

Kidspiration™ 1.0 per Windows™ – istruzioni essenziali

di [Marco Guastavigna](#)

Si tratta di ambiente di lavoro per lo sviluppo di mappe concettuali^[1] impostato con un'interfaccia “bambina”. È “figlio” del noto Inspiration, software “adulto”, giunto alla 6 edizione. Rimando pertanto a www.noiosito.it/mxt.pdf e a www.pavonerisorse.to.it/pstd/kids.htm 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

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

Note tecniche d'avvio

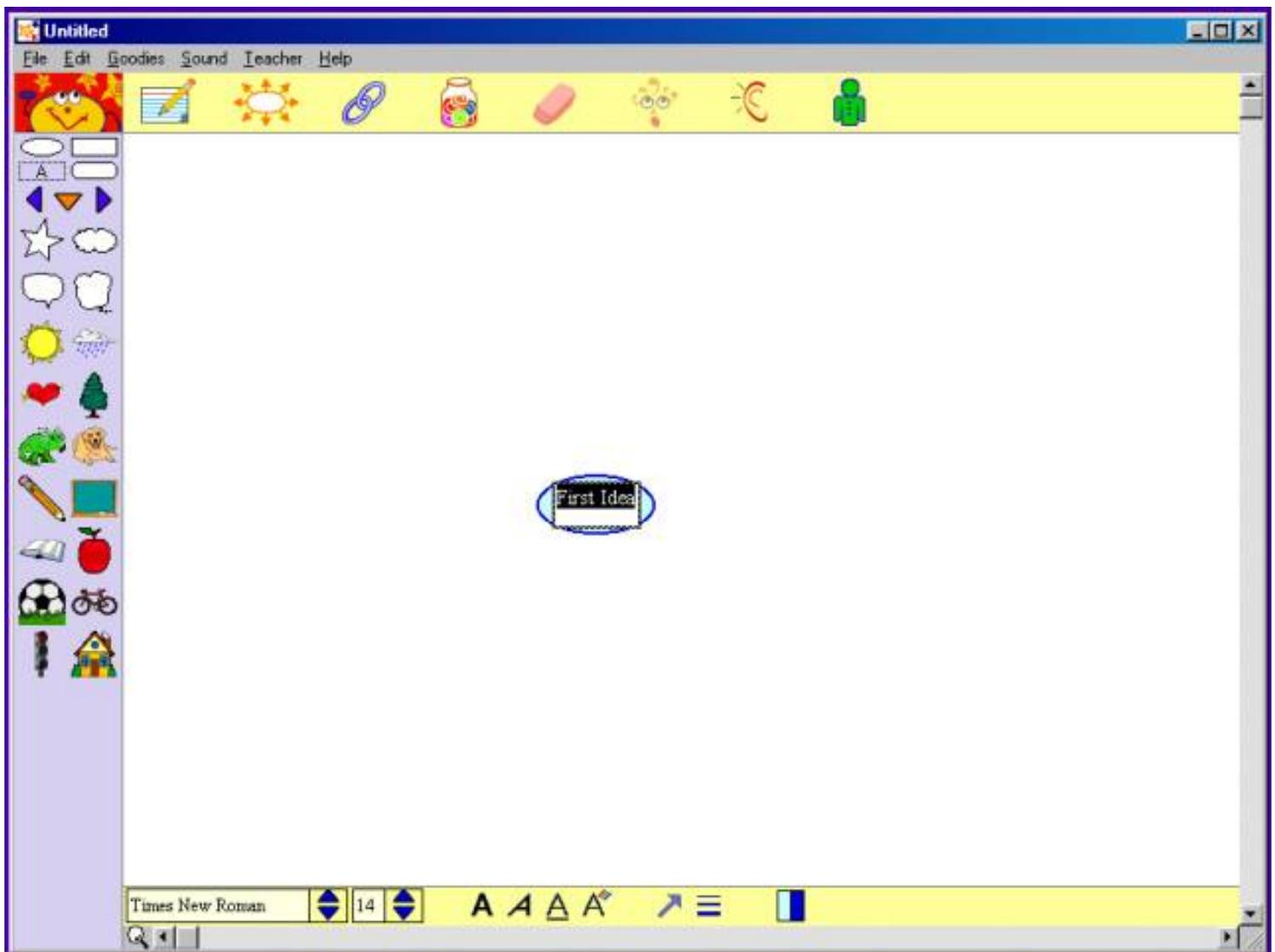
L'installazione del programma vero e proprio sarà preceduta nella gran parte dei casi da quella di alcuni moduli necessari affinché il programma sia in grado di “parlare”, ovvero di leggere le voci di menu e i pulsanti (automaticamente, dopo breve permanenza della punta del mouse) e le idee via via che vengono disposte (su richiesta, ovvero mediante pressione del simbolo dell'orecchio umano). Si tratta ovviamente di una funzione interessante se riferita all'inglese, meno se si pensa alla nostra lingua.

