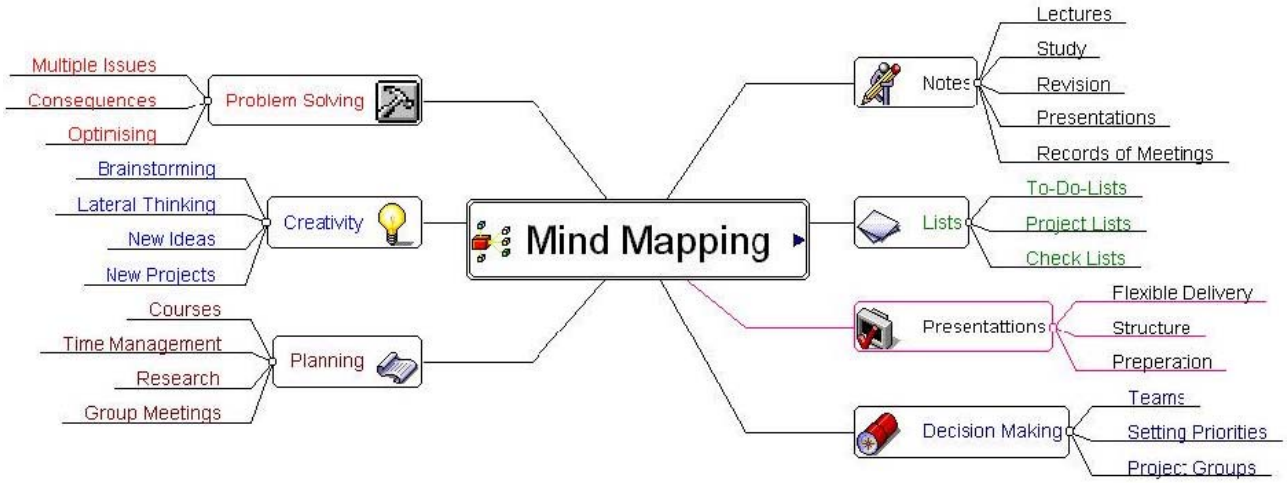
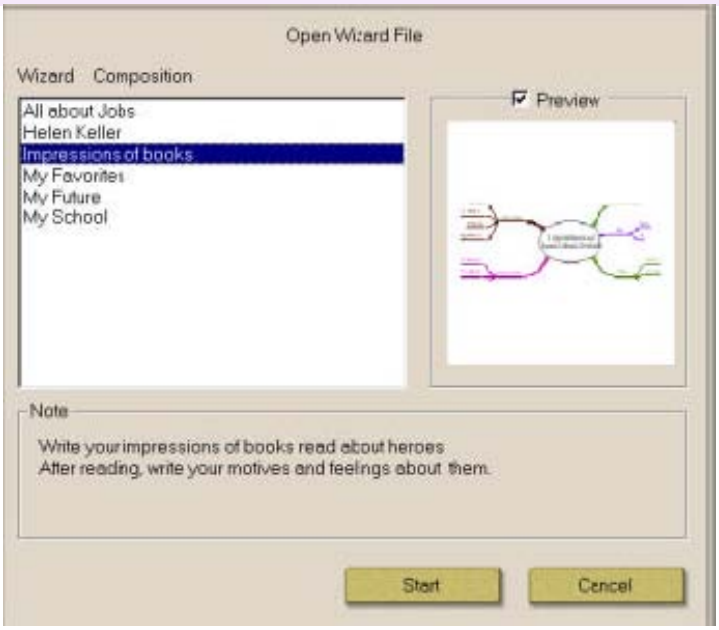
Mind Manager jr – istruzioni essenziali (di Marco Guastavigna)

Il programma è scaricabile in versione di valutazione a pieno funzionamento per 30 gg. da www.mindmapper.com. 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*”.

