaml V. A., Berry L. L. , *Reassessment of expectations as a comparison standard in measuring service quality*, "Journal of Marketing", vol. 58, 1994, pp. 111-124.

Parisi D., *Simulazioni*, Il Mulino, Bologna, 2001.

Passuello F., *Una nuova frontiera: il terzo settore*, Edizioni Lavoro, Roma, 1997.

Patriarca E., Paiano G. (a cura di), *Il forum del terzo settore. I primi dieci anni attraverso documenti e testimonianze*, EdUP, Roma, 2006.

Pepe D. e Parisi, D. (a cura di), *La simulazione nella formazione a distanza: modelli di apprendimento nella knowledge society*, ISFOL, Roma, 2005.

Perissinotto A., *Il testo multimediale*, Utet, Torino, 2001.

Perissinotto A., *Metamorfosi della Rete. Analisi socio-semantica del Web che cambia*, Sestante, Bergamo, 2001.

Piaget J., *Il linguaggio e il pensiero nel fanciullo*, Giunti Barbera, Firenze, 1958.

Pinto Minerva F., Gallelli R., *Pedagogia e post-umano. Ibridazioni identitarie e frontiere del possibile*, Carocci, Roma, 2004.

Pontecorvo C., *I contesti sociali dell'apprendimento*, Led, Milano, 1995.

Pontecorvo C., *La condivisione della consocenza*, La Nuova Italia, Firenze, 1993.

Ponti A., *L'associazionismo on line e la creazione di centri di acquisto a livello locale quale alternativa a Consip Spa*, Halley Editrice, Matelica, 2003.

Pozzalli A. (a cura di), *Conoscenze senza distanze. Scenari e esperienze per l'e-learning*, Guerini e Associati, Milano, 2006.

Putnam R., *La tradizione civica nelle regioni italiane*, Mondadori, Milano, 1993.

Regione Emilia-Romagna (a cura di), *L'associazionismo utile e solidale. Una ricerca sui centri, i circoli e i comitati anziani dell'Emilia Romagna*, Franco Angeli, Milano, 2000.

Rheingold H., *Comunità virtuali*, Sperling&Kupfer, Milano, 1994.

Rheingold H., *La realtà virtuale*, Baskerville, Bologna, 1993.

Rheingold H., *Smart Mobs: tecnologie senza fili. La rivoluzione sociale prossima ventura*, Raffaello Cortina Editore, Milano, 2003.

Rigano F., *La libertà assistita. Associazionismo privato e sostegno pubblico nel*

sistema costituzionale, CEDAM, Padova, 1995.

Rivoltella P. C., *Costruttivismo e pragmatica della comunicazione on line*, Erickson, Trento 2003.

Rizzi P., Stevani S., *Sviluppo e capitale creativo: il caso italiano*, “Quaderni Laboratorio di Economia Locale”, Università Cattolica di Piacenza, Piacenza, 2005.

Rizzi P., “Sviluppo locale e capitale sociale: il caso delle regioni italiane”, in Bollino C.A., Diappi L., *Innovazioni metodologiche nelle scienze regionali*, Franco Angeli, Milano, 2005.

Roversi A., *Chat line*, Il Mulino, Bologna, 2001.

Rullani E., *Società del rischio e reti di conoscenza: il capitale sociale della neo-modernità*, Relazione al Convegno AIS, Cagliari, 2002.

Sarracino V. (a cura di), *L'educazione sociale. Modelli e problemi della contemporaneità*, L'Orientale Editrice, Napoli, 2011.

Sarracino V., *Processi educativi e realtà locale. La formazione degli operatori dell'educazione permanente*, Loffredo, Napoli, 1984.

Simon H.A., *The sciences of the artificial*, MIT Press, Cambridge, 1969.

Sorrentino F., Paganelli F., *L'intelligenza distribuita. Ambient Intelligence: il futuro delle tecnologie invisibili*, Erickson, Trento, 2006

Sviluppo Italia (a cura di), *Il terzo settore nel sud Italia. Un'indagine sulle realtà dell'associazionismo e della cooperazione sociale*, EGA-Edizioni Gruppo Abele, Torino, 2001.

Tagliagambe S., *Epistemologia del cyberspazio*, Demos, Cagliari, 1997.

Tazzer S., *La mutualità. Quale domani per l'associazionismo?*, ERGA, Genova, 2006.

Teilhard de Chardin P., *Il fenomeno umano*, Queriniana, Brescia, 1995.

Todaro L., “Una pedagogia orientata per ripensare la polis”, in I Problemi della Pedagogia, vol. 3-4, 2005, pp. 347-357.

Tomai B., *Il volontariato. Istruzioni per l'uso*, Feltrinelli, Milano, 1994.

Tramma S., *Pedagogia sociale*, Guerini e Associati, Milano, 2000.

Tramma S., *Pedagogia della comunità. Manuale per la formazione e*

l'aggiornamento dell'operatore sociale, Carocci, Roma, 1998.

Trentin G., *Didattica in rete. Internet, telematica e cooperazione educativa*, Garamond, Roma, 1999.

Trentin G., *Insegnare e apprendere in rete*, Zanichelli, Bologna, 1998.

Trezzi Rossi D., *Formazione professionale a distanza*, "Osservatorio ISFOL", a. 13, n. 3, 1991.

