

MUSICHERIA.net

bottega dell'educazione musicale



Enrico Strobino

MAPPE MENTALI E CONCETTUALI: utensili per il laboratorio musicale

Premessa: la didattica laboratoriale

Nel lavoro quotidiano in classe mi trovo sempre più ad avere necessità di individuare strumenti che mi consentano di orientare le esperienze che propongo come *laboratorio*, anche quando queste esperienze sono più legate al *conoscere* piuttosto che al *fare* musica.

La domanda dunque è questa: ci sono *strumenti* che più di altri ci aiutano a realizzare una didattica laboratoriale quando le nostre proposte sono più orientate al *teorico* piuttosto che al *pratico*?

Possiamo provare a identificare questi *strumenti*, a descriverne forme e utilizzi come veri e propri *utensili* del nostro lavoro?

Continuo a pensare che il *laboratorio* corrisponda a un *modo di lavorare*, oltre che designare uno spazio specificamente attrezzato; mi pare importante sottolinearlo, visto che il termine è ormai diventato di moda e viene facilmente utilizzato per indicare qualsiasi tipo di proposta.

Personalmente penso alle seguenti condizioni necessarie:

- Il laboratorio coincide con un'attività collettiva;
- Il laboratorio esiste quando il lavoro è portato avanti in piccoli gruppi, mediamente da quattro/cinque fino a dodici/quindici partecipanti, in modo che le relazioni fra i singoli componenti possano essere attive, partecipative e facilmente osservabili dal conduttore;
- Il laboratorio si ha quando le proposte implicano percorsi di ricerca, di esplorazione, di invenzione, basati su una forma di comunicazione intesa come *fare insieme*, mettendo in comune saperi e procedure, più che su un'idea di comunicazione basata sulla trasmissione di pensieri e informazioni;
- Le attività di laboratorio utilizzano *strumenti* specifici, che qualificano e specificano questo tipo di didattica rispetto ad altri modelli.

Mappe come utensili

Penso che uno di questi *utensili* possa essere rappresentato dalla costruzione di *mappe mentali* e di *mappe concettuali*.¹ Mi pare importante sottolineare la parola *costruzione*: le mappe vanno infatti,

¹ Rimando ad altri due miei contributi pubblicati su *Musicheria* in cui ho documentato l'utilizzo di questi strumenti di lavoro: *Mappe musicali e C'era una volta il negozio di dischi*. Per approfondire il tema: Tony Buzan, *Come realizzare le mappe mentali*, Frassinelli, Trento 2006; Joseph Novak, *L'apprendimento significativo*, Erikson, Trento, 2001. Segnalo inoltre il fondamentale riferimento a: Marco Guastavigna, *Mappe concettuali nella didattica*,

costruite e non *studiate*. In altre parole non credo sia produttivo lavorare su mappe “già fatte” da altri. Ogni studente o ogni gruppo deve realizzare le proprie mappe e imparare così ad applicare questo metodo di lavoro per organizzare le proprie conoscenze.

Cerco qui di seguito di descriverne alcuni modelli.