All'inizio...



... il programma si presenta come in figura. È possibile accedere alle *Activities*^[3] già pronte (alle quali, come vedremo sarà consentito di aggiungerne di nostre), oppure, lavorare su una mappa in modalità grafica, via *New/Picture*, o testuale, via *New/Writing*. *Open* ovviamente ci consente di accedere a un nostro lavoro precedentemente salvato.

Scegliamo di lavorare su di una mappa grafica; l'ambiente di lavoro sarà quello rappresentato in figura:



Sono 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 (First idea^[4]) già collocata;
2. la *zona delle funzioni generali di trattamento della mappa*, in alto;
3. la *tavolozza con le forme assegnabili ai concetti con un semplice click del mouse*, a sinistra;
4. la *zona di intervento sulle altre proprietà dei concetti e delle relazioni*, in basso.

Il nodo iniziale ha già tre proprietà fondamentali assegnate:

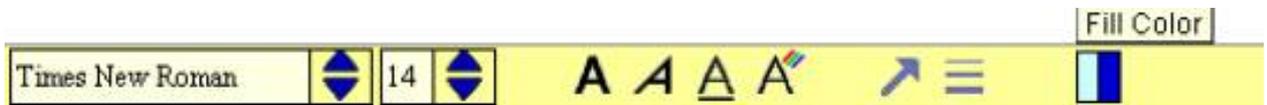


- a. un *nome*, che possiamo cambiare scrivendo ciò che più ci aggrada; quando lo avremo terminato dovremo fare click all'esterno del nodo;
- b. una *posizione*: è al centro; possiamo però trascinarla dovunque;
- c. una *forma*^[5], su cui possiamo intervenire con il mouse e la tavolozza delle forme.

C'è in realtà una quarta proprietà, il colore. Essa è modificabile mediante l'opzione "*Fill*

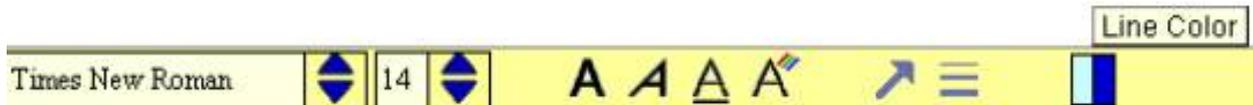
Color”

della



parte bassa dell’ambiente di lavoro (cfr. figura) 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*), sempre evidenziata in figura:



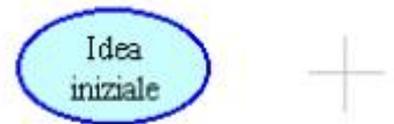
Volendo ulteriormente

approfondire anche il testo che

costituisce il nome ha sue proprietà (Tipo di carattere, Stile, Dimensioni, Colore) – cfr. figura



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 su segnali visivi forti, che danno all’utente l’informazione su dove sia, *su quale oggetto stia operando*.



