

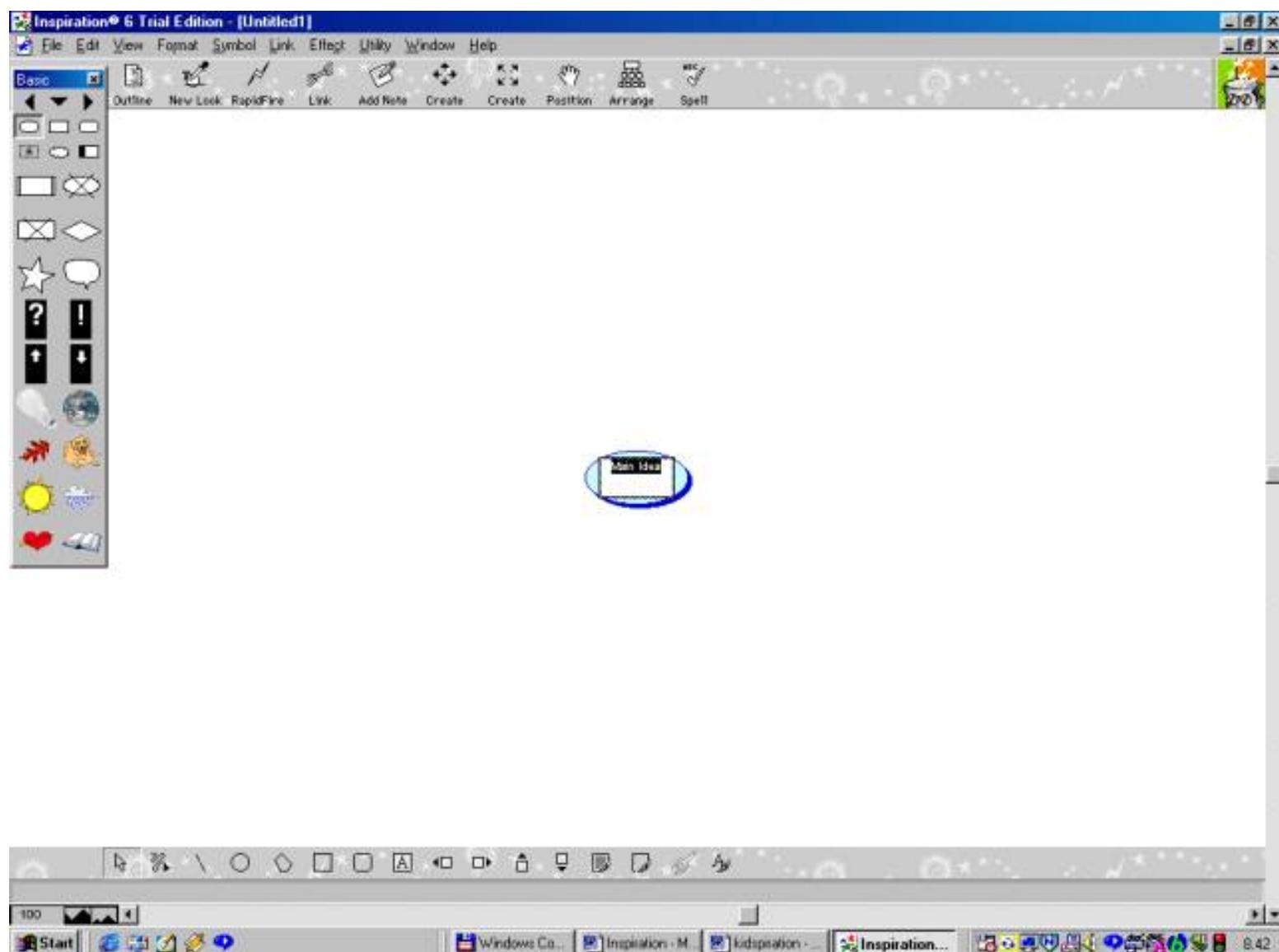
Inspiration 6.0™ per Windows™ – istruzioni sommarie (versione aggiornata e corretta) di [Marco Guastavigna](#)

Si tratta di ambiente di lavoro per lo sviluppo di mappe concettuali^[1], giunto alla 6ª edizione. Rimando a www.noiosito.it/mxt.pdf e a www.pavonerisorse.to.it/pstd/ per alcune considerazioni in merito all'impiego a scuola dei programmi di questo genere e qui mi limito a indicazioni di carattere operativo^[2].