Trincherò R. e Todaro P., *Nuovi media per apprendere. Principi di formazione a distanza in rete*, Tirrenia-Stampatori, Torino, 2000.

Triulzi S., *L'autore preso nella rete*, "Il Manifesto", 7 marzo 2002.

Tursi A. (a cura di), *De Kerckhove Derrick – Dopo la democrazia? Il potere e la sfera pubblica nell'epoca delle reti*, Apogeo, Milano, 2006.

Venturi P., Rago S. (a cura di), *Qualità e valore nel Terzo Settore*, AICCON, Forlì, 2008.

Vertecchi B. (a cura di), *Il tempo dei giovani. Stato, Enti Locali, Associazionismo*, Tecnodid, Napoli, 1990.

Vertecchi B., Cecconi L., La Torre M., *Ambienti per la tecnologia dell'istruzione*, Tecnodid, Napoli, 1992.

Vertecchi B., *Dove va l'istruzione a distanza*, in "Istruzione a distanza" a. 6, n. 10, 1994.

Vertecchi B., *L'istruzione a distanza: linee evolutive e tendenze in atto*, in "Formazione domani", a. 12, n. 19/20, 1995.

Vertecchi B., *Lo sviluppo dell'istruzione a distanza. Invito alla riflessione*, in "Istruzione a distanza", a. 6, n. 11-12, 1994.

Vygotskij L. S., *Pensiero e linguaggio*, Giunti, Firenze-Milano, 2007.

Watson L. E., *Formazione al management educativo: il nuovo ruolo delle università*, in "Dirigenti Scuola", a. 15, n. 1, 1994.

Webber M., *Order in Diversity, Community Without Propinquity*, in Wingo Jr. L. (a cura di), *Cities and Space*, Johns Hopkins University Press, Baltimora, 1963.

Wenger E., Mc Dermott R., Snyder W. M., *Coltivare comunità di pratica. Prospettive ed esperienze di gestione della conoscenza*, Guerini e Associati, Milano, 2007.

Werner S., *I classici della sociologia*, Armando Editore, Roma, 2009.

Wingo Jr. L. (a cura di), *Cities and Space*, Johns Hopkins University Press, Baltimora, 1963.

Zamagni S. (a cura di), *Libro bianco sul Terzo settore*, Bologna, Il Mulino, 2011.

APPENDICE 1

Lista dei moduli attivi

NOME	DESCRIZIONE	VERSIONE
<u>Advanced User Management</u>	Advanced user management module. Filter users and mass actions based on their filters.	6.x-2.3
<u>Counter</u>	This module used for displaying a Site Counter, Node Count, Unique Visitor and Client IP.	6.x-2.11
<u>Graphstat</u>	Creates graphs based on data recorded by the statistics, node, user and comment modules.	6.x-1.0
<u>Rules</u>	Lets you define conditionally executed actions based on occurring events.	6.x-1.4
<u>Rules Administration UI</u>	Provides the administration UI for rules.	6.x-1.4
<u>Used modules</u>	Displays as a table, within a block or a page, all the modules installed on a Drupal site.	6.x-1.2
<u>Advanced Book Blocks</u>	Integrates book blocks with JQuery menu.	6.x-2.5
<u>Book Delete</u>	Adds ability to delete books to the book administration.	6.x-1.0
<u>Content</u>	Allows administrators to define new content types.	6.x-2.9
<u>Content Permissions</u>	Set field-level permissions for CCK fields.	6.x-2.9
<u>Fieldgroup</u>	Create display groups for CCK fields.	6.x-2.9
<u>Number</u>	Defines numeric field types.	6.x-2.9
<u>Option Widgets</u>	Defines selection, check box and radio button widgets for text and numeric fields.	6.x-2.9
<u>Text</u>	Defines simple text field types.	6.x-2.9
<u>FileField</u>	Defines a file field type.	6.x-3.10
<u>ImageField</u>	Defines an image field type.	6.x-3.10
<u>Link</u>	Defines simple link field types.	6.x-2.9
<u>Phone - CCK</u>	The phone module allows administrators to define a CCK field type for phone numbers.	6.x-2.18
<u>Resizable Body and Comments</u>	Change the cols, rows for body and comment field as well as a few other visual adjustments.	6.x-2.0
<u>Resizable CCK Text Fields</u>	Add columns and height adjustment options for CCK textarea fields.	6.x-2.0
<u>Email</u>	Defines an email field type for cck	6.x-1.2
<u>Messaging</u>	Messaging system. This is the base module for the Messaging Framework	6.x-2.4
<u>Messaging Privatmsg</u>	Sending Method: Integration with Privatmsg (Beta)	6.x-2.4
<u>Privatmsg Email Notification</u>	Notifies users about new Private Messages via Email.	6.x-1.5
<u>Private messages</u>	Allow private messages between users.	6.x-1.5
<u>Privatmsg Mass Mailer</u>	Mass Mailing Plugin for the Privatmsg module	6.x-1.x-dev
<u>Tribune</u>	Provides a 'tribune', or 'board' with advanced features like clickable clocks and highlighting	6.x-1.13
<u>Automatic</u>	Allows hiding of the content title field and automatic title creation.	6.x-1.2