Lavorare sui nodi

Per...	Cosa fare...
Aggiungere un nodo	<ol style="list-style-type: none"> 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"> raggiungere una posizione; selezionare [6] una forma; scrivere il nome del nodo; raggiungere una posizione; selezionare nella zona alta il simbolo ; comparirà la forma di default; assegnare il nome
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

Modificare le dimensioni di un nodo	Selezionare il nodo; agire sulle maniglie che compaiono su di esso	
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.	

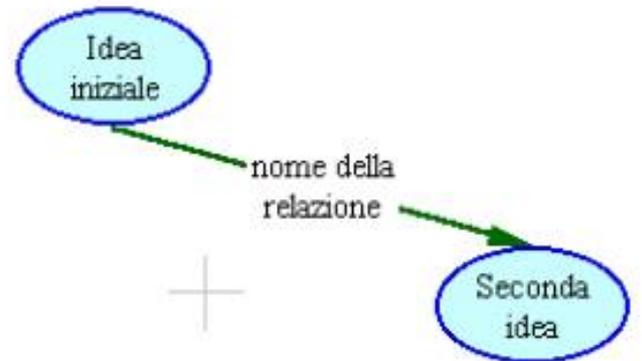
Lavorare sulle relazioni

Per tracciare una relazione tra due nodi si opera così:

1. si seleziona il nodo di partenza;
2. si seleziona il simbolo della catenella in alto;
3. si seleziona il secondo nodo.
4. si scrive il nome della relazione [\[7\]](#)
5. si seleziona uno spazio neutro dello sfondo o un altro oggetto su cui lavorare

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.



La relazione condivide con il nodo numerosi aspetti operativi:

Per...	Cosa fare...
Cancellare una relazione	Selezionare la relazione; poi utilizzare CANC da tastiera o il simbolo della gomma della zona alta.
Modificare l'orientamento della relazione	Agire sul simbolo  in basso, che funziona in modo ciclico
Rovesciare l'orientamento della relazione	Cancellare la relazione esistente e tracciarne una nuova orientata come serve

Modificare il tipo di linea della relazione	 <p>Agire sul simbolo  in basso, che funziona in modo ciclico</p>
Modificare le caratteristiche del testo del nome della relazione	Agire come per il testo del nodo
Modificare il colore della relazione	Usare Line Color (quando sia selezionata la relazione l'opzione Fill Color scompare)

Altri aspetti importanti

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

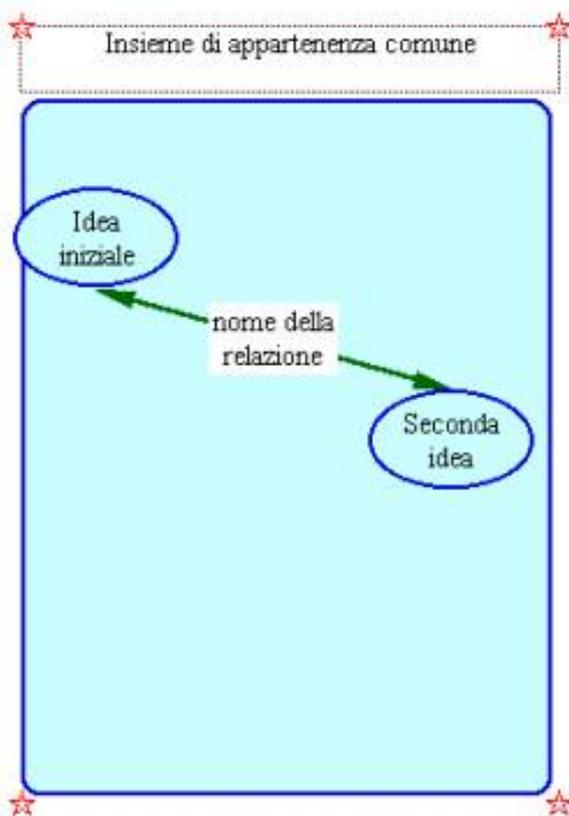
2. A un nodo può essere associata come forma una qualsiasi immagine esterna: si copia l'immagine lì dove sia disponibile; si realizza il nodo con una forma qualsiasi; si seleziona il nodo stesso; si incolla (Edit/Paste o varie scorciatoie da tastiera).



