

Il presente documento contiene le indicazioni essenziali per l'uso di

**Inspiration™**

**Kidspiration™**

**MindMapper jr™**

In linea generale non sono documentate le funzioni trasversali (per esempio il salvataggio dei files, che avviene in modo standard).

Più precisamente: sono illustrate rapidamente le modalità essenziali di gestione degli “oggetti” che costituiscono una mappa, ovvero i “nodi” e le “relazioni” tra di essi.

Per una trattazione più ampia, si rimanda alla documentazione delle case produttrici, e quindi:

- alla cartella *Documentation*, creata da *Inspiration* al momento dell'installazione;
- all'*help* e al *wizard* di *Kidspiration*;
- all'*help* e al *wizard* di *MindMapper jr*

Marco Guastavigna

## **Ambienti per mappe, di Marco Guastavigna**

### **Inspiration® (mappe concettuali e mentali)**

#### Produzione e manipolazione dei nodi

Ogni volta che si avvia il programma, si ha una nuova mappa, con al centro il nodo di partenza, etichettato provvisoriamente “Main Idea” (idea principale): dobbiamo assegnargli un nome significativo per il nostro lavoro.

Ora possiamo elaborare la nostra mappa. Per farlo dobbiamo in primo luogo saper *collocare nuovi concetti* e saper intervenire sulle loro diverse *proprietà*. Vediamo pertanto quali sono le funzioni necessarie.

Obiettivo	Procedura
<b>Operazioni sui nodi</b>	
inserire nodi	<ul style="list-style-type: none"><li>- scrivere il nome in un punto qualsiasi della mappa e poi cliccare con il mouse in un'altra posizione; in questo caso verrà assegnato al nodo la forma standard, ellittica;</li><li style="padding-left: 20px;">oppure</li><li>- collocarsi in un punto qualsiasi della mappa e scegliere una forma dalla tavolozza posta a sinistra; scrivere nella forma il nome del concetto.</li></ul>
cambiare forma a un nodo	selezionarlo con il mouse e scegliere la nuova forma nella tavolozza posta a sinistra
spostare un nodo	trascinarlo con il mouse nella nuova posizione
modificare il nome di un nodo	cliccare su di esso due volte in modo da accedere al testo
intervenire sulle caratteristiche tipografiche del testo di un nodo	accedere al Menu Text.
intervenire sui colori e sui motivi assegnati al nodo	utilizzare gli appositi simboli che compaiono sulla barra posta in basso
cancellare un nodo	selezionarlo e premere il tasto Canc sulla tastiera

<b>Tracciamento e manipolazione delle relazioni</b>	
tracciare una relazione bisogna avere almeno due nodi nella mappa	selezionare il nodo da cui si intende farla partire, puntare il mouse su uno dei piccoli rombi posti al centro dei lati e trascinare verso l'altro nodo; rilasciare quando lo si raggiunge. Comparirà un segmento orientato con una punta di freccia
attribuire un nome alla relazione	scrivere nello spazio apposito del segmento
cambiare il nome di una relazione	cliccare su di essa due volte in modo da accedere al testo
intervenire sulle caratteristiche tipografiche del testo del nome di una relazione	accedere al Menu Text
intervenire sui colori dei segmenti che rappresentano la relazione	utilizzare gli appositi simboli che compaiono sulla barra posta in basso
intervenire sulla dimensione dei segmenti che rappresentano la relazione	utilizzare il Menu Effect, Line Tickness
intervenire sui motivi dei segmenti che rappresentano la relazione	utilizzare il Menu Effect, Line Pattern e Dashed Line

no la relazione	
eliminare le punte di freccia,	utilizzare il Menu Link, Arrow Direction, No Arrows
intervenire sulle dimensioni delle punte di freccia	utilizzare il Menu Link, Arrowheads
intervenire sull'orientamento di una relazione	utilizzare il Menu Link, Reverse Link, oppure Arrow Direction
cancellare una relazione	selezionarla e premere il tasto Canc sulla tastiera
<i>Organizzazione multimediale e multidimensionale</i>	
connettere ai nodi della mappa uno o più files	selezionare tutto il testo del nodo o una sua parte e agire sul pulsante Hyperlink, posto in alto. È ora possibile scegliere se collegare una pagina WEB (il cui URL andrà scritto nell'apposito spazio), un indirizzo di posta, un file generico (nel qual caso esso andrà individuato sul nostro computer o sulla rete locale attraverso il pulsante Select File)

### ***Kidspiration® (mappe concettuali e mentali)***

Il modello logico-operativo è il medesimo di Inspiration® e quindi anche la sua impiegabilità didattica è la stessa. L'interfaccia semplificata e accattivante rende il programma adatto a essere usato nella scuola elementare.

