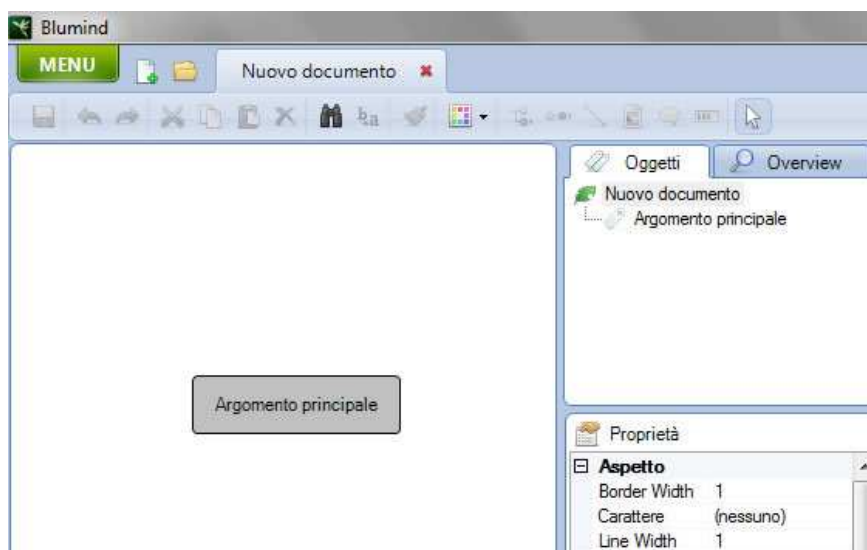


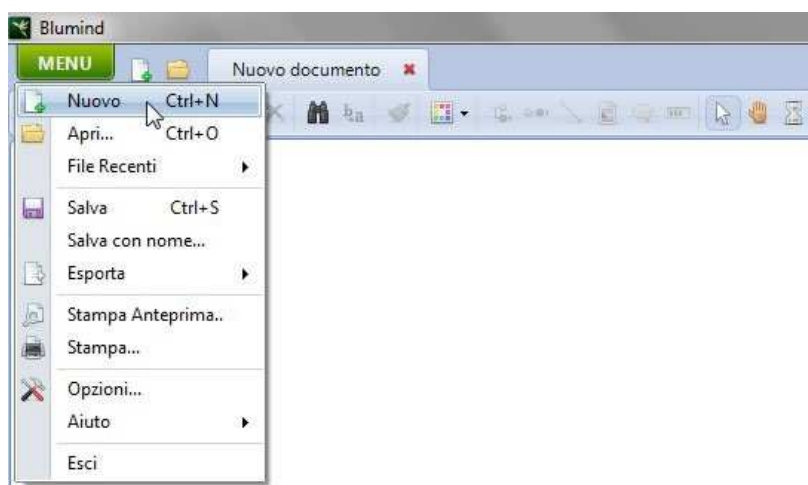
REALIZZARE MAPPE CON BLUMIND

1

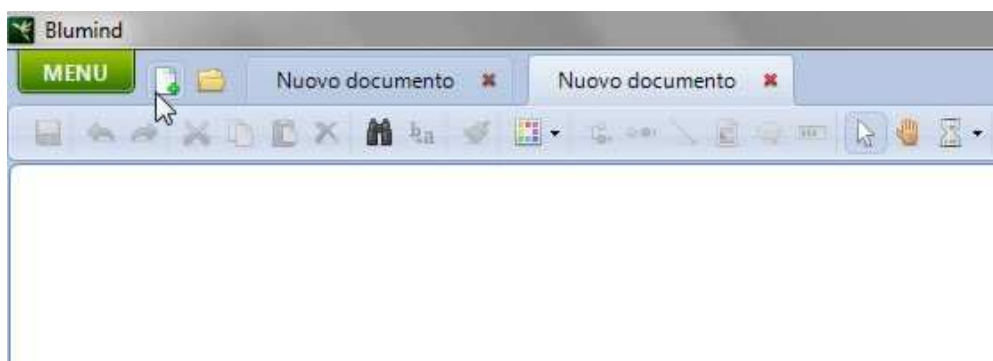
Dispensa a cura di **Alessandra Biancardi e Biancamaria Acito**
Psicologhe dello sviluppo esperte in tecnologie per la didattica e lo studio autonomo
Associazione Quisipuo' via Ruggero da Parma 17, 43126
Tel 3281318830 E-mail quisipuo@gmail.com
www.quisipuo-parma.it