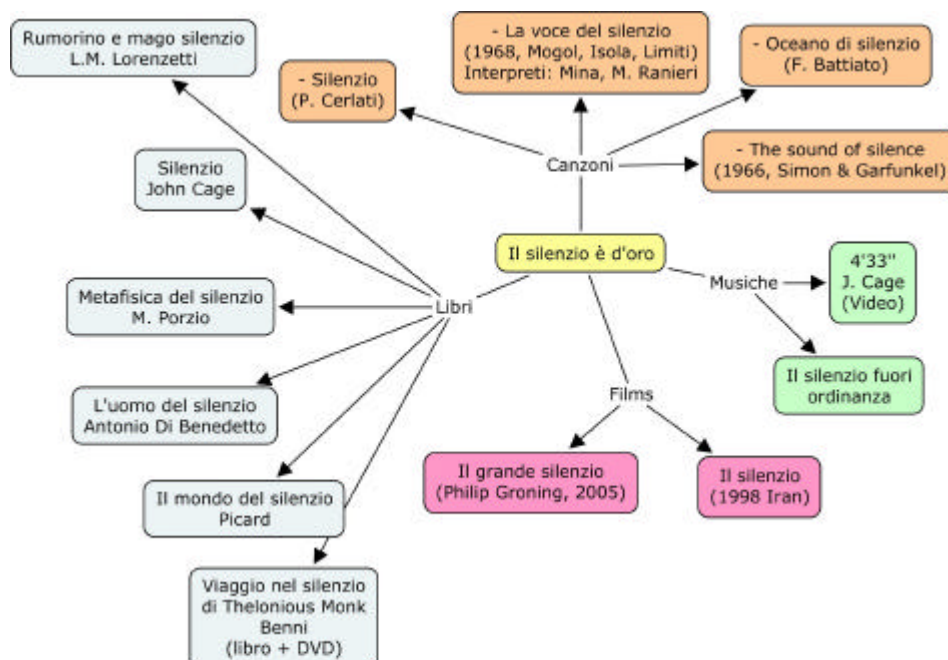
Mappe mentali e mappe concettuali

Sinteticamente le differenze fra i due modelli sono le seguenti:

- *Geometria*: le mappe *mentali* sono costruite intorno ad un centro, mentre le mappe *concettuali* sono costruite *ad albero*.
- *I legami*: nelle mappe *mentali* i concetti sono collegati per *associazione di idee* e non sono descritti da *parole legame*; nelle mappe concettuali il modello di riferimento è la *connessione* e quindi assumono molta importanza le parole legame, che vengono usate per descrivere appunto i legami fra i concetti.
- *Linguaggi*: le mappe *mentali* usano oltre che le parole anche il colore, simboli e immagini. Le mappe *concettuali* utilizzano normalmente soltanto testo.
- *Utilizzo*: le mappe *mentali* sono particolarmente utili per *stimolare* la creatività, la progettazione, il confronto; le mappe *concettuali* sono particolarmente utili per *rappresentare* conoscenze e percorsi, per descrivere concetti e relazioni.

Un punto di partenza

Prima ancora che in laboratorio una mappa mentale può essere utilizzata in fase di progettazione da parte dell'insegnante. Un esempio legato al tema del *Silenzio*:



Una semplice *mappa mentale* può aiutare a far emergere le conoscenze che un gruppo possiede su un determinato argomento: in questo caso la mappa viene a costituire il punto di partenza su cui progettare nuovi percorsi di apprendimento.

Fasi di lavoro:

- Si può partire da una domanda che metta a fuoco un tema di discussione.
- Si individuano concetti di primo livello e quindi altri concetti subordinati.
- Si costruiscono mappe individuali.
- Dalla raccolta e analisi delle mappe individuali si arriva alla costruzione di una o più mappe collettive.
- In alternativa si può procedere direttamente alla costruzione di una mappa collettiva, con interventi a turno dei vari partecipanti al gruppo.

Un esempio:

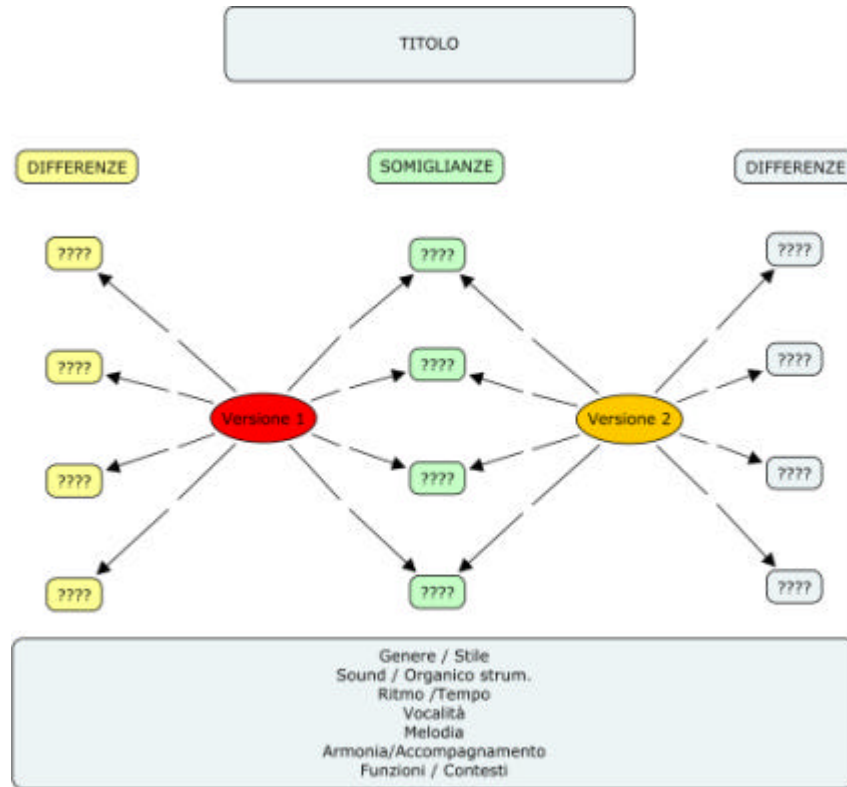


La costruzione di una mappa collettiva implica naturalmente un continuo lavoro di confronto fra i partecipanti, e fra il gruppo e il conduttore, con continue ipotesi e relative modifiche su quale sia la rappresentazione grafica migliore rispetto alle idee del gruppo stesso. In questo senso la mappa può diventare un vero e proprio strumento di *animazione* di gruppo il cui risultato grafico non è che l'obiettivo finale di un lavoro che è soprattutto verbale.