#### *Produzione e manipolazione dei nodi e delle relazioni*

Le funzioni sono in buona parte le medesime di Inspiration® e quindi ci limitiamo a evidenziare le differenze.

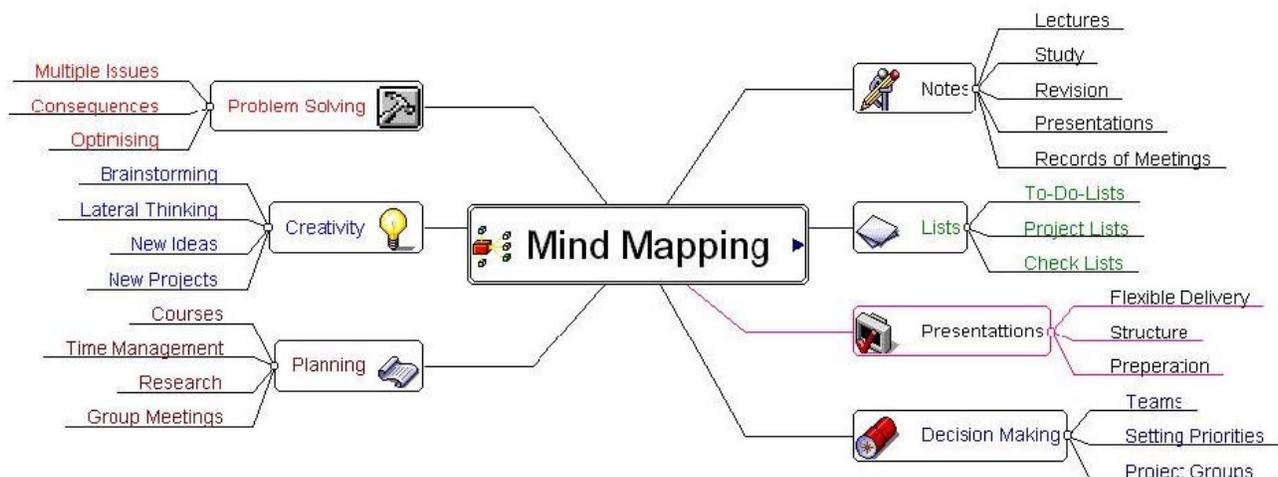
All'avvio del programma possiamo scegliere tra diverse opzioni. Quelle essenziali sono "Picture" (mappa grafica) e "Writing" (outlining).

Scegliamo "Picture" e abbiamo al centro il nodo di partenza, chiamato questa volta "First Idea" (prima idea), a cui dobbiamo assegnare un nome significativo per il nostro lavoro. Anche in questo caso al nodo viene assegnata una priorità logica, questa volta non modificabile.

<i>Obiettivo</i>	<i>Procedura</i>
<i>Manipolazione dei nodi e delle relazioni</i>	
intervenire sulle caratteristiche tipografiche di un nodo	utilizzare i simboli posti in basso
cancellare un nodo	selezionarlo e usare il pulsante Gomma, posto in alto
tracciare una relazione	selezionare il simbolo della catena in alto e toccare con il mouse i due nodi da connettere: comparirà un segmento orientato a cui sarà possibile assegnare o meno un'etichetta
intervenire sulle caratteristiche tipografiche del testo e sulla dimensione dei segmenti del nome di una relazione	utilizzare i simboli posti in basso
intervenire sull'orientamento di una relazione	utilizzare il simbolo della freccia posto in basso
cancellare una relazione	usare il simbolo della gomma
<i>Organizzazione multimediale e multidimensionale</i>	
collegare ai nodi una o più pagine web	Menu Teacher, Enable Teacher Menu; di nuovo Menu Teacher, Url Hyperlink