Blumind è un software per costruire mappe mentali e strutturali semplice ed intuitivo. Oltre alla barra del titolo, è disponibile anche il pulsante menu. Sul lato destro sono presenti dei riquadri che servono a realizzare la struttura della mappa (**riquadro oggetti**), a visualizzare un'anteprima della mappa (**riquadro overview**) e a modificare le caratteristiche dei singoli oggetti o dell'intera mappa (**riquadro proprietà**).



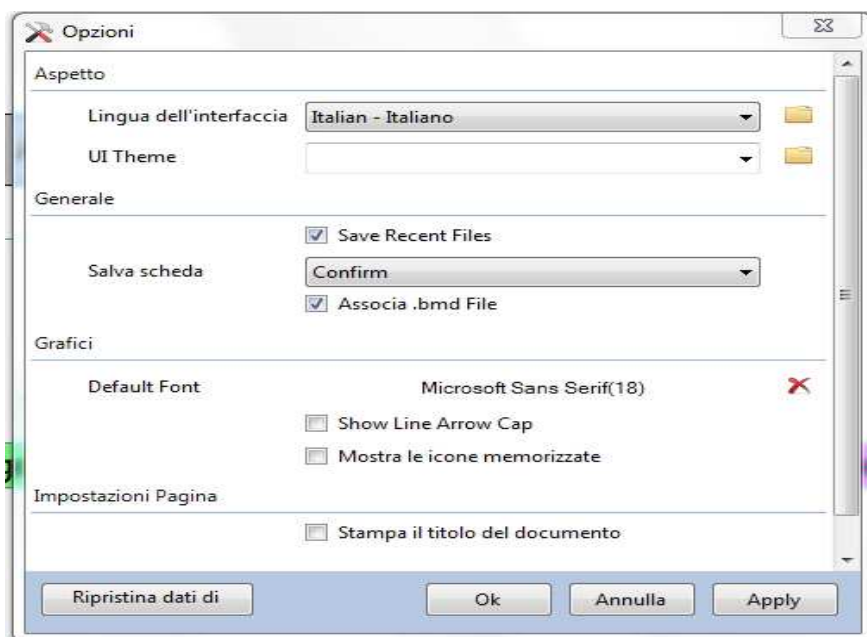
All'apertura di Blumind viene creato automaticamente un primo file dal nome nuovo documento. Per creare una nuova mappa si può procedere in vari modi: una prima modalità è quella di utilizzare il comando nuovo posto all'interno del pulsante menu.



Un nuovo file può essere aperto anche utilizzando il pulsante crea una nuova mappa posto a lato del menu. In entrambi i casi il nuovo file viene visualizzato in una scheda autonoma selezionabile nella parte alta dello schermo.



All'apertura di un nuovo file viene visualizzato il nodo principale della mappa (argomento principale). Per aggiungere un secondo nodo si utilizza, dopo aver selezionato il nodo principale, il pulsante **aggiungi sotto argomento** posto sulla barra degli strumenti.



Dal percorso **menù ->opzioni** è possibile cambiare la grandezza e lo stile del carattere.