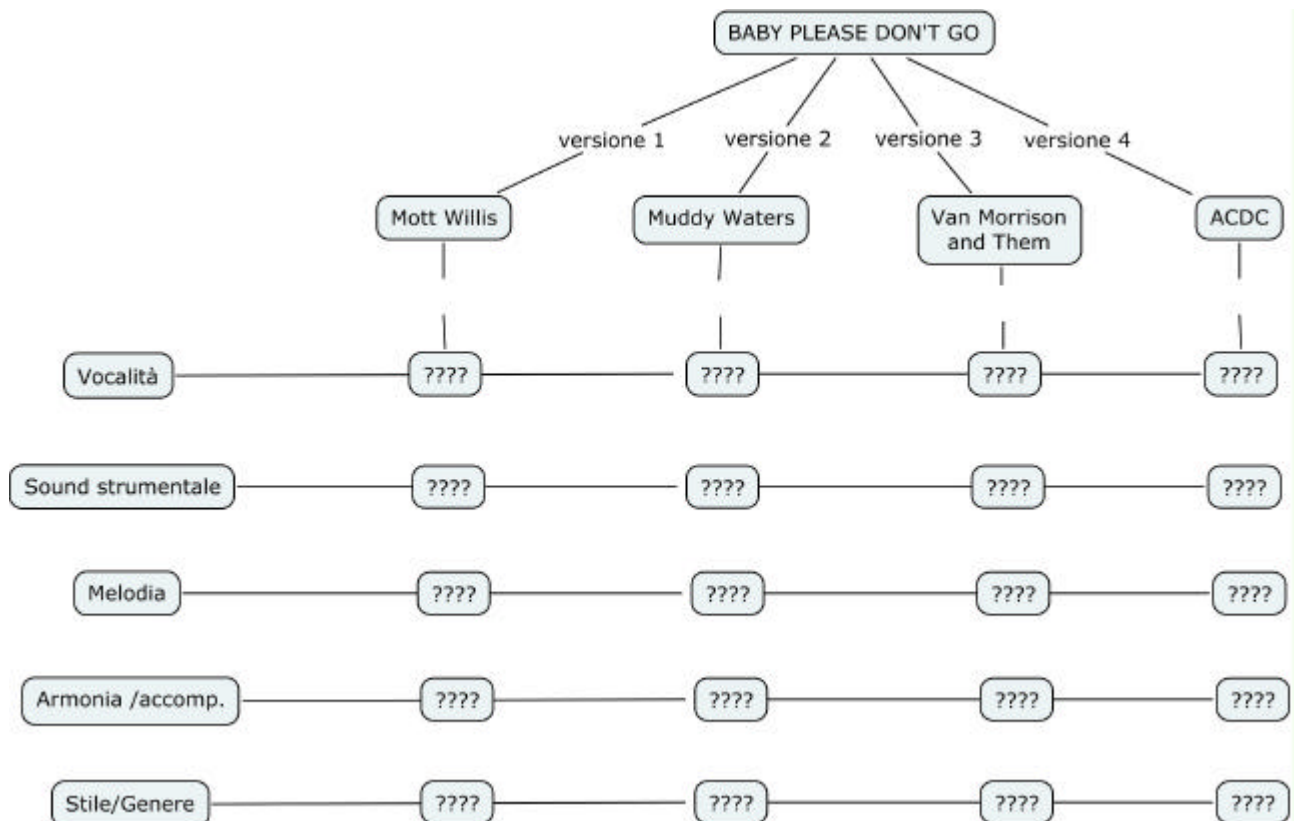
Cover a confronto

Con il termine *Cover* si indica la nuova versione di un brano che mantiene lo stesso titolo di quello già esistente. Le cover sono quindi particolarmente utili per esercitarci a *confrontare* due brani musicali, cercando di far emergere sia le differenze che le somiglianze.

Per confrontare due versioni di uno stesso brano possiamo quindi farci guidare da una mappa come la seguente: nelle colonne laterali vengono elencate le *differenze*, mentre in quella centrale i *tratti comuni*. Il rettangolo sottostante ci ricorda alcuni tratti da osservare e confrontare.



Nel caso il confronto debba avvenire fra più di due versioni di uno stesso brano, la mappa potrebbe assumere l'aspetto che segue:



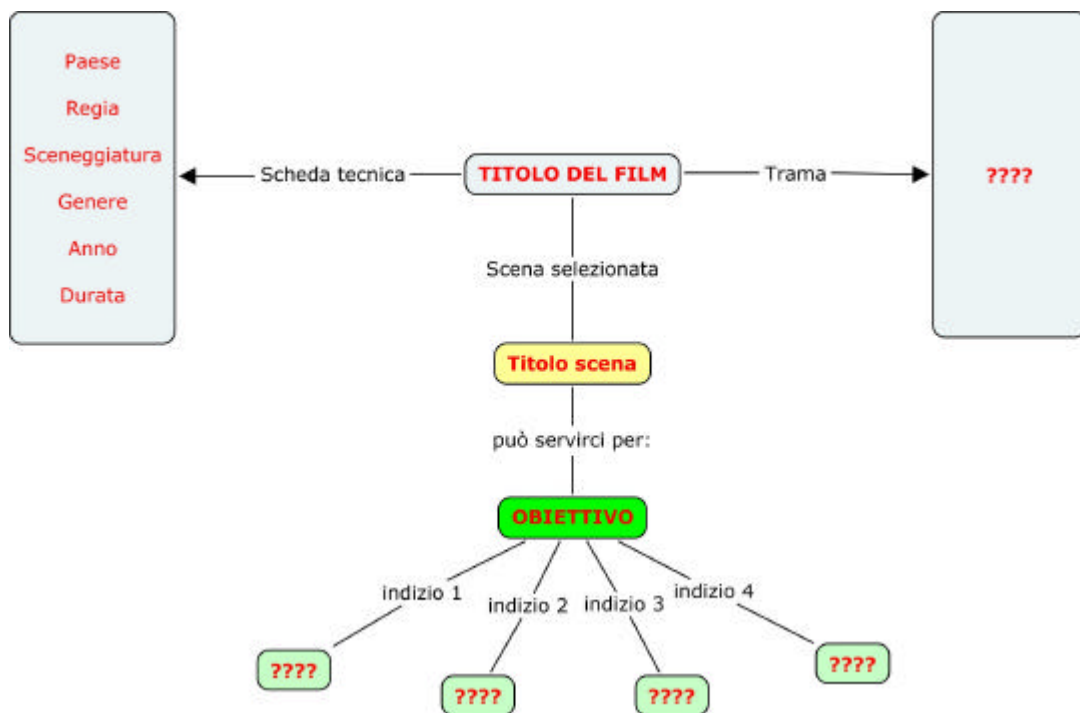
Una scena da...

Siamo tutti d'accordo sul fatto che i film vadano visti senza interruzione, dall'inizio alla fine, senza pause lasciate alla pubblicità o tanto meno alle spiegazioni di un insegnante. In caso contrario si rischia di perderne la tensione emotiva, il ritmo narrativo, la carica coinvolgente.