## Mind Manager jr – istruzioni essenziali (di Marco Guastavigna)

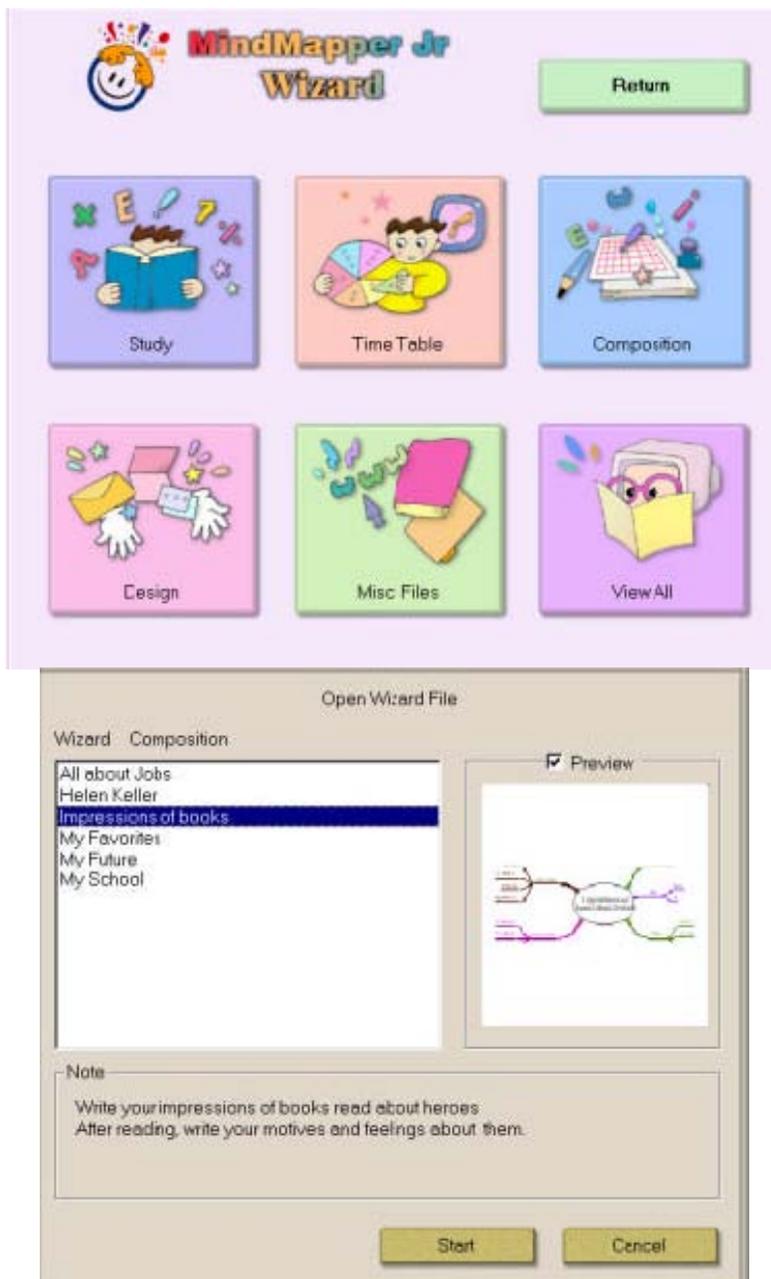
Il programma è scaricabile in versione di valutazione a pieno funzionamento per 30 gg. da [www.mindmapper.com](http://www.mindmapper.com). Si tratta del primo (per lo meno per quanto mi risulta) programma per la produzione di mappe mentali per bambini.



Come la figura precedente illustra con efficacia, Mind Mapper procede infatti secondo un modello a raggiera gerarchica, che consente di differenziare i vari punti della mappa sia in base a variazioni tipografiche preimpostate nella procedura di costruzione della stessa sia mediante caratteristiche (in particolari inserimento di icone e azioni sui colori) scelte dall'utente. Mind Mapper propone inoltre all'inizio la scelta tra la produzione di una nuova mappa ("Open empty map"), l'apertura di una vecchia ("Open existing file") e l'uso di un mago (Run Wizard):



L'uso del mago ci dà l'accesso a una serie di modelli di mappe preconfezionate divise in varie categorie. Può essere utile impiegarle per avere e dare un'idea di che cosa si può fare con il programma.



Nell'esempio sono state scelte le mappe del gruppo "Composition".

Se si sceglie di lavorare a una nuova mappa ci si trova a lavorare con l'interfaccia illustrata dalla figura della pagina seguente.