Come ottenere il programma

Inspiration si scarica a partire da www.inspiration.com in versione trial, che scade dopo 30 gg. .

Avvio



Saltata la finestrella iniziale sui tips^[3], che si presenta all'avvio del programma e che consigliamo di chiudere, anzi di “disinnescare” in modo definitivo, l'interfaccia iniziale consente di identificare facilmente identificabili quattro zone:

1. la zona di sviluppo della mappa vera e propria, al centro, su grande sfondo bianco,

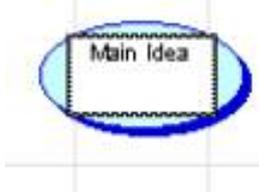
con l'idea di partenza (*Main idea*) già collocata;

2. la *tavolozza* con le *forme* assegnabili ai concetti con un semplice click del mouse, a sinistra;
3. la zona di *intervento sulle altre proprietà dei concetti e delle relazioni* e di realizzazione di altri oggetti (linee, caselle di testo, figure geometriche^[4]) in basso;
4. la zona delle funzioni generali di trattamento della mappa, in alto (barra degli strumenti);
5. la zona dei menu.

Lo sfondo si presenta bianco; volendo è possibile attivare una griglia di riferimento (Menu *Utily/Grid Snap*), che è molto utile per posizionare con cura gli oggetti.

Il nodo iniziale ha già tre proprietà fondamentali assegnate:

- a. un *nome*, che possiamo cambiare scrivendo ciò che più ci aggrada; quando lo avremo terminato dovremo fare click all'esterno del nodo;



- b. una *posizione*: è al centro; possiamo però trascinarlo dovunque;

- c. una *forma*^[5], su cui possiamo intervenire con il mouse e la tavolozza delle forme.



Meno evidente, forse, è in realtà applicata una quarta proprietà, il colore. Essa è modificabile

mediante l'opzione "*Fill Color*" della parte bassa dell'ambiente di lavoro per le forme astratte, non per le altre. Va quindi considerata in modo diverso dalle precedenti. Lo stesso vale per la possibilità di modificare il colore dei bordi (*Line Color*).



Volendo ulteriormente approfondire, anche il testo che costituisce il nome ha sue proprietà: Tipo di carattere, Stile, Dimensioni, modificabili attraverso il menu *Format*, e Colore, su cui si può intervenire di nuovo mediante un simbolo posto in

basso.

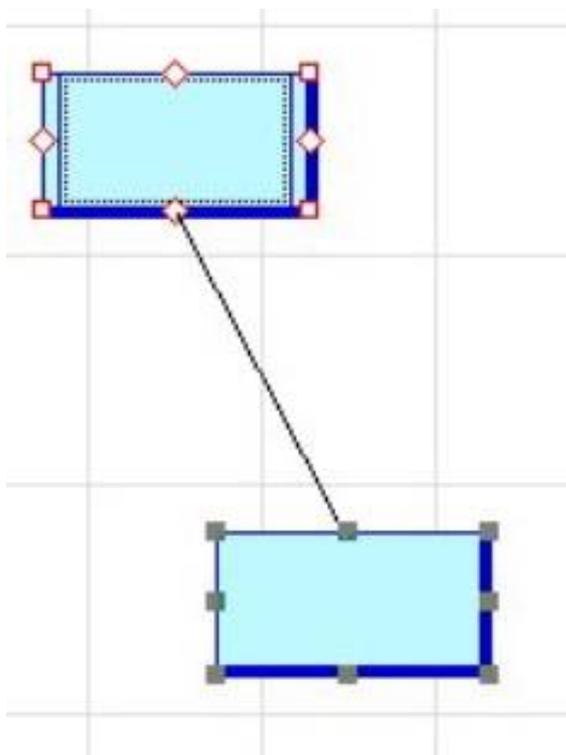
Lavorare sui nodi

Abbiamo assegnato al nostro nodo il nome di "Idea iniziale" e abbiamo fatto click all'esterno, come ci segnala la comparsa di una croce in tale punto dello sfondo. Si osservi anche che il nodo ha cambiato aspetto. Tutta l'interfaccia si fonda infatti su segnali visivi forti, che danno costantemente all'utente l'informazione su dove sia, *su quale oggetto stia operando*.