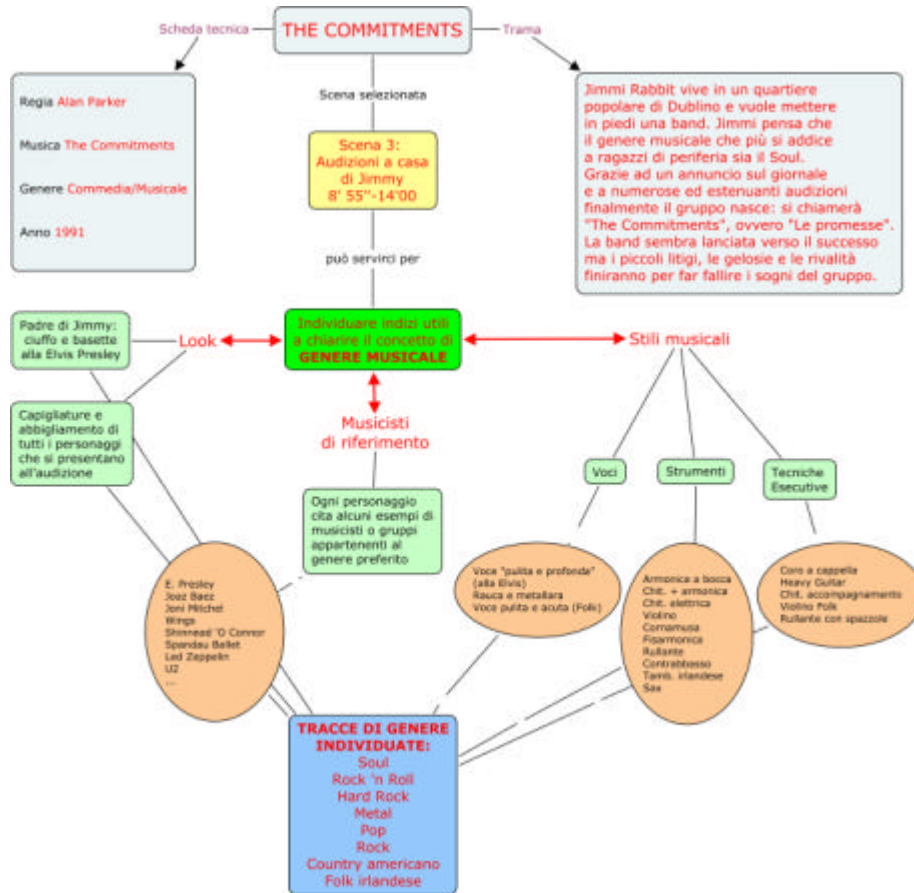
Questo è senz'altro vero per la *prima visione* del film. Ma nulla impedisce poi di ritornarci su, di selezionare alcune scene, di discuterle, di confrontarle, di analizzarle in base agli scopi che ci prefiggiamo. Allora il film può anche essere utilizzato come supporto a un argomento che abbiamo affrontato in altri modi, come ampliamento di un tema, o per la ricerca di indizi in grado di confermare informazioni di cui già disponiamo.

In generale possiamo utilizzare una mappa come quella che segue, seguendo alcune fasi di lavoro:

- Dopo aver scelto il film (**Titolo**) compileremo la **scheda tecnica** e scriveremo un breve riassunto della **trama**;
- Daremo quindi un titolo alla **scena selezionata**;
- Scriveremo l'**obiettivo** per il quale la scena è stata scelta, ponendoci la domanda seguente: **a cosa può servirci?**
- Infine, vedendo e rivedendo la scena più volte, cercheremo di descrivere gli **indizi** (azioni, personaggi, luoghi, ecc...) che secondo noi sono significativi rispetto all'obiettivo che ci siamo dati.