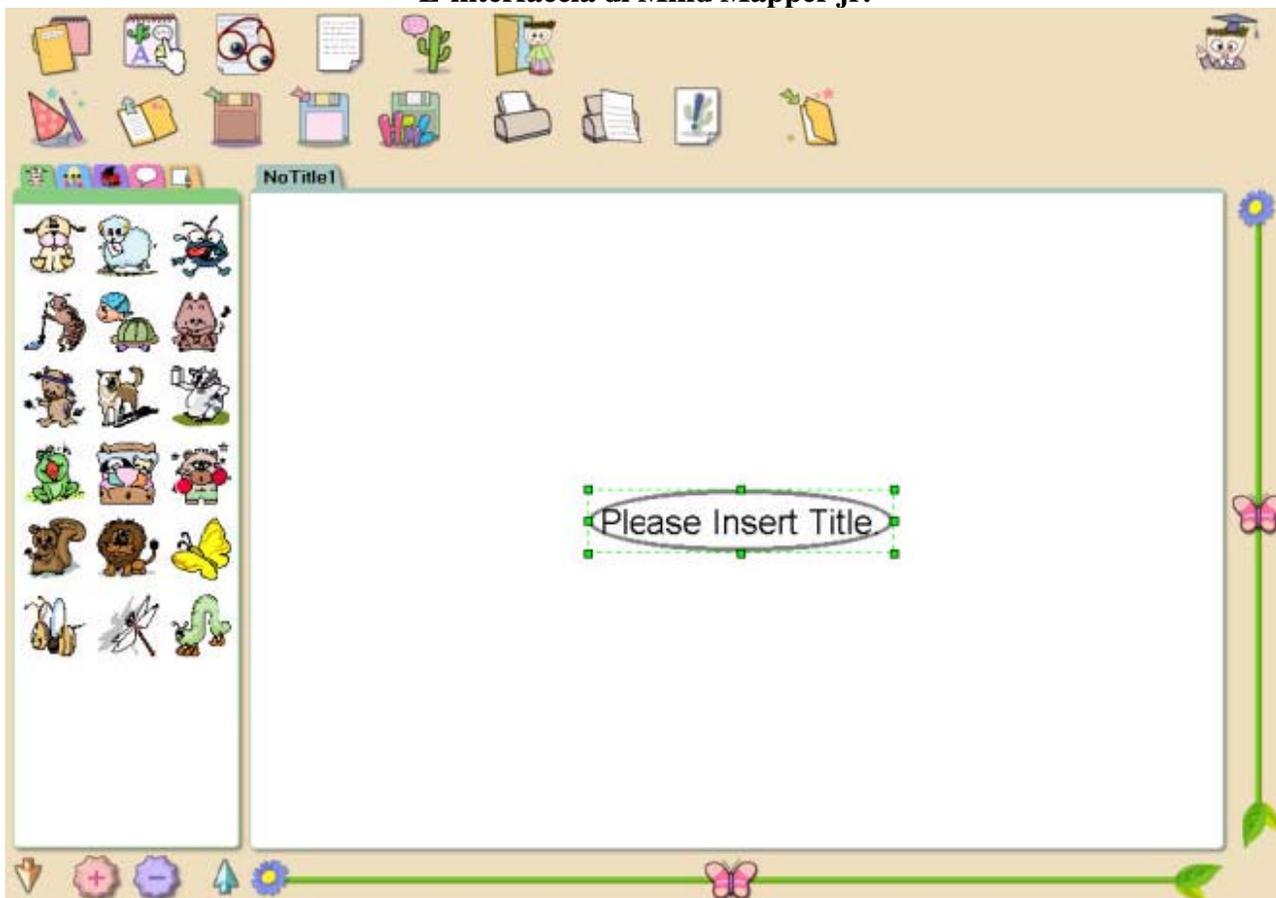
Prima di entrare nel merito degli aspetti tecnici, una premessa:

- considereremo la mappa come un insieme di due tipi di oggetti, i nodi e le relazioni tra di essi;
- i nodi sono caratterizzati da un certo numero di proprietà;

-le relazioni sono del tipo “è associato a”, “include”, “si sviluppa in”, “si articola in” e così via.

In queste istruzioni mi propongo pertanto di illustrare le pratiche necessarie a lavorare su questi aspetti essenziali: produzione degli oggetti e definizione/variazione delle loro proprietà.