Per...	Cosa fare...
--------	--------------

Aggiungere un nodo	<ol style="list-style-type: none">1. raggiungere una posizione; scrivere il nome del nodo; il nodo assume la forma ellittica di default; <p><i>oppure</i></p> <ol style="list-style-type: none">2. raggiungere una posizione; selezionare [6] una forma; scrivere il nome del nodo;
Cambiare forma al nodo	Selezionare il nodo; selezionare una forma della tavolozza
Cambiare nome al nodo	Selezionare il nodo; selezionare il nome; operare come su un normale testo elettronico
Spostare un nodo	Selezionare il nodo; spostarne l'ingombro trascinandolo con il mouse; rilasciare.
Cancellare un nodo	Selezionare il nodo; poi utilizzare CANC da tastiera o il simbolo della gomma della zona alta.



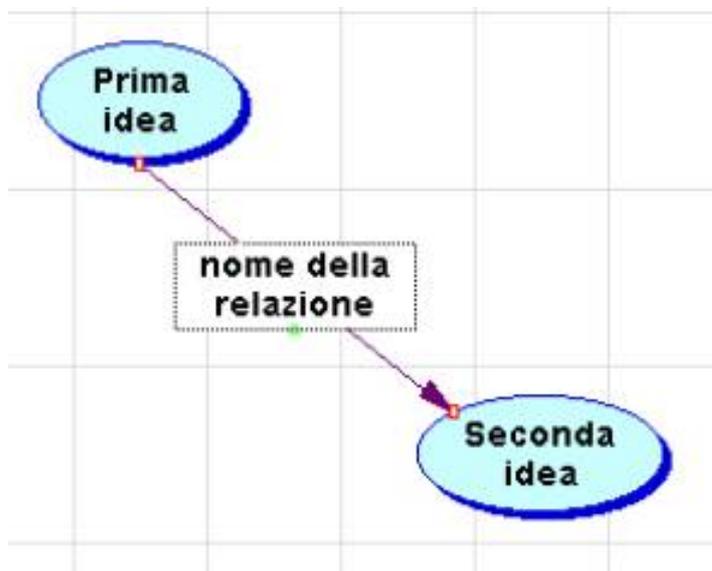
Lavorare sulle relazioni

Per tracciare una relazione: selezionare un blocco e agire sulle maniglie romboidali che compaiono sui lati, come illustrato nella figura adiacente. Si ottiene quanto rappresentato in figura in modo astratto. Si osservi che la relazione ha a sua volta alcune proprietà fondamentali;

- a. esiste;
- b. è orientata;
- c. è definita da un nome.

Sono possibili ovviamente numerosi interventi sulle proprietà della relazione:

1. *dare il nome:* appena tracciato il collegamento scriverne il nome, oppure selezionare il collegamento e scriverne il nome



2. *cambiare il nome*: selezionare il collegamento e riscriverne il nome operando come su un normale testo in ambiente elettronico;

3. *rovesciare il verso*: menu Link/Reverse Link

4. *intervenire sulla forma*: menu Link/Curved Link per renderlo curvo il collegamento; Auto 90° per poter avere segmenti a angolo retto, Straighten link per ritornare alla linea dritta.

5. *intervenire sull'orientamento*: menu Link/ Arrow Head Starting point per intervenire sulla punta di freccia dell'origine del collegamento; menu Link/ Arrow Head Ending point per intervenire sulla punta di freccia del termine del collegamento.

6. *intervenire sulle caratteristiche del carattere*: operare in modo identico a [quello dei nomi dei nodi](#).