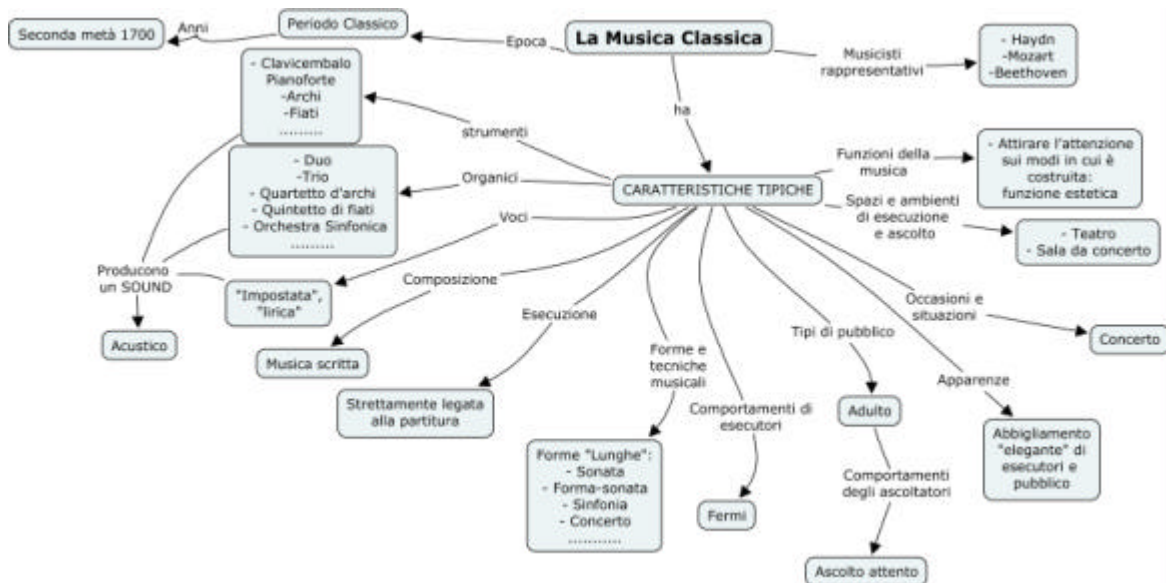


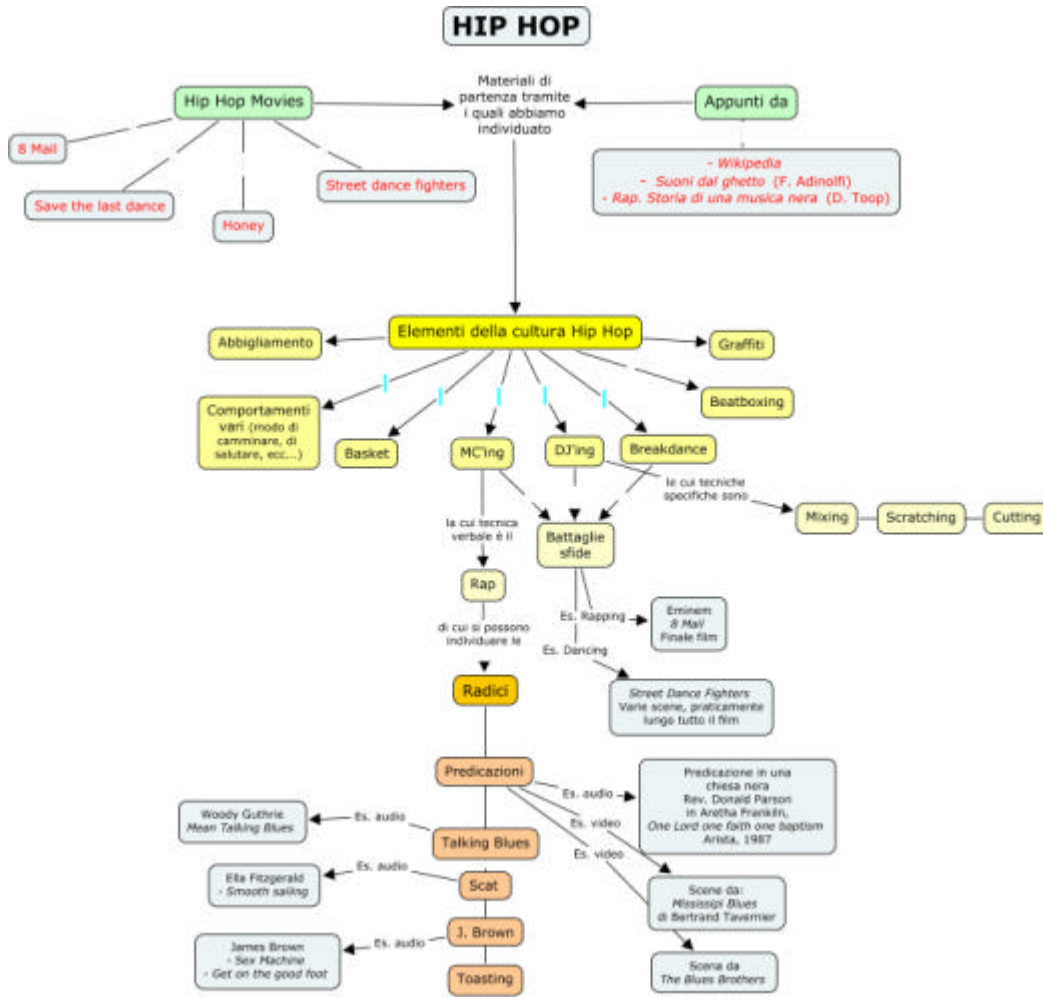
Quella presentata qui di seguito è una mappa redatta con un gruppo di studenti di scuola media analizzando una scena tratta dal film **The Commitments**, di Alan Parker. La scena ci è sembrata particolarmente significativa per confermare le osservazioni sul concetto di **genere musicale** già emerse in attività precedenti.