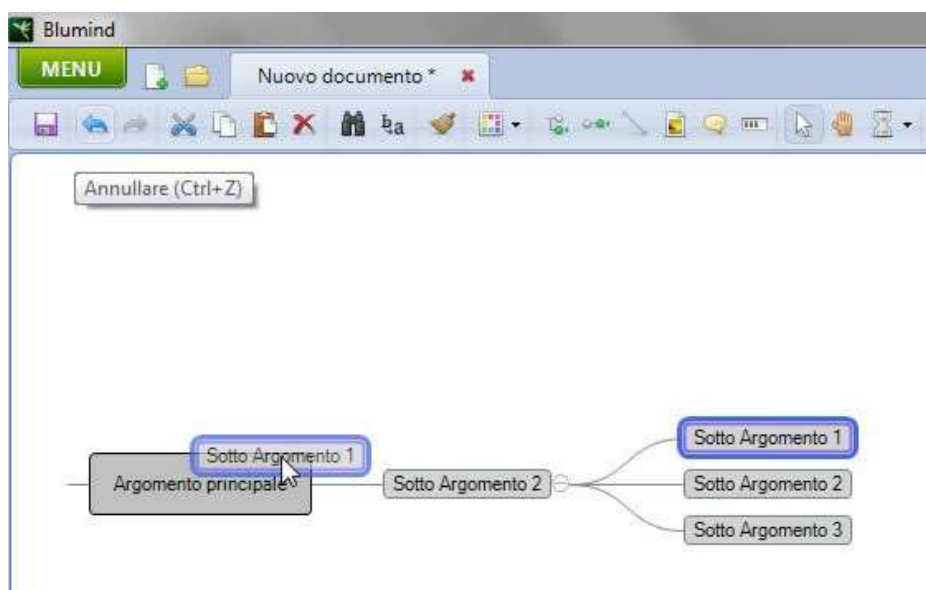


Per aggiungere un **nuovo nodo** che parta sempre dal nodo principale si utilizza il pulsante aggiungi argomento. La disposizione del layout della mappa è automatica (il secondo nodo creato viene visualizzato sulla destra) ma è possibile, come vedremo in seguito, personalizzare la disposizione dei nodi sulla mappa.



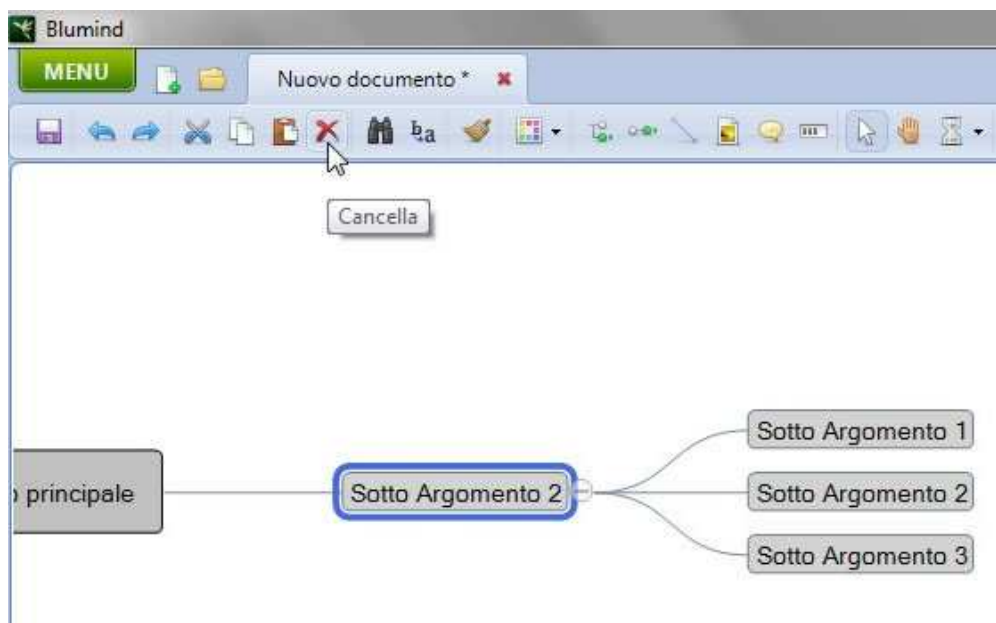
Per strutturare una mappa è sufficiente utilizzare i pulsanti aggiungi argomento e aggiungi sotto argomento, dopo aver selezionato il nodo "superiore" di riferimento.