### L'interfaccia di Mind Mapper jr.



Nelle icone della parte in alto le funzioni essenziali, in ordine da sinistra:

*File, Edit, View, Style, Notes, Exit.*

Cliccando su ciascuna di esse si modifica la composizione della seconda riga di icone, che è relativa alla funzione impostata in alto. Nella figura precedente sono visibili le icone relative alla funzione File (Wizard, Open, Save, Save As, Save as HTML, Print, Print Preview, Document information, Close).

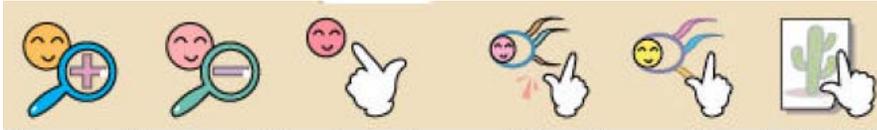
Qui di seguito il resto:

*Edit*



Insert Node, Insert Icon, Cut (Node), Copy, Paste, Undo, Redo [ripristina],

## View



Zoom in, Zoom out, Pan view, Arrange Map, Change Branch Style, ClipArt Gallery  
Style



Font, Font size, Font Style, Align icon, Font color, Node background color, Line color, Work Area color

## Notes



Exit propone una delle consuete finestre di verifica.

L'icona in alto a destra dà accesso all'HELP.

Molto evidente è ovviamente la parte dedicata alla mappa vera e propria, dove in questo momento è presente lo spazio per l'argomento iniziale (Please Insert the Title).

Altrettanto evidente a sinistra una *tavolozza di simboli*, raccolti in differenti insiemi che possono essere variati impiegando le linguette poste alla sua sommità. Se si vuole associare un simbolo a un nodo è sufficiente cliccare sul nodo e poi sul simbolo.

Le due frecce posizionate sotto la tavolozza servono a scorrere l'insieme quando esso non sia tutto visibile.

I pulsanti *più* e *meno* consentono rispettivamente di inserire nell'insieme icone ricavate da immagini elettroniche nostre o di cancellare icone – è ovvio quanto sia interessante la prima opzione. Attenzione però al fatto che il programma non accetta, anche se così sembrerebbe nell'attivare l'opzione, tutti i formati grafici. *Il supporto consiglia il formato BMP, io ho provato con successo ICO, mentre jpeg mi ha mandato in tilt il programma.* Ho dovuto addirittura disinstallarlo con un programma apposito perché la sola procedura standard di Windows non era sufficiente a correggere l'errore.

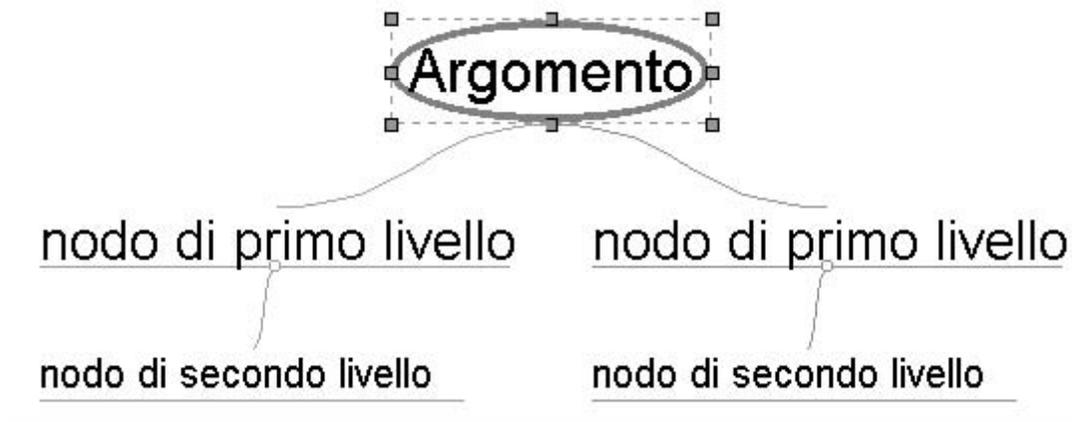
L'icona View/ClipArtGallery funziona come un interruttore che consente di visualizzare o meno la tavolozza e quindi di avere meno o più spazio per la mappa vera e propria.