3. Con  è possibile annullare gli effetti dell'ultima azione.



4.  permette di accedere a un set di possibili raggruppatori; potremo



cioè scegliere un simbolo con cui tratteremo un'area di appartenenza di due o più nodi.

Da quel momento essi costituiranno un "gruppo", che sarà, volendo, caratterizzabile con una particolare etichetta e che diverrà un blocco unitario, come rappresentato in figura.



Student Name

5. Student Name ci permette di scrivere a destra, centrato o a sinistra il nome dell'autore della mappa ai fini della stampa.

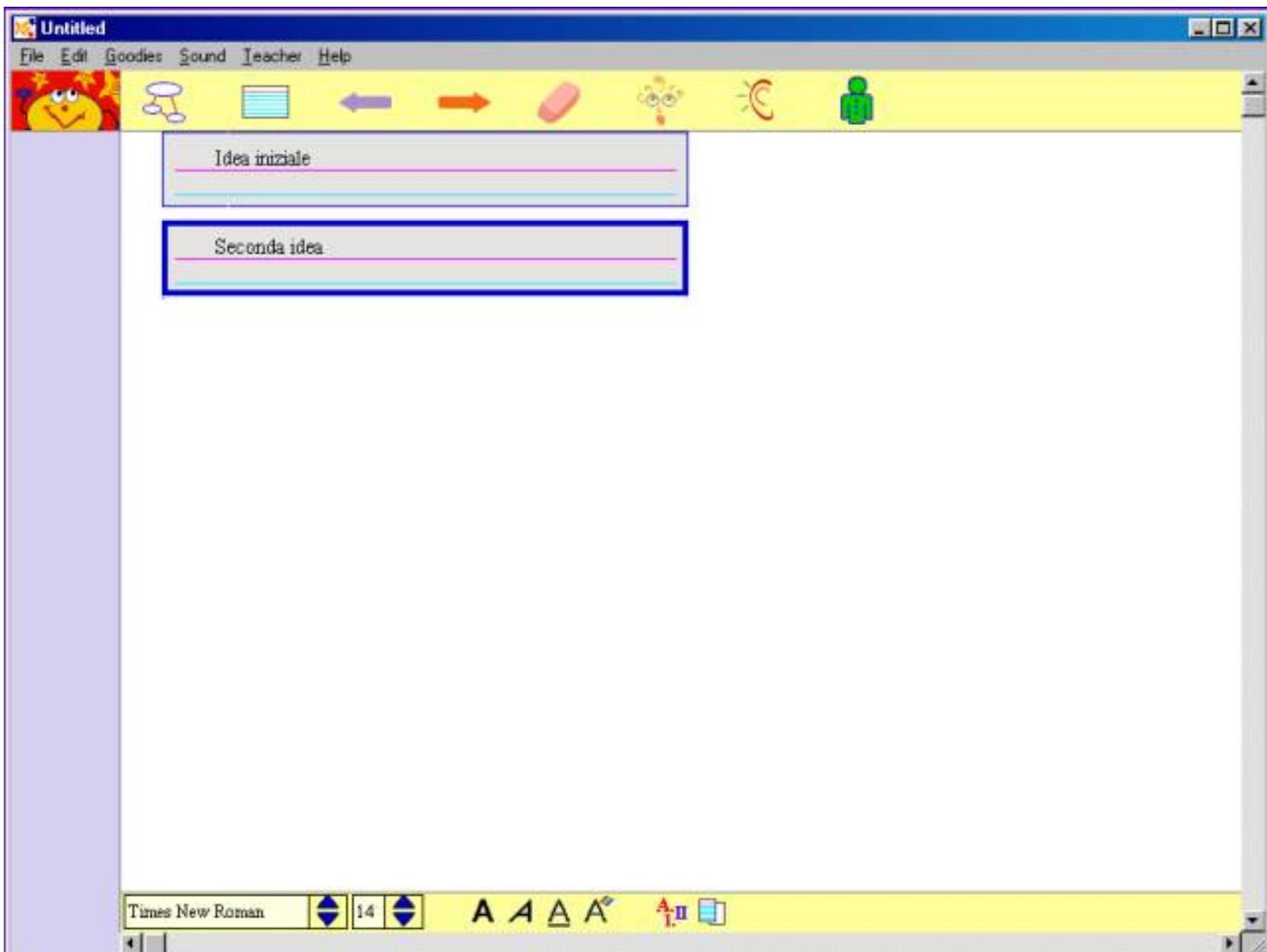
6. il Menu Sound ci consente in modo molto semplice e evidente di registrare suoni da associare ai nostri nodi.