<u>Notetitles</u>		
<u>Bitcache</u>	Provides a distributed, content-addressable repository for data storage.	6.x-1.0-beta2
<u>ClamAV Anti-Virus</u>	Integration with the ClamAV virus scanner for filefield / imagefield.	6.x-1.0-beta2
<u>Content Complete</u>	Configure CCK fields to be tagged as required to be complete. Display the percent of completion to the user via a block.	6.x-1.5
<u>Date</u>	Defines CCK date/time fields and widgets.	6.x-2.7
<u>Date API</u>	A Date API that can be used by other modules.	6.x-2.7
<u>Date Popup</u>	Enables jquery popup calendars and time entry widgets for selecting dates and times.	6.x-2.7
<u>Date Timezone</u>	Needed when using Date API. Overrides site and user timezone handling to set timezone names instead of offsets.	6.x-2.7
<u>Date Tools</u>	Tools to import and auto-create dates and calendars.	6.x-2.7
<u>Event</u>	Calendaring API, calendar display and export	6.x-2.x-dev
<u>CCK Form Settings</u>	Hides the Input Format fieldset in CCK Textareas for better usability.	6.x-1.5
<u>Comment Form Settings</u>	Multiple changes to comments forms for better usability.	6.x-2.0
<u>Node Form Settings</u>	Multiple changes to node form and comment form for better usability.	6.x-2.0
<u>petition</u>	enable to create and administer online petitions. Extended usability if installed together with the IP to country and the countries_api modules	6.x-1.4
<u>album photos</u>	Picture Management Module	6.x-2.6
<u>photos swfu</u>	SWFUpload	6.x-2.6
<u>photos_access</u>	photos access	6.x-1.0-beta5
<u>RDF</u>	Enables the use of Resource Description Framework (RDF) metadata.	6.x-1.0-alpha8
<u>Taxonomy VTN</u>	Taxonomy VTN - vocabularies, terms and nodes	6.x-1.10
<u>Taxonomy VTN Vocabulary Block</u>	Vocabulary block for Taxonomy VTN.	6.x-1.10
<u>Taxonomy VTN Terms Blocks</u>	Terms blocks for Taxonomy VTN.	6.x-1.10
<u>Token</u>	Provides a shared API for replacement of textual placeholders with actual data.	6.x-1.16
<u>TokenSTARTER</u>	Provides additional tokens and a base on which to build your own tokens.	6.x-1.16
<u>Token actions</u>	Provides enhanced versions of core Drupal actions using the Token module.	6.x-1.16
<u>Webform</u>	Enables the creation of forms and questionnaires.	6.x-3.14
<u>Autocomplete Widgets</u>	Provides autocomplete widgets for CCK Text and Number fields.	6.x-1.3
<u>Better Messages</u>	This module adds simple functions to make Drupal messages look and act better.	6.x-1.13
<u>CAPTCHA</u>	Base CAPTCHA module for adding challenges to arbitrary forms.	6.x-2.4
<u>Text CAPTCHA</u>	Provides a simple text based CAPTCHA.	6.x-1.0-rc2
<u>Checkbox Validate</u>	Makes checkbox fields that have been specified as required behave as required (corrects core bug).	6.x-2.1
<u>dfgallery</u>	flash album dfgallery integration module. http://www.dezinerfolio.com/dfgallery-2/skins	6.x-1.0-beta2
<u>Display suite</u>	Manage the display of your data objects.	6.x-1.4

Hide submit button	Hide submit button after clicked to avoid duplicate posting	6.x-1.10
Homebox	Provides user with a page like iGoogle, Netvibes or bbc.co.uk front page	6.x-3.0-beta2
jQuery Menu	Enables expandable jquery menus.	6.x-3.3
jQuery UI	Provides the jQuery UI plug-in to other Drupal modules.	6.x-1.5
jQuery Update	Updates Drupal to use the latest version of jQuery.	6.x-1.1
Printer-friendly pages	Adds a printer-friendly version link to content and administrative pages.	6.x-1.14
Send by e-mail	Provides the capability to send the web page by e-mail	6.x-1.14
PDF version	Adds the capability to export pages as PDF.	6.x-1.14
Tabs	A helper module for creating tabbed pages.	6.x-1.3
Views	Create customized lists and queries from your database.	6.x-2.12
Views UI	Administrative interface to views. Without this module, you cannot create or edit your views.	6.x-2.12
Wysiwyg	Allows users to edit contents with client-side editors.	6.x-2.4
GMap	Filter to allow insertion of a google map into a node	6.x-1.1
GMap Location	Display location.module information on Google Maps	6.x-1.1
Location CCK	Defines a Location field type.	6.x-3.1
Location Search	Advanced search page for locations.	6.x-3.1
Location	The location module allows you to associate a geographic location with content and users. Users can do proximity searches by postal code. This is useful for organizing communities that have a geographic presence.	6.x-3.1
Node Locations	Associate locations with nodes.	6.x-3.1
User Locations	Associate locations with users.	6.x-3.1
Menu Icons	Associates icons with menu items	6.x-2.4
Menu Per Role	Allows restricting access to menu items per role.	6.x-1.10
Search Type	Adds a type selector to search blocks to limit searches by content type or to search users.	6.x-1.0
AddToAny	Helps readers share, bookmark, and email your posts and pages using any service, such as Facebook, Twitter, Delicious, Digg, and over 100 more using the AddToAny sharing button.	6.x-3.4
Affinity	Recommends users to each other based on their voting patterns.	6.x-1.2
FB Friend Features	(fb_friend.module) Blocks for showing the current user's friends, sending them requests, etc.	6.x-3.1
FB Extended Permissions	(fb_permission.module) Host applications that require or support Extended Permissions .	6.x-3.1
FB Rules Integration	(fb_rules.module) Provide Facebook events access and interaction through Rules .	6.x-3.1
FB User Tracking	(fb_user_app.module) Keep records of users most recent visits to your apps. Note that this adds some overhead to each app visit.	6.x-3.1
Facebook API	(fb.module) Initializes facebook's PHP and Javascript client libraries. Enables FBML Like buttons and others social plugins . (See modules/fb/README.txt.)	6.x-3.1
Facebook Apps	(fb_app.module) Host and administer Facebook apps .	6.x-3.1
FB Canvas Pages	(fb_canvas.module) Host apps on facebook.com using iframe canvas pages.	6.x-3.1
Facebook Connect	(fb_connect.module) Host Facebook Connect apps . Login buttons and FBML helpers that are useful on iframe canvas pages as well.	6.x-3.1
FB Forms	(fb_form.module) Build FBML form constructs such as requests using Drupal's Form API.	6.x-3.1
FB Streams	(fb_stream.module) APIs for posting to Facebook Streams (a.k.a. News Feed or Wall)	6.x-3.1