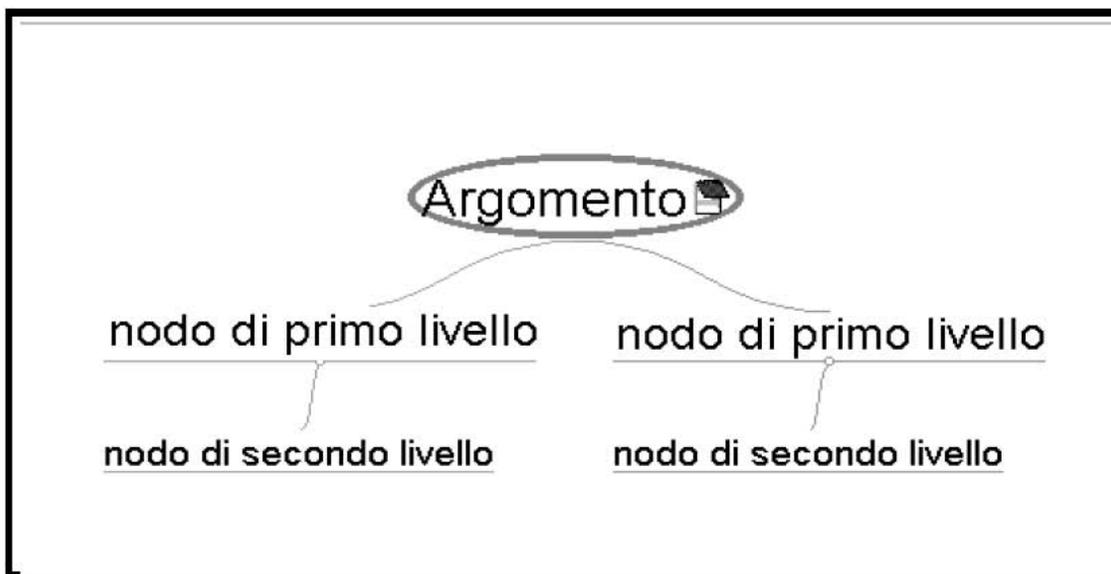
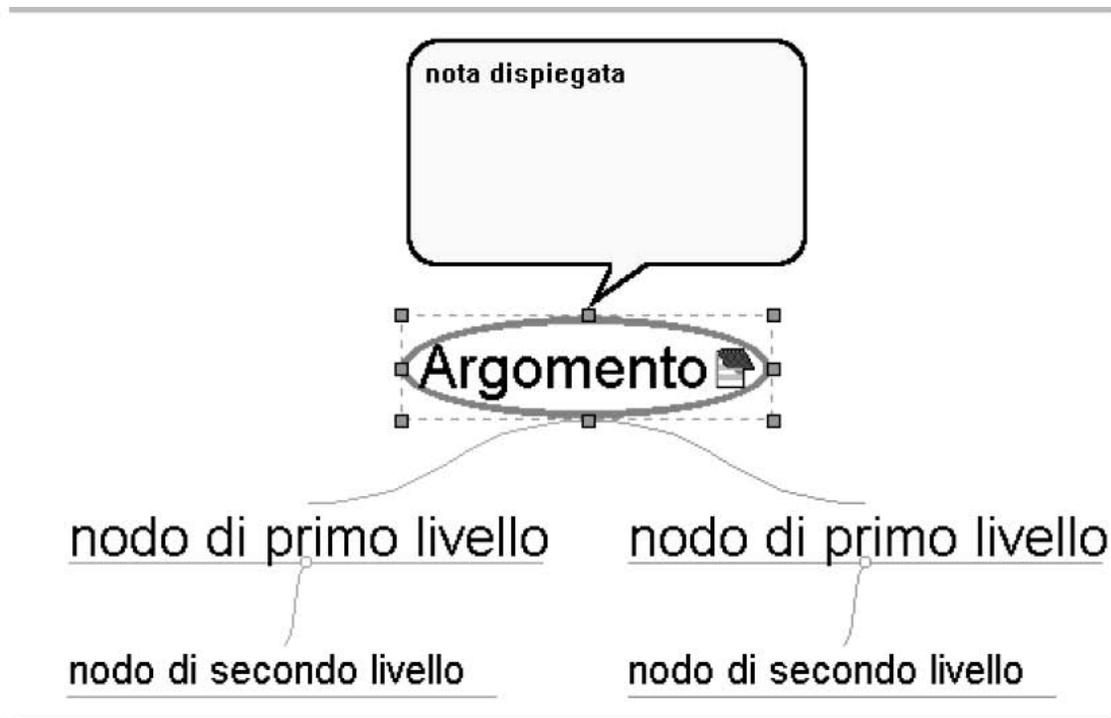
*Farfalle, foglie e fiori* servono a manovrare sulle barre di scorrimento verticale e orizzontale.