Se, ad esempio, intendiamo aggiungere tre sottonodi al nodo sotto argomento 2, sarà sufficiente selezionare quest'ultimo ed utilizzare il pulsante aggiungi sotto argomento (la procedura va ripetuta tre volte); in alternativa possiamo utilizzare il pulsante aggiungi sotto argomento e, senza selezionare nuovamente il nodo "superiore", utilizzare il pulsante aggiungi argomento.



In caso di errore si può utilizzare il pulsante annullare posto sulla barra dei menu o il tasto **canc/del** sulla tastiera.

Con il mouse è possibile sempre **trascinare un nodo** da una posizione all'altra della mappa: se, ad esempio, trasciniamo un nodo di terzo livello sul nodo principale dell'applicazione, verrà trasformato in nodo di secondo livello.



Per cancellare un nodo creato in una fase precedente (in questo caso quindi, non è possibile utilizzare il pulsante annullare in quanto andrebbe a cancellare tutti gli altri nodi creati dopo il nodo che si intende eliminare), è sufficiente selezionarlo ed utilizzare il pulsante **cancella**, posto sempre sulla barra degli strumenti.

Se viene cancellato un nodo che presenta dei sottonodi (in figura il nodo sotto argomento 2) vengono eliminati anche questi ultimi (nell'esempio i tre sottonodi creati in precedenza).

Per scrivere all'interno dei nodi è sufficiente fare doppio clic sul nodo e digitare al suo interno o selezionare il nodo ed utilizzare la barra spaziatrice; con il **tasto invio** si esce dal nodo.

Se il testo da inserire nel nodo è lungo possiamo digitarlo su due o più righe premendo i tasti **ctrl+invio**.

Per salvare la mappa bisogna utilizzare il comando **salva** o **salva con nome** posti all'interno dell'elenco del pulsante menu e si interviene nella successiva finestra di dialogo che appare. E' possibile anche utilizzare il pulsante salva posto sulla barra degli strumenti. Alla mappa concettuale viene assegnata l'estensione .bmd, estensione dell'applicativo blumind.

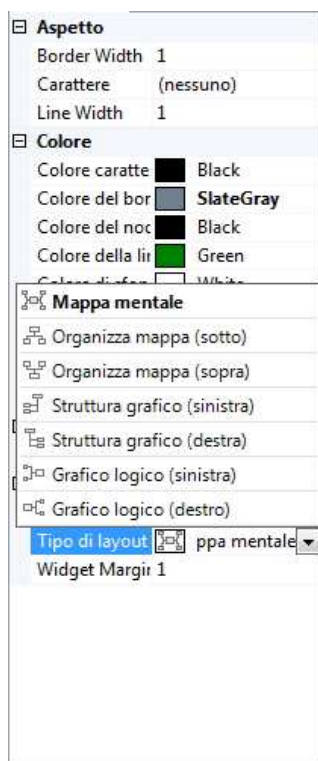


Per riaprire un file precedentemente salvato si utilizza il comando apri presente nell'elenco del pulsante menu (o il pulsante apri posto sulla barra degli strumenti) e si seleziona dalla finestra successiva il file con estensione .bmd.

Ogni mappa può essere personalizzata nella struttura. blumind offre numerosi layout (strutture) automatici che possono essere rapidamente assegnati ad una mappa.

Per scegliere un layout si utilizza la voce **tipo di layout** presente nel riquadro delle proprietà. Per impostazione predefinita, il layout standard è mappa mentale.

Possiamo, ad esempio, assegnare un layout a struttura gerarchica che si sviluppa verso il basso o verso l'alto (organizza mappa) oppure un layout che si sviluppa solo su di un lato a partire dall'alto (struttura grafico) oppure un layout che si sviluppa dal centro verso sinistra o destra (grafico logico).