<u>FB Tabs</u>	(fb_tab.module) Enable tabs on pages where your applications are installed.	6.x-3.1
<u>FB User Management</u>	(fb_user.module) Maps local user accounts to facebook user ids. Creates local accounts for app users when configured to do so.	6.x-3.1
<u>FB Views</u>	(fb_views.module) Provides features specific to Views module for Facebook Apps.	6.x-3.1
<u>Fivestar</u>	A simple five-star voting widget for nodes.	6.x-1.19
<u>Fivestar Comments</u>	Rate nodes by leaving comments.	6.x-1.19
<u>Heartbeat activity</u>	Logs user activity when certain events occur, triggering actions. The logged data is accessible through heartbeat displays.	6.x-4.11
<u>Heartbeat displays</u>	Extended heartbeat display modes. Implementation of Display suite.	6.x-4.11
<u>Heartbeat rules</u>	Use rules to connect with heartbeat API. With this enabled, you can create heartbeat streams with user interface only.	6.x-4.11
<u>Heartbeat views</u>	Build your own views from heartbeat logged activity stream.	6.x-4.11
<u>Invite</u>	Allow your users to send and track invitations to join your site.	6.x-2.0-beta3
<u>Cancel User Accounts</u>	Allows your users to terminate user accounts by withdrawing their invitation. WARNING - This module is put into effect when you enable it.	6.x-2.0-beta3
<u>Invite Statistics</u>	Displays some statistics about sent invitations.	6.x-2.0-beta3
<u>Invite Views integration</u>	Invite backend for Views module	6.x-2.0-beta3
<u>Socialite</u>	Let visitors track you or your business on the web (Your social networking sites)	6.x-6.x-dev
<u>User Activity</u>	Calculates and displays a user's activity index.	6.x-1.1
<u>Voting API</u>	Provides a shared voting API for other modules.	6.x-2.3
<u>Account Reminder</u>	A small module to resend the welcome email to those users who have yet to validate their email addresses.	6.x-1.2
<u>Advanced Profile Kit</u>	Provides building blocks for creating enhanced user profile pages.	6.x-1.0
<u>Alter profile page</u>	Makes a few changes to the way the user profile page looks.	6.x-2.6
<u>Auto Assign Role</u>	Designate a role to assign all new users to.	6.x-1.2
<u>Content Profile</u>	Use content types for user profiles.	6.x-1.0
<u>Content Profile User Registration</u>	Enable content profile features during user registration	6.x-1.0
<u>Content Profile Tokens</u>	Add user tokens for content profiles.	6.x-1.0
<u>iTweak Login</u>	Tweak login forms.	6.x-1.14
<u>Legal</u>	Display Terms and Conditions statement on the registration page.	6.x-8.5
<u>LoginToboggan</u>	Improves Drupal's login system.	6.x-1.9
<u>'me' Aliases</u>	Provides links to current user's pages using 'me' instead of the numerical user id.	6.x-2.9
<u>Persistent Login</u>	Provides a 'Remember Me' checkbox in the login form.	6.x-1.4
<u>Profile Category Weight</u>	Assign weight to profile categories.	6.x-1.1
<u>Profile role</u>	Define profile categories by role.	6.x-1.3
<u>Userplus</u>	The userplus module provides enhanced user administration features.	6.x-2.5
<u>Userplus actions</u>	Provides additional user actions	6.x-2.5

Si ringraziano gli sviluppatori di tutti i moduli utilizzati. La lista sempre aggiornata è disponibile nella guida on line di Trimap (www.trimap.it/?q=modules/used).