## Come si tratta un nodo

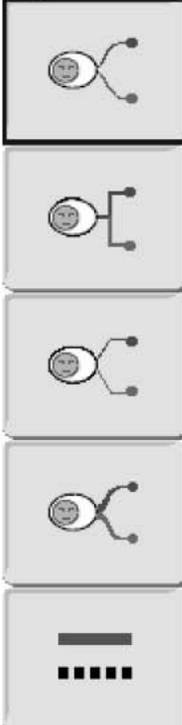
1. I nodi si possono concettualmente dividere in *esistenti* e *nuovi*. Ogni mappa in apertura ci presenta un "nodo di partenza".

2. Su di un nodo esistente si agisce dopo averlo selezionato (1 click). Un doppio click consente di modificarne il nome – è quanto dovremmo fare sul nodo di partenza, per sostituire il nome provvisorio “Please Insert the Title” con quello dell’argomento che intendiamo sviluppare.
3. Un nuovo nodo si produce con la sequenza Icona edit, Icona Insert Node a partire da un nodo esistente e dandogli un nome. *Esso diventa perciò un elemento subordinato rispetto a quello di origine. A seconda del livello il nodo assume un aspetto diverso e predefinito sotto il profilo tipo-grafico.* Si noterà che il programma tende a disporre in modo simmetrico ciò che via via si produce, come mostrato in figura.
4. Le proprietà di un nodo sono modificabili in qualsiasi momento selezionandolo e utilizzando le appropriate icone. – cfr. supra la sintetica descrizione delle varie funzioni.
5. A un nodo sono inoltre aggiungibili *Note*, sulle quali si agisce con le apposite icone, per renderle visibili totalmente o meno, come mostrano le figure seguenti:





6. Mediante le icone View/Arrange Map e View/Change Branch Style è possibile intervenire sulla disposizione degli oggetti secondo modalità che con ogni evidenza non hanno un valore solo funzionale (relativo alla effettiva visibilità della mappa) e/o tipografico perché influiscono sulla *rappresentazione mentale del senso delle connessioni*, come mostrato in tabella:

Arrange Map	Change Branch Style
	

*Ciascuno, esplorando il programma, ne coglierà le altre funzioni.*

## Indicazioni operative essenziali per l'uso di Kidspiration™2 – di [Marco Guastavigna](#) (il programma è stato rilasciato dopo la realizzazione dei laboratori per Puntoedu)

Dopo l'installazione vengono proposte alcune opzioni.

In basso ci sono infatti le Activities, esempi d'uso di schematizzazioni in vari ambiti, che qui non documenteremo, ma che possono essere utili per avere un'idea delle potenzialità del programma per chi non lo avesse mai visto.

L'opzione che interessa di più è "Picture", che ci mette nelle condizioni di elaborare schemi e mappe.

### 1. Funzioni fondamentali per la realizzazione di una rappresentazione della conoscenza di tipo grafico

Ci viene proposto un ampio spazio di lavoro nel quale elaborare le nostre rappresentazioni della conoscenza.

È già proposto un primo nodo (Main idea) del quale possiamo cambiare il nome semplicemente scrivendo quanto ci interessa.

Per realizzare nuovi nodi è sufficiente posizionarsi in un punto del piano di lavoro e scriverne il nome; il nodo assumerà la forma standard dell'ellissi; altra soluzione è quella di scegliere una forma a sinistra sull'apposita tavolozza cliccando su di essa e poi di scrivere il nome del nodo.

Ovviamente, per cambiare forma a un nodo lo si dovrà selezionare con il mouse per poi cliccare sulla forma che ci interessa.

Per collegare due nodi è sufficiente cliccare sullo strumento "Link symbols" , cliccare sul primo nodo e poi sul secondo: comparirà una freccia orientata sulla quale potremo scrivere il nome della relazione tra i nodi (obbligatorio se si tratta di una mappa concettuale). Per cambiare il nome sarà sufficiente cliccare due volte sulla freccia; per scrivere il nome su di una freccia su cui in prima battuta non si sia scritto nulla è sufficiente un solo click.