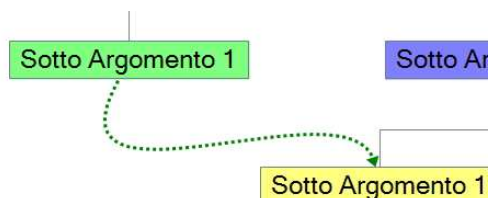


L'assegnazione di un layout predefinito non preclude la possibilità di modificare l'ordine dei nodi.

Per fare questa operazione è sufficiente selezionare il nodo ed utilizzare i comandi sposta sopra o sposta in basso presenti nel menu contestuale (tasto destro del mouse)



E' possibile anche collegare dei nodi distanti tra loro attraverso il comando **aggiungi un collegamento** dalla barra degli strumenti.



I collegamenti possono essere personalizzati dal riquadro proprietà ed è possibile inserire una casella di testo cliccando due volte sul collegamento.

Blumind consente anche di personalizzare ulteriormente i singoli nodi di una mappa.

E' possibile, ad esempio assegnare una icona a lato dell'etichetta di un nodo concettuale. Per farlo si utilizza (dopo aver selezionato il nodo) il pulsante **aggiungi icona** presente sulla barra degli strumenti e si interviene nella successiva finestra di dialogo.

La finestra seleziona icona che appare consente di selezionare un file immagine tra numerosi icone predefinite.



Attraverso il pulsante apri della finestra seleziona icona, è possibile importare come icona un qualsiasi altro file immagine presente sul computer (in questo caso si consiglia l'utilizzo di un file di dimensione ridotta).

Per inserire **un'immagine da internet** è sufficiente fare “copia immagine” e poi con il tasto destro del mouse “paste as image” e l'immagine verrà automaticamente inserita nel nodo selezionato.

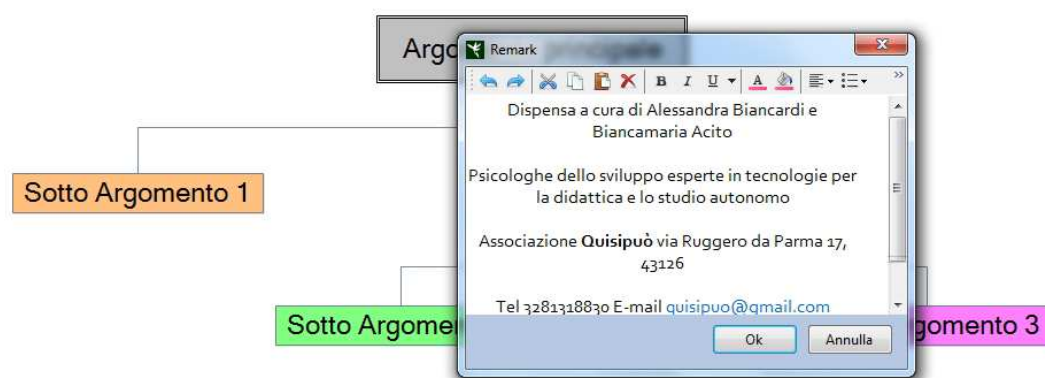
Per rimuovere una icona o un file immagine importato in un nodo concettuale è sufficiente selezionare con il mouse l'icona e premere il tasto canc o utilizzare il comando cancella.

Se invece intendiamo soltanto modificare l'icona con un altro file immagine, possiamo intervenire direttamente nel riquadro delle proprietà in corrispondenza della voce immagine e selezionare dall'elenco a discesa una nuova icona che andrà a sostituire quella preesistente.

Ad un nodo concettuale è possibile associare, oltre che una icona, anche uno o più segnalibri.

Si seleziona il nodo, si utilizza il pulsante **aggiungi segnalibro** presente sulla barra degli strumenti e si digita il testo nella successiva finestra di dialogo.

La finestra note presenta alcune icone che consentono di tagliare, copiare e incollare il testo da e verso altre applicazioni.