Altri aspetti importanti

1. Agendo su tre simboli , posti in alto a sinistra sulla tavolozza, sarà possibile, rispettivamente, scorrere all'indietro, visualizzare, scorrere in avanti le numerose collezioni di immagini in dotazione al programma.

2. Una qualsiasi immagine esterna può essere associata come forma a un nodo: si copia l'immagine lì dove sia disponibile; si realizza il nodo con una forma qualsiasi; si seleziona il nodo stesso; si incolla (con Edit/Paste o utilizzando le varie scorciatoie da tastiera).



3. I simboli fungono da Zoom e Controzoom [\[7\]](#)

4. Selezionando un testo (nome della relazione, nome del nodo, contenuto di una casella di testo) e passando attraverso il Menu Utility/Internet gli si potranno associare pagine WEB, attivabili direttamente dalla mappa via chiamata del browser presente sul PC;

5. Utilizzando i pulsanti rappresentati in figura è possibile far compiere ai nodi



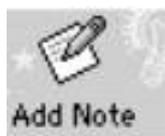
6. *Send to Back* e *Bring to Front* (Menu *Effect*) consentono di

lavorare sulla disposizione degli oggetti per “piani” differenti;

7. *Line Thickness* (Menu *Effect*) consente di intervenire sullo spessore dei segmenti rappresentanti le relazioni

8. *Group /Ungroup* (Menu *Symbol*) consente di raggruppare o separare oggetti; quando gli oggetti sono raggruppati costituiscono un unico blocco, che, per esempio, può essere spostato sulla mappa tutto insieme.

9. Quando si lavori su mappe molto complesse, si può apprezzare la funzione *Family/Open Child* (Menu *File*), che permette di costruire strutture gerarchicamente concatenate; ciascun nodo di una mappa può generare una famiglia a lui subordinata (anche in modo ricorsivo); il nodo “genitore” appare contrassegnato da un quadratino rosso sull’angolo superiore destro; la funzione citata consente inizialmente di “creare” il nuovo oggetto, successivamente di attivarlo.



10. Il simbolo consente di associare una nota testuale a un nodo; il nodo appare contrassegnato da un quadratino rosso sull’angolo superiore sinistro.