Un percorso di lavoro

Naturalmente una mappa concettuale può essere molto utile per rappresentare percorsi di lavoro molto articolati, come nei due esempi che seguono, dedicati rispettivamente alla "definizione" di *musica classica* e di *cultura hip-hop*:

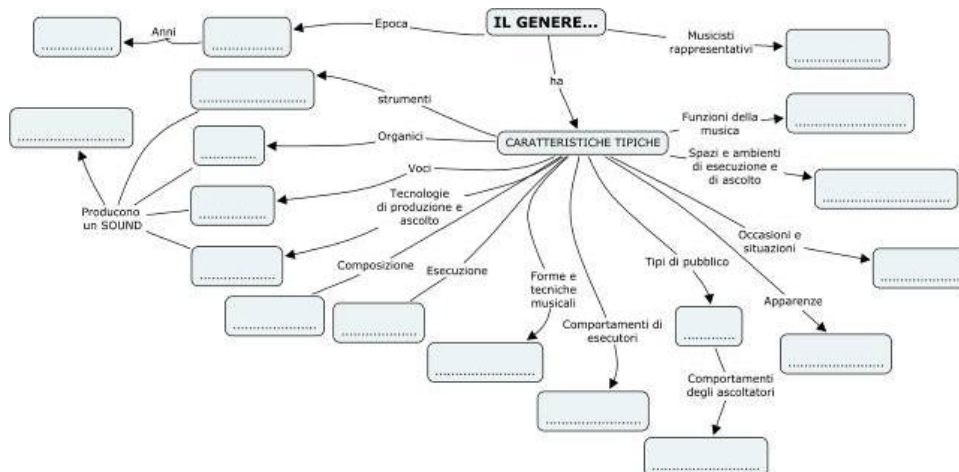




Valutazioni

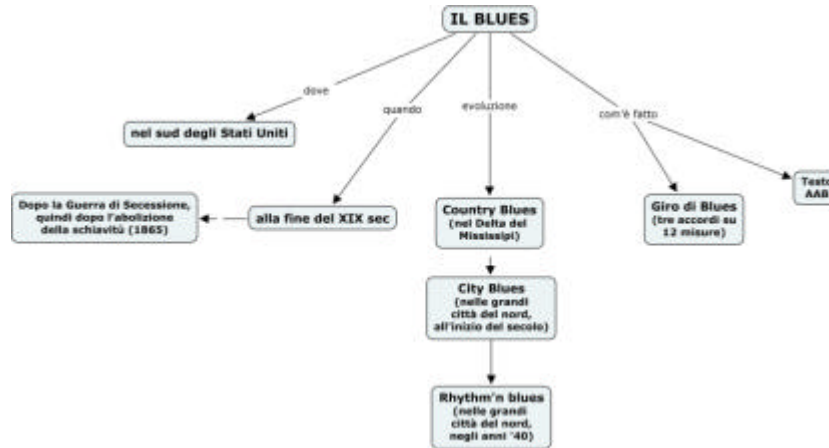
L'uso delle mappe come metodo di organizzazione delle proprie conoscenze diventa oltremodo utile in sede di verifica e di valutazione.