Si ringraziano anche i designer del tema CSS, Danang Probo Sayekti (www.danpros.com) per la Danetsoft (www.danetsoft.com) e delle Icone: Dryicons (<http://dryicons.com>)

APPENDICE 2

Questionario di valutazione

Il questionario di valutazione, prevalentemente attraverso scale Likert a 5 gradi, indaga due aree specifiche:

1. la propensione all'utilizzo di strumenti informatici, tecnologie e *tools* di rete nell'attività delle organizzazioni nonprofit, nonché come gli stessi vengono percepiti e valutati in termini di utilità, usabilità, potenzialità;
2. il gradimento di Trimap attraverso la valutazione di 3 dimensioni: quella ideale-progettuale, quella relativa all'*user friendliness* della piattaforma ed infine quella relativa ai vari tools disponibili.

I campi contrassegnati da * sono da compilare obbligatoriamente per procedere nelle varie pagine e terminare il questionario. Le informazioni sull'ente non sono richieste poiché il questionario è riservato agli utenti già registrati.

#1. Informazioni sul compilante

Nome e cognome compilante:* Sig./Sig.ra

Ruolo nell'organizzazione:

- Presidente
- Vicepresidente
- Segretario
- Consigliere
- Altro

E-mail:*

Inserire un indirizzo e-mail per contatto rapido.

Telefono:

Inserire un numero di telefono per contatto rapido.

#2. Utilizzo di Internet e strumenti informatici

Indicare la frequenza con cui si utilizzano programmi informatici desk (off line) nelle attività della vostra organizzazione (1 = mai, 5 = sempre):*

	1	2	3	4	5
Fogli di calcolo					
Foto-ritocco					
Progettazione e gestione progetti					
Database					
Audio producing					
Agende e calendari					
Disegni e diagrammi					
Grafica e impaginazione					
Montaggio video					
Contabilità / Gestionali					
Videoscrittura					
Presentazioni multimediali					

In relazione alle necessità della vostra organizzazione, valutare gli strumenti messi a disposizione dai personal computer (1 = totalmente inutile, 5 = estremamente utile):*

	1	2	3	4	5	Non saprei
Disegni e diagrammi	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Progettazione e gestione progetti	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Presentazioni multimediali	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Audio producing	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Agende e calendari	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Contabilità / Gestionali	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Videoscrittura	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Fogli di calcolo	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Grafica e impaginazione	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Montaggio video	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Foto-ritocco	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Database	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Indicare l'utilizzo prevalente di ognuno di questi strumenti di Internet in seno alla vostra organizzazione:*

	Sito web ufficiale	E-mail	Newsletter / mailing list	Blog	Chat	Videochat	Forum	Social network
Ricerca finanziamenti	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Comunicaz. esterna / Promozione	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Altro	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Ricerca partners	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Autoformazione	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Nessun utilizzo	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Database (utenti,soci,ecc.)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Formazione a distanza	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Comunicazione interna	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Indicare con quale frequenza utilizzate i seguenti strumenti di comunicazione telematica per le attività della vostra organizzazione (1 = mai, 5 = sempre):*

	1	2	3	4	5
Social network	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Blog	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Forum	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Newsletter/mailing list	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Chat	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
E-mail	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Sito web ufficiale	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Videochat	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Segnalare se la vostra organizzazione ha un profilo in qualche social network (è possibile selezionare più di una risposta):*

- Nessun profilo
 Myspace
 Facebook
 Twitter
 Google+
 LinkedIn
 Netlog
 Tagged
 Badoo
 Altro

In relazione alle necessità della vostra organizzazione, esprimere un giudizio sull'utilità degli strumenti messi a disposizione da Internet (1 = totalmente inutile, 5 = estremamente utile).:*

	1	2	3	4	5	Non saprei
Forum	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
E-mail	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Newsletter/mailling list	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Videochat	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Social network	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Chat	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Blog	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Sito web ufficiale	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

#3. Valutazione Trimap

Indicare il grado di accordo o disaccordo su ognuna delle affermazioni presentate (1 = totalmente in disaccordo, 5 = totalmente d'accordo):*

	1	2	3	4	5	Non saprei
Essere mappati su Trimap può rivelarsi utile	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Preferisco usare Myspace, perché rivolto ad una platea più specifica	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
È opportuno che i soggetti del Terzo settore abbiano uno spazio virtuale per conoscersi reciprocamente	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Mappare il Terzo settore è un'idea utile	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Preferisco usare Facebook, anche se rivolto ad una platea più generica	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
L'iniziativa può avere sviluppi notevoli	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Sarei disposto a pagare un piccolo abbonamento per usufruire di ulteriori servizi su Trimap	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Non ho il tempo di gestire altre applicazioni web, anche semplici come Trimap	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Non mi interessa collaborare in un ambiente virtuale, preferisco la realtà	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Nessun committente scoperà mai la mia organizzazione da Trimap	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Una community per il Terzo settore è un'idea da sostenere	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Sarebbe meglio creare dei veri e propri corsi e-learning	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Ho parlato di Trimap ad almeno una persona	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Indicare il grado di accordo o disaccordo su ognuna delle affermazioni presentate (1 = totalmente in disaccordo, 5 = totalmente d'accordo):*