La modalità Writing

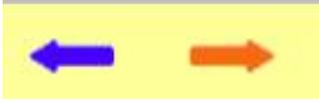
All'avvio del programma, attraverso File/New, oppure in qualsiasi momento su un

lavoro impostato in modalità grafica mediante selezione del simbolo , posto in alto a sinistra, nella parte delle funzioni generali, passare alla modalità *Writing*, illustrata in figura.

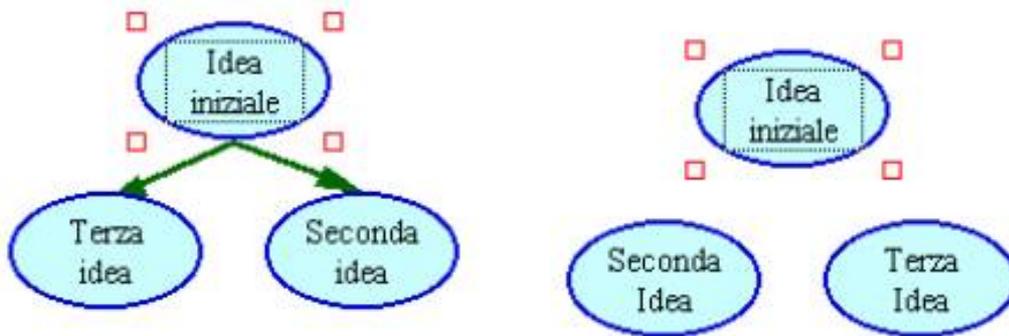


Qui le idee sono trattate come singoli item, che possono essere disposti in semplice sequenza, come nella figura precedente o secondo la modalità gerarchica tipica degli outliner; come illustrato nella figura a fianco: seconda

idea e terza idea costituiscono uno sviluppo subordinato di Idea iniziale e ciò è rappresentato dal loro essere “più a destra”.

L'utente agisce su questa struttura mediante i pulsanti , che gli consentono rispettivamente di alzare di livello (*Move Left*) e di subordinare (*Move Right*) gli item.

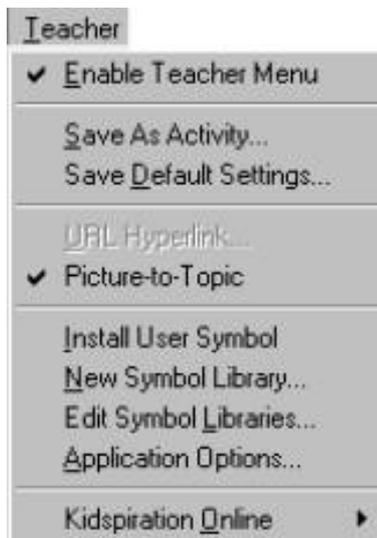
Il pulsante  ci riporta alla modalità grafica, mentre gli altri (condivisi con quest'ultima) conservano la stessa funzione.