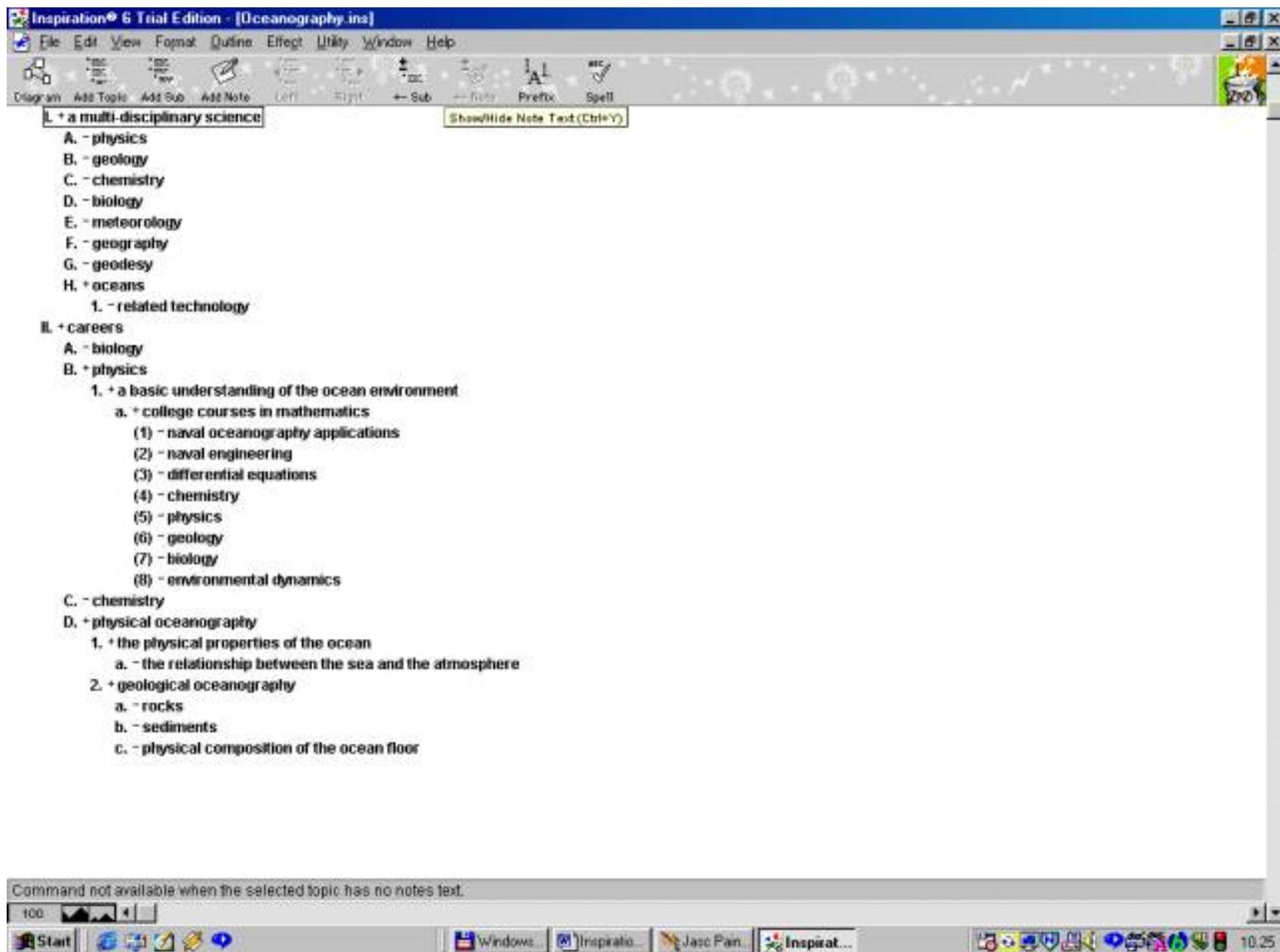


11. Il simbolo consente di spostare tutta una mappa sul piano di lavoro; è molto utile in presenza di lavori di particolare ampiezza.

La modalità outline



Mediante il pulsante riprodotto in figura possiamo passare dalla modalità grafica, che certamente caratterizza l’ambiente di lavoro, alla modalità testuale, nella quale Inspiration utilizza il sistema di rappresentazione detto Outliner, ovvero una struttura gerarchica nella quale le relazioni di subordinazione tra le idee sono rappresentate dal loro disporsi visivamente “più a destra” di ciò che è loro superordinato – cfr. la figura seguente.



In questo ambiente si conservano i

nomi dei nodi ma non quelli eventuali delle relazioni e si lavora soprattutto con la barra degli strumenti riprodotta in figura.

Ovvero, rispettivamente, da sinistra verso destra:

1. ritorno alla modalità grafica;
2. aggiunta di un item dello stesso livello (sequenzialmente successivo);
3. aggiunta di un item di livello inferiore (gerarchicamente subordinato);
4. aggiunta di una nota a un item;
5. spostamento di un item a un livello gerarchicamente superiore (a sinistra);
6. spostamento di un item a un livello gerarchicamente inferiore (a destra);
7. visualizzazione o meno degli item subordinati rispetto a un certo item;
8. visualizzazione o meno delle note;
9. variazione dei "prefissi" che caratterizzano dal punto di vista testuale gli item (alfanumerici, simboli grafici, numeri romani e così via);
10. [controllo ortografico (in inglese)]

Le funzioni di esportazione

Inspiration esporta il proprio lavoro sia come pagine WEB (ambedue le modalità), sia come testo (modalità *Outline*), sia come immagine (modalità *Diagram*) – Menu *File/Export*.

Alcune scorciatoie e affini

In modalità *Diagram* è possibile, una volta impraticchitisi del programma, utilizzare alcune modalità di accelerazione del lavoro.



Utilizzando i simboli riprodotti in figura, per esempio, sarà possibile produrre rapidamente nodi concettuali: se lo faremo tenendo selezionato un nodo di partenza verrà prodotta anche una relazione orientata verso di esso, diversamente il nuovo nodo comparirà in una posizione “logicamente” conseguente alla scelta fatta – i due simboli non sono equivalenti: il primo (verticale e orizzontale) produce nodi connessi sequenzialmente, il secondo (diagonale) nodi subordinati.