	1	2	3	4	5	Non saprei
I colori della grafica di Trimap sono riposanti	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Il profilo è troppo lungo da compilare	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Le funzioni di ricerca non sempre mi restituiscono gli oggetti desiderati	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Le icone sono simpatiche	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
La guida è sufficientemente precisa	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
La grafica di Trimap è molto gradevole	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
La grafica di Trimap è seria	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Trovo rapidamente tutto ciò che mi serve nei menù	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
L'inserimento di contenuti è complicato	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Indicare il grado di accordo o disaccordo su ognuna delle affermazioni presentate (1 = totalmente in disaccordo, 5 = totalmente d'accordo):*

	1	2	3	4	5	Non saprei
Non riesco a comunicare con gli altri membri della community	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
La ricerca sulle mappe risulta molto utile	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Essere presenti nelle mappe di Trimap potrebbe aumentare il prestigio della mia organizzazione	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Il blog di Trimap è uno strumento che non mi interessa utilizzare	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Potrebbe essere utile co-progettare a distanza	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Vorrei inserire più informazioni nel mio profilo	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Penso che potrei creare una petizione on line con Trimap	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Le mappe sono di facile consultazione	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Promuovere un evento su Trimap potrebbe accrescere il nostro pubblico	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
La comunicazione con gli altri membri è facile e rapida	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
È difficile contribuire ad un e-book	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Le informazioni sul profilo sono confusionarie	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
La mia organizzazione possiede già un blog	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Gli e-book possono sempre tornare utili	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Non voglio che chiunque legga il mio e-portfolio	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Avere un ricco e-portfolio potrebbe accrescere la reputazione della mia organizzazione	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

APPENDICE 3

Questionario esplorativo

Il questionario, orientato a fornire un ritratto del nonprofit in Sicilia, rilevando al contempo alcune tipologie di bisogno, è diviso nelle seguenti aree:

- #1. Informazioni sul compilante
- #2. attività, utenti e staff;
- #3. organizzazione e sedi sociali;
- #4. formazione;
- #5. fondi, risorse e progettazione.

I campi contrassegnati da * sono da compilare obbligatoriamente per procedere nelle varie pagine e terminare il questionario. Le informazioni sull'ente non sono richieste poiché il questionario è riservato agli utenti già registrati.

#1. Informazioni sul compilante

Nome e cognome compilante:* Sig./Sig.ra

Ruolo del compilante nell'organizzazione:*

- Presidente
- Vicepresidente
- Segretario
- Consigliere
- Altro

E-mail:*

Inserire un indirizzo e-mail per contatto rapido.

Telefono:

Inserire un numero di telefono per contatto rapido.

#2. Attività, utenti e staff

Indicare la scala sulla quale opera la vostra organizzazione:*

- Comunale
- Distrettuale o hinterland
- Provinciale
- Regionale
- Nazionale
- Territorio comunitario
- Territorio extracomunitario
- Nessun territorio in particolare

Stimare il numero di soci nell'ultimo anno sociale:*

- Meno di 10
- Da 10 a 30
- Da 31 a 50
- Da 51 a 100
- Oltre 100

Indicare con quale frequenza svolgete attività, indifferentemente che siano rivolte al pubblico, ai soci o ad entrambi:*

- Ogni giorno o quasi

- Da 2 a 4 giorni a settimana circa
- 1 giorno a settimana circa
- Una volta al mese circa
- Da 5 a 10 volte all'anno circa
- Da 1 a 4 volte all'anno circa
- Meno di 1 volta all'anno

Indicare con quale frequenza operate nei seguenti settori di attività (1 = mai, 5 sempre):*

	1	2	3	4	5
Assistenza ed educazione	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Informazione/divulgazione scientifica	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Promozione e salvaguardia ambientale	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Divulgazione culturale	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Diritti e partecipazione	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Animazione per i bambini	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Aggregazione giovanile	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Recupero scolastico	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Formazione professionale	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Produzione/formazione editoriale (libri e multimedia)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Produzione/formazione musicale	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Produzione/formazione audiovisiva/cinematografica	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Produzione/formazione teatrale	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Produzione/formazione arti grafo-pittoriche, plastiche e fotografia	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Mostre, esposizioni, fiere	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Inserimento lavorativo svantaggiati	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Broadcasting radio/tv	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Web radio/tv	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Turismo/enogastronomia	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Altro	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Indicare con quale frequenza vengono rivolte attività alle seguenti categorie di soggetti (1 = mai, 5 sempre):*

	1	2	3	4	5
Bambini	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Adolescenti	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Giovani	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Adulti	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Anziani	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Genitori / Famiglie	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Diversamente abili	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Immigrati	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Donne in difficoltà	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Ex-detenuti	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Tossicodipendenti o ex	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Senza fissa dimora	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Enti pubblici	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Imprese	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Altre associazioni o cooperative	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
La comunità nel suo complesso	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Consumatori	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Altro	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Stimare quanti destinatari hanno beneficiato di tali iniziative negli ultimi 5 anni (si intendano come destinatari sia i soci che i non soci):*

- Meno di 50
- Da 50 a 100
- Da 100 a 200
- Oltre 200

Indicare quante persone sono coinvolte nello staff in maniera continuativa (si intendano sia dirigenti che operatori):*

- Da 2 a 4
- Da 5 a 10

Da 11 a 20

Più di 20

Indicare il numero di dipendenti a tempo determinato nell'ultimo anno sociale:*

Solo 1

Da 2 a 5

Da 6 a 10

Da 11 a 20

Oltre 20

Indicare il numero di dipendenti a tempo indeterminato nell'ultimo anno sociale:*