Per cancellare qualsiasi oggetto basta selezionarlo e usare la gomma  (ovviamente funziona anche il tasto CANC della tastiera, ma si rifletta sul fatto che l'interfaccia fa la scelta di proporre uno specifico oggetto per ogni singola azione).

Per realizzare mappe mentali è molto utile lo strumento "Add Symbol" , che applica il principio della raggiera: esso infatti colloca i nuovi nodi nelle diverse posizioni relative al nodo di partenza (alto a sx, alto a dx e così via) su cui è possibile cliccare nello strumento stesso.

Per annullare le operazioni fatte si usi lo strumento "Undo" .

Importante tra le funzioni di base per realizzare una mappa è ancora lo strumento “*Symbol*

*maker*” , che ci mette nelle condizioni di *disegnare direttamente* il simbolo da associare a un nodo.

## 2. Funzioni di outlining

Alle funzioni di outlining si accede o dallo spazio “*Picture*” mediante l’uso dell’icona



”*Go to writing*” o direttamente dalle opzioni iniziali scegliendo “*Writing*”. Con esse è possibile gestire l’organizzazione sequenziale o gerarchica di item di testo, sui quali si



agisce mediante le icone *Add Idea* , che aggiunge nuovi elementi allo stesso livello, e “*Move*

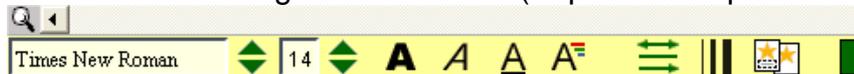
*left*” e “*Move right*” , che consentono di alzare o abbassare il livello gerarchico di un elemento.

Per tornare in modalità *Picture* si agisca sull’icona “*Go to pictures*” .

NB: le azioni compiute sui nodi in una modalità si riflette anche nell’altra, per quel che riguarda sia il loro aspetto sia la loro strutturazione.

## 3. Funzioni tipografiche in modalità *Picture*

Si impostano mediante la barra degli strumenti qui sotto riportata, molto intuitiva. Va illustrata solo la funzione della penultima icona (“*Show Captions*” vs. “*Hide Captions*”), che serve a visualizzare o nascondere le etichette (i nomi dei nodi) quando ad essi sia associata un’immagine connotativa (e quindi *non* quando il nodo abbia una forma astratta).



## 4. Funzioni tipografiche in modalità *Writing*



Tutte le prime funzioni della barra degli strumenti sono identiche. La penultima icona (“*Prefix*”) serve a modificare i simboli che caratterizzano i singoli item della struttura testuale; l’ultima (“*Show Paper*” vs. “*Hide Paper*”) mostra o nasconde il rettangolo che inquadra il singolo item.

## 5. Altre icone della barra degli strumenti

Le icone “*Listen*”  e “*Student name*” , presenti in ambedue le modalità, servono rispettivamente ad attivare vs. disattivare la lettura da parte del programma delle voci e a inserire impaginato il nome del bambino al momento della stampa del lavoro.

## 6. La tavolozza delle forme

Di come assegnare un forma a un nodo abbiamo già detto. Le diverse collezioni di forme si possono scorrere una a una mediante le due frecce  o scorrere rapidamente mediante “*Pick Library*” .

## 7. Altre funzionalità interessanti

- L'icona "Publish" , presente in modalità Writing esporta schema e outliner verso i principali programmi di videoscrittura. Lo schema risulterà un'immagine congelata, l'outliner sarà ulteriormente modificabile.



- Il Menu "Teacher", che contiene alcune funzioni importanti, è di default disattivo. Perché esso sia attivato, va utilizzata la funzione "Enable Teacher Menu". Esso è anche proteggibile con una password, come illustrato dalla figura a sinistra

Una volta che avremo attivato il menu, potremo:

- Connettere una o più risorse presenti sul nostro PC, sulla nostra rete locale o su Internet, mediante la funzione "Url

*hyperlink* "

- Salvare uno schema o una mappa o un outliner particolarmente riusciti come attività utilizzabile a "matrice", mediante l'opzione "Save With Activity Wizard"; questa opzione è particolarmente utile quando si voglia impiegare più volte un esercizio senza doversi preoccupare di salvaguardare l'originale.

**NB; non sono documentate le funzioni di gestione ordinaria dei file (salvataggio, apertura, stampa, esportazione), le opzioni del menu Edit (del tutto ordinarie) e altre funzioni secondarie, illustrate dall'help e dalla documentazione in pdf, installata insieme al programma.**