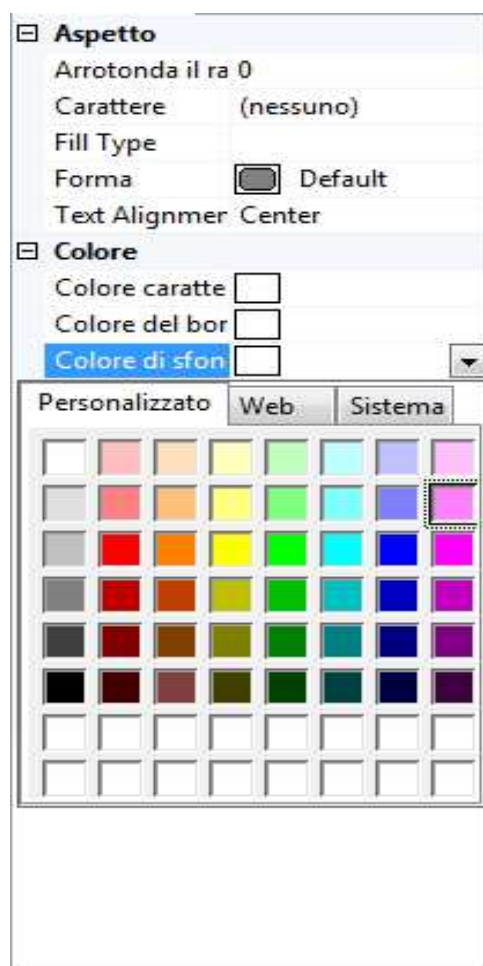
Inoltre è presente il pulsante carattere (l'ultimo sulla destra) che consente di scegliere la dimensione e il tipo di font.

Dopo la conferma sul pulsante ok della finestra note, all'interno del nodo concettuale appare il simbolo del segnalibro.

Passando il mouse su di esso viene visualizzato parte del testo trascritto in precedenza mentre, un doppio clic apre la finestra note per la lettura completa del testo.

Come per le icone, è possibile rimuovere il segnalibro selezionandolo con il mouse ed azionando il comando cancella (quest'ultimo è disponibile anche all'interno del menu contestuale che si attiva con un clic sul pulsante destro del mouse).

Attraverso il **riquadro delle proprietà** possiamo personalizzare ulteriormente l'aspetto del nodo. Possiamo modificare ad esempio la forma, il colore e la dimensione sia del nodo che del testo in esso contenuto.



Ad un nodo di una mappa può essere associato un collegamento ipertestuale ad un file o ad un sito internet. Per creare un collegamento ipertestuale si seleziona la voce **hyperlink** all'interno del riquadro proprietà. Da lì è possibile sia creare un collegamento ad internet o a un file presente sul computer.

Per rimuovere un collegamento ad una pagina web o ad un file locale sarà sufficiente utilizzare il comando taglia presente nell'elenco hyperlink del riquadro delle proprietà'.

Blumind consente di **esportare una mappa** in diversi formati selezionabili dal sottomenu esporta presente nell'elenco del pulsante menu.

Quando si esporta una mappa complessa in uno dei formati immagini (.png, .jpeg...) è possibile anche "nascondere" dei sottonodi: se si comprime parte di una mappa i nodi interessati non verranno trasferiti sull'immagine.

Per comprimere parte di una mappa è sufficiente utilizzare i cerchietti posti sul bordo inferiore di un nodo.



L'esportazione in formato text crea un file con tutti i nodi della mappa organizzati in un elenco a struttura.

Creare una mappa con una lista di parole

- Realizzare un elenco di parole all'interno di qualsiasi elaboratore di testi (word o writer).
- Dopo aver concluso la lista delle parole, selezionarla e copiarla in memoria.
- E' possibile ora chiudere l'elaboratore di testi.
- Avviare il file Blumind.
- Aprendo il programma viene mostrata la pagina della mappa nella quale è presente solo il nodo principale (Argomento principale).
- Effettuare un clic destro sul nodo e scegliere Incolla.
- Il testo copiato in memoria viene incollato nella mappa: ad ogni riga corrisponde un nodo.