Solo 1

Da 2 a 5

Da 6 a 10

Da 11 a 20

Oltre 20

Indicare le principali figure professionali che collaborano con l'organizzazione come volontari (è possibile selezionare più di una risposta):*

Nessuna

Educatori

Animatori

Personale medico

Personale infermieristico

OSS o OSA

Psicologi

- Sociologi
- Assistenti sociali
- Giornalisti o pubblicitari
- Esperti di teatro
- Musicisti
- Esperti di audiovisivo/cinema
- Esperti del multimedia
- Altro

#3. Organizzazione e sedi sociali

Indicare la frequenza delle riunioni dello staff:*

- Ogni giorno o quasi
- 1 volta la settimana
- 2 volte al mese
- 1 volta al mese
- Meno di una volta al mese

Segnalare il tipo di utilizzo della sede legale (è possibile selezionare più di una risposta):*

- Domicilio fiscale/legale
- Organizzazione (ufficio, sala riunioni)
- Archivio documenti o magazzino
- Attività rivolte ai soci
- Attività rivolte al pubblico

Indicare se la sede legale coincide con quella operativa:*

- Sì, coincide
- No, non coincide

Segnalare il tipo di utilizzo della sede operativa (è possibile selezionare più di una risposta):

- Organizzazione (ufficio, sala riunioni)
- Archivio documenti o magazzino
- Attività rivolte ai soci
- Attività rivolte al pubblico

Indicare di chi è la proprietà della sede operativa:*

- Di proprietà dell'organizzazione
- In affitto
- Di proprietà di uno dei soci
- Concessa da un Ente Locale o Pubblica Amministrazione
- Concessa da un privato

Nel caso la sede sia concessa da un E.L. o da una P.A., di quale ente si tratta?

- Comune
- Provincia
- Regione
- Altro

Condividete la sede operativa con altre istituzioni, uffici, associazioni, enti, ecc.?*

- Sì
- No

Se sì, con quale tipo di ente?

- Ufficio Ente Pubblico
- Scuola
- Associazione
- Partito
- Sindacato
- Cooperativa
- Azienda
- Altro

Indicare approssimativamente a quanti mq (metri quadrati) ammonta lo spazio sociale che avete a disposizione.*

- Meno di 50 mq
- 50-100 mq
- 100-200 mq
- più di 200 mq

Se lo spazio è in condivisione includere nel conteggio anche gli spazi condivisi.

Reputate lo spazio sociale che avete a disposizione adeguato alle vostre esigenze, necessità, attività?*

- Per nulla
- Poco
- Abbastanza
- Molto

#4. Formazione

Ogni anno, in genere, per quante ore impartite e/o organizzate corsi di formazione o laboratori formativi?*

- Nessuna attività di formazione
- Meno di 15 ore
- da 16 a 30 ore
- da 31 a 60 ore
- Oltre 60 ore

In quali ambiti svolgete attività di formazione? Inserire uno o più termini separati dalla virgola.

A chi sono rivolte tali attività di formazione e quante persone hanno coinvolto nell'ultimo anno sociale?

	Meno di 10	Da 10 a 30	Da 30 a 50	Da 50 a 100	Da 100 a 200	Oltre 200
Pubblico (non soci)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

	Meno di 10	Da 10 a 30	Da 30 a 50	Da 50 a 100	Da 100 a 200	Oltre 200
Pubblico (soci)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Staff/Collaboratori (soci)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Collaboratori (non soci)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Dipendenti (soci)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Dipendenti (non soci)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Indicare chi conduce le attività di formazione (è possibile selezionare più di una risposta):

- Staff (soci)
- Collaboratori (non soci)
- Dipendenti (soci)
- Dipendenti (non soci)
- Formatori professionali
- Docenti e ricercatori universitari
- Altri

Segnalare il livello di qualifica certificata dei vostri operatori (soci, collaboratori e/o dipendenti) nelle seguenti aree:*

	Nessuna	Università	Master	Dottorato	Corso di specializzazione presso ente di formazione accreditato	Altro
Project writing	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Project management	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Fund raising	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Tematiche igienico-sanitarie	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Sicurezza sul lavoro	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

	Nessuna	Università	Master	Dottorato	Corso di specializzazione presso ente di formazione accreditato	Altro
Handicap	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Mediazione interculturale	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Counseling	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Comunicazione	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Marketing	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Informatica	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Nell'ultimo anno i vostri operatori hanno seguito almeno un corso in modalità FAD (cioè formazione a distanza)?*

- Sì
- No

Nell'ultimo anno i vostri operatori hanno seguito almeno un corso di formazione in modalità blending (cioè misto: parte in presenza parte su Internet)?*

- Sì
- No

#5. Fondi, risorse e progettazione.