- Un primo modo può consistere nell'utilizzare il modello di una mappa concettuale precedente per descrivere un nuovo oggetto, adattandola di volta in volta, aggiungendo o togliendo elementi. Per esempio utilizzare il modello emerso dal lavoro sulla musica classica per descrivere un nuovo genere musicale:

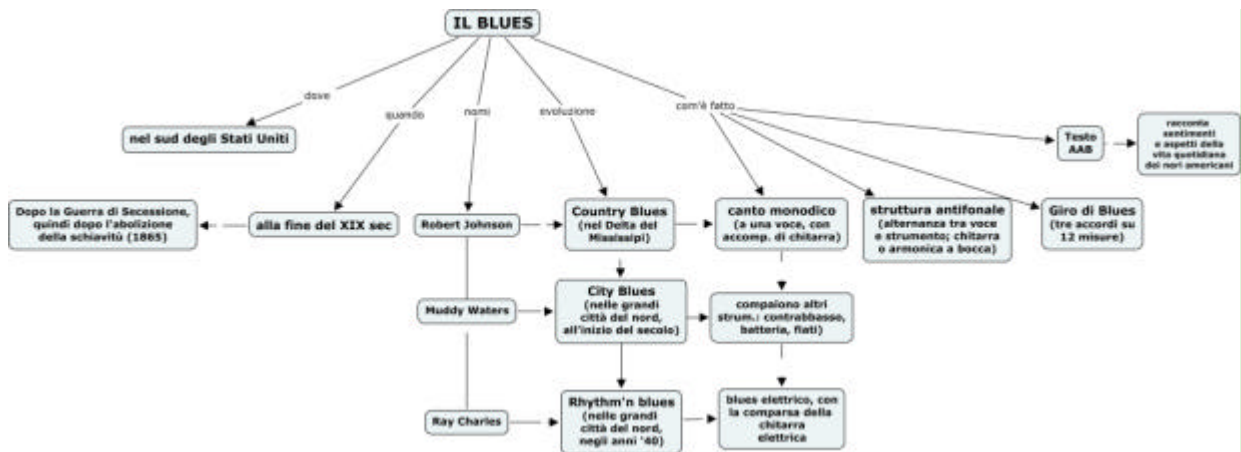


- Un altro modo può consistere nel fornire agli studenti una lista di concetti, chiedendo loro di realizzare una mappa.

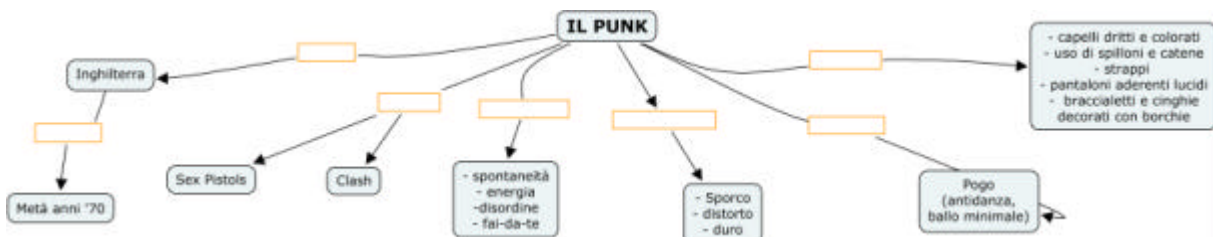
Per esempio: Blues / Sud degli Stati Uniti / XIX sec/ Schiavitù/ Country Blues / City Blues / Rhythm'n Blues /Giro di blues /Testo AAB:



- Un ulteriore livello può consistere nel chiedere di aggiungere un certo numero di concetti, inserendoli nella mappa:



- Un'altra possibilità riguarda la scelta della *parole legame*, che chiariscono la relazione fra concetti:



- Dallo scritto all'orale: naturalmente ogni mappa può costituire un aiuto prezioso per costruire discorsi sulla musica.