Ritornando alla modalità grafica osserveremo che il programma ha utilizzato la forma di default e ha disposto le idee in un modo predefinito; se esse

poi sono state trattate in modo gerarchico vedremo che sono state tracciate in automatico relazioni orientate, prive di nome, a cui è possibile attribuire il significato generale di “si sviluppa, si articola in”. In entrambi i casi, ovviamente, sarà possibile operare su ogni oggetto (nodo e relazione) in tutti i modi previsti dall’ambiente di lavoro. Quel che è importante sottolineare è che ciò che si fa lavorando in una certa modalità ha effetti anche nella rappresentazione adottata nell’altra. Se io traccio, in modalità grafica, le relazioni a idee che sono state trattate precedentemente nell’altra modalità come sequenza (agisco per esempio affinché le idee illustrate dalla prima delle due figure adiacenti a questo testo assumano la configurazione che hanno nella seconda) e successivamente ritorno a “Writing”, scoprirò che le idee sono state disposte in modo coerente, come [visto in precedenza](#).

Il menu Teacher. Le Activities



Il programma obbedisce al modello secondo cui è compito dell’adulto tutelare il bambino. Per questa ragione all’inizio le funzioni del menu Teacher sono disabilitate ed è necessario abilitarle (*Teacher/Enable Teacher Menu*): tra di esse ci sono infatti da una parte opzioni per la manutenzione e la configurazione (per esempio *Edit Symbol Libraries*), dall’altra la possibilità di connettere indirizzi di Internet (*URL Hyperlink*^[8]) ai nomi dei concetti o delle relazioni, dall’altra ancora la possibilità di salvare mappe particolarmente riuscite come matrici per attività da svolgersi da più di un allievo. Se si seleziona questa opzione si avvia un semplice mago(“wizard”),

che ci guida passo passo in questa forma particolare di salvataggio del nostro lavoro. Ci saranno richieste alcune indicazioni di carattere grafico (per le quali si possono lasciare le impostazioni di default), se vogliamo che sia messa in evidenza l’idea di partenza o se preferiamo che all’utente dell’attività lo schermo sia presentato così come è al momento dell’archiviazione dell’attività, e soprattutto:

- a. in quale gruppo di attività intendiamo archiviare il nostro lavoro;

- b. un nome e un abstract da assegnargli e che saranno presentati all'utente al momento dell'apertura della sezione di attività prescelta.

Le possibilità di esportazione

In modalità grafica ogni lavoro può essere esportato (*File/Export*) come immagine (bmp, gif, jpeg) e come pagina HTML; questa possibilità c'è anche nella modalità "writing" insieme al formato testo e all'RTF. Kidspiration, insomma, è in grado produrre pagine WEB, di comunicare con i principali programmi di videoscrittura e di manipolazione dell'immagine.

[Marco Guastavigna](#) - Pino Torinese, 9 maggio 2001

-
- [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 o della sua stampa.
- [3] Le Activities sono dei normali file, che vengono però salvati e aperti secondo procedure e collocazioni sul disco particolari, che rendono possibile utilizzarli come "matrici" per esercitazioni via via diverse, da gestire secondo le operazioni di apertura e salvataggio ordinarie.
- [4] È interessante osservare che il programma "adulto" propone invece "main idea" (*idea principale*), significativa sfumatura cognitiva.
- [5] Una sorta di ellissi, impropriamente ovale. Questa forma è dovuta all'impostazione iniziale della teoria delle mappe concettuali – cfr. J.D. Novak –, D. B.Gowin, "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] Se non si intende dare nome alla relazione si salti il passaggio 4.
- [8] In figura la voce non è disponibile perché all'atto dell'attivazione del menu non era evidenziato alcun testo né nei nodi né nelle relazioni. Perché sia disponibile è infatti necessario che sia selezionato un testo scritto nella mappa.