Indicare con quali fondi prevalentemente finanziate le varie attività (è possibile

selezionare più di una risposta per ogni tipo di attività):*

	Formazione degli operatori (dipendenti, staff, collaboratori)	Formazione per il pubblico (soci o non soci)	Altre attività non di formazione
Comunitari	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Statali/ministeriali	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Regionali	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Provinciali	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Comunali	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Sponsor privati	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Gli utenti pagano il servizio	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Autofinanziamento	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Altro	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Nessuna attività	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Indicare che tipo di aiuto ricevete dai seguenti enti locali (è possibile selezionare più di una risposta per ogni tipo di attività):*

	Comune	Provincia	Regione
Contributo finanziario annuale generico	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Contributi finanziari occasionali	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Concessione della sede	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Pagamento delle utenze	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Sconti e facilitazioni su tariffe (utenze, affissione, ecc...)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Erogazione di servizi	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Nessun aiuto	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Nello scorso anno sociale (esercizio già chiuso), a quanti bandi a rilevanza regionale (provinciali o regionali) avete partecipato?*

0

- 1
- Da 2 a 5
- Da 5 a 10
- Più di 10

Quanti di questi sono stati presentati in partnership o in rete con altre associazioni, cooperative, aziende o enti?*

- 0
- 1
- Da 2 a 5
- Da 5 a 10
- Più di 10

Quanti di questi sono stati approvati e finanziati?*

- 0
- 1
- Da 2 a 5
- Da 5 a 10
- Più di 10

Nello scorso anno sociale (esercizio già chiuso), a quanti bandi a rilevanza nazionale (di ministeri, fondazioni, ecc...) avete partecipato?*

- 0
- 1
- Da 2 a 5
- Da 5 a 10

Più di 10

Quanti di questi sono stati presentati in partnership con altre associazioni, cooperative, aziende o enti?*

0

1

Da 2 a 5

Da 5 a 10

Più di 10

Quanti di questi sono stati approvati e finanziati?*

0

1

Da 2 a 5

Da 5 a 10

Più di 10

Nello scorso anno sociale (esercizio già chiuso), a quanti bandi a rilevanza europea (linee di finanziamento comunitarie) avete partecipato?*

0

1

Da 2 a 5

Da 5 a 10

Più di 10

Quanti di questi sono stati presentati in partnership o in rete con altre associazioni, cooperative, aziende o enti?*

- 0
- 1
- Da 2 a 5
- Da 5 a 10
- Più di 10

Quanti di questi sono stati approvati e finanziati?*

- 0
- 1
- Da 2 a 5
- Da 5 a 10
- Più di 10

APPENDICE 4

Ambienti di formazione on line Open source

NOME	SVILUPPATORE	PAESE	LINGUA
AbulEdu	RyXéo	FRA	fra
Acolad 3D	Université Louis Pasteur	FRA	fra
ADA Ambiente Digitale per l'Apprendimento	Linxlab	ITA	ita
AnaXagora - LCMS	AnaXagora - C R Henri Tudor	LUX	fra, eng
Bodington	University of Leeds	ANG	eng
Bolinos, BolinosMed	Bolinos.net	SUI	multi
Claroline	Université de Louvain	BEL	multi
ClassWeb	UCLA	USA	eng
COSE	StaffordShire University	ANG	eng
CourseReader, VirtualU	TL-NCE Virtual U	CAN	multi
Cybeo	AdmiSource - Adèle	FRA	fra
DoceboLMS	Docebo	ITA	eng, ita
Dokeos	Dokeos	BEL	multi
Duevera, Training manager	CRP Consulting	FRA	fra
Eclass.Builder	Tulane University	USA	eng
electure	electure	AUT	eng, deu
Eledge	University of Utah	USA	eng, esp
Elgg	Elgg Foundation	?	eng
Esprit	Comité Réseau des Universités	FRA	fra
eTutor	Universté d'Ottawa	CAN	eng
FLE3	University of Art and Design Helsinki	FIN	multi
Freestyle	Universitata Muenster	ALL	eng, deu
Ganesh	Anema Formation	FRA	eng, fra
Ilias	Université de Cologne	ALL	multi
Interact	Christchurch College of Education	NZE	eng, esp
KEWL	University of the Western Cape	AFR	multi
Learning Activities Management System	Lams International	INT	multi
LIFE	Università di Tor Vergata	ITA	multi
Learnloop 2	IT University in Gothenbourg	SUE	multi
LON - CAPA	Michigan State University - LITE	USA	multi
LRN	MIT Sloan, Un. Heidelberg	USA	multi
Manhattan Virtual Classroom	Western New england College	USA	multi
Manic	University of Massachussetts	USA	eng
mnITS	M.Bartholomew	USA	eng
Moodle	Moodle Comm.	AUS	multi
Olat LMS	OLAT	SUI	multi
OLMS	University of Utah	USA	eng
OpenUSS	OpenUSS	ALL	multi
Phedre	Pole Universitaire Europeen de Nancy	FRA	fra
Prométhée	Projet Prométhée	FRA	fra
Sakai	Sakai Project	USA	eng
Segue	Middlebury College	USA	eng
sTeam	Universitat Paderborn	ALL	eng, deu
TextWeaver	San Diego State University	USA	eng
Uni Open Platform	Fern Universitat Hagen	ALL	eng, deu
Uportal	JA-SIG	USA	multi
WBT Master	IICM - Graz University of Technology	AUT	ger, eng
WeBWork, Twiki	University of Rochester	USA	eng
Whiteboard Course System	T. Templeton	USA	eng
Zope4Edu	Zope Corporation	USA	multi