In questo caso, invece, si possono produrre rapidamente nuovi nodi connessi a un nodo di partenza “restando” su quest’ultimo; è sufficiente selezionare il nodo di partenza, cliccare sul simbolo *RapidFire* e scrivere via via i nomi dei concetti da generare schiacciando invio al termine di ogni nome; la struttura sarà incrementata automaticamente e i nuovi nodi assumeranno la forma del primo [\[8\]](#)



Il simbolo opera in modo analogo al precedente: se si è definito un particolare “look” per una relazione (spessore della linea, colore, tipo di punta) è possibile applicarla rapidamente a altre relazioni [\[9\]](#) selezionando la relazione “matrice”, cliccando su *New Look*, raggiungendo le relazioni che interessano e scegliendo *Paste New Look* dal Menu *Edit*.



Trasforma la punta del mouse in un tracciatore automatico di relazioni. Sarà sufficiente cliccare via via sui nodi e le relazioni verranno tracciate, sempre orientate dal primo al secondo. Attenzione: il simbolo funziona come un interruttore. Se si intende smettere di usare la funzione bisogna cliccare una seconda volta su di esso.



Serve per cercare di disporre in modo il più razionale possibile i nodi di una mappa dopo che la si è sviluppata tutta o in misura significativa. Si apre una finestra Inspiration propone alcuni modelli logico-grafici tra i quali scegliere quello che ci pare più adatto; non sempre i risultati sono utili [\[10\]](#), soprattutto quando le connessioni da noi pensate non si prestino a essere trattate in modo gerarchico o a raggiera. Ricordiamo a questo proposito che, analogamente, quando si passi dalla modalità *Diagram* a quella *Outline*, eventuali relazioni non riconducibili a sequenza e gerarchia, possono essere rappresentate mediante l’introduzione della scritta “Miscellaneous Thoughts” (pensieri “misti”). Se si vuole eliminare questa funzione è necessario impostare *Suppress Misc. Thoughts*, a partire dal Menu *File/Diagram Properties/Options*.

-
- [1] In queste note parleremo di *nodi* (concetti) e *relazioni*, ovvero degli elementi costitutivi di una mappa sul piano visivo e cognitivo, e delle loro proprietà.
- [2] Viene documentato solo ciò che è specifico del programma, ovvero *come produrre nodi e relazioni e come intervenire sulle loro proprietà*. Non si parla delle operazioni comuni a tutti gli ambienti di lavoro – per esempio del salvataggio di un file.
- [3] Trucchi e scorciatoie
- [4] Non documenteremo le funzioni relative a questi oggetti, in quanto analoghe a quelle di altri ambienti di lavoro.
- [5] Una sorta di ellissi, impropriamente ovale. Questa forma è dovuta all'impostazione iniziale della teoria delle mappe concettuali – cfr. Gowin - Novak, *Imparando a imparare*, SEI, Torino, 1989 e 2001.
- [6] In tutti i casi la “selezione” si effettua con un click del mouse su quanto interessa.
- [7] Usando il controzoom si scopre che la mappa può essere elaborata su di un piano di lavoro molto più vasto di quanto non si pensi inizialmente; si consideri che in sede di stampa, se si usano le impostazioni di default, il tutto viene automaticamente riportato alle dimensioni del foglio utilizzato, per esempio l'A4.
- [8] Ovviamente sarà poi possibile effettuare tutte le modifiche e le integrazioni ritenute utili o necessarie con le “normali” procedure operative.
- [9] Per selezionare più relazioni (e in generale più oggetti) vale la regola generale: Shift (maiuscole) e click del mouse.
- [10] Non scoraggiamoci per questo: si possono fare tentativi vari. Se il risultato della trasformazione non ci convince, infatti, per riportare la mappa alla condizione risultato della nostra elaborazione sarà sempre possibile infatti usare *Undo* (annulla) del Menu *Edit*.