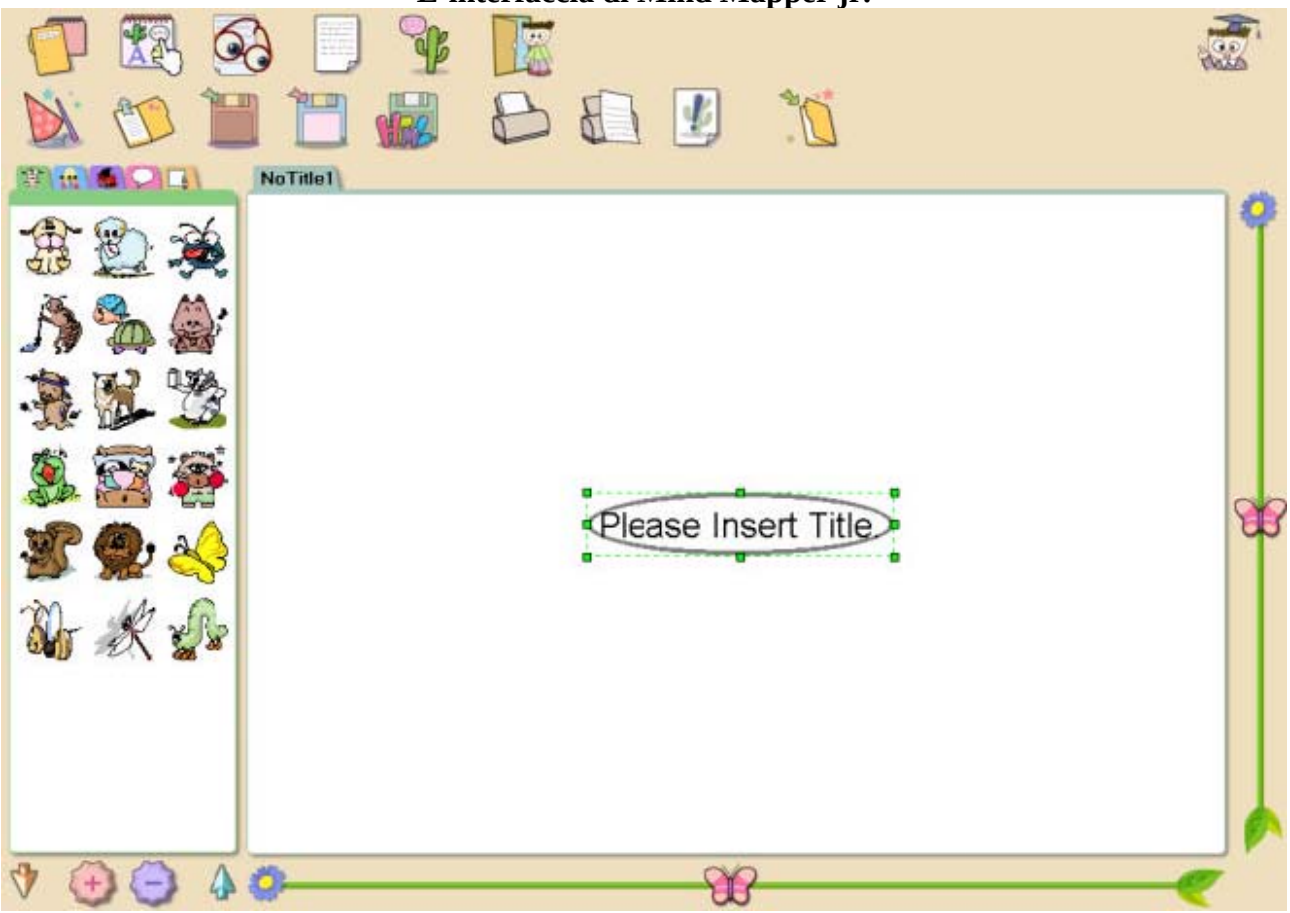
Se si sceglie di lavorare a una nuova mappa ci si trova a lavorare con l’interfaccia illustrata dalla figura della pagina seguente.

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[1], 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 bacground 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.

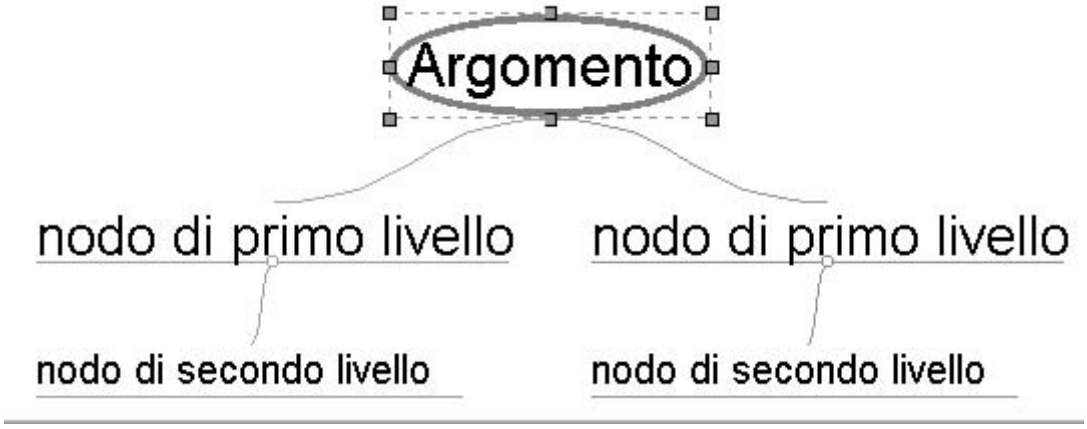
L'icona View/ClipArtGallery funziona come un interruttore che consente di visualizzare o meno la tavolozza e quindi di avere meno o più spazio per la mappa vera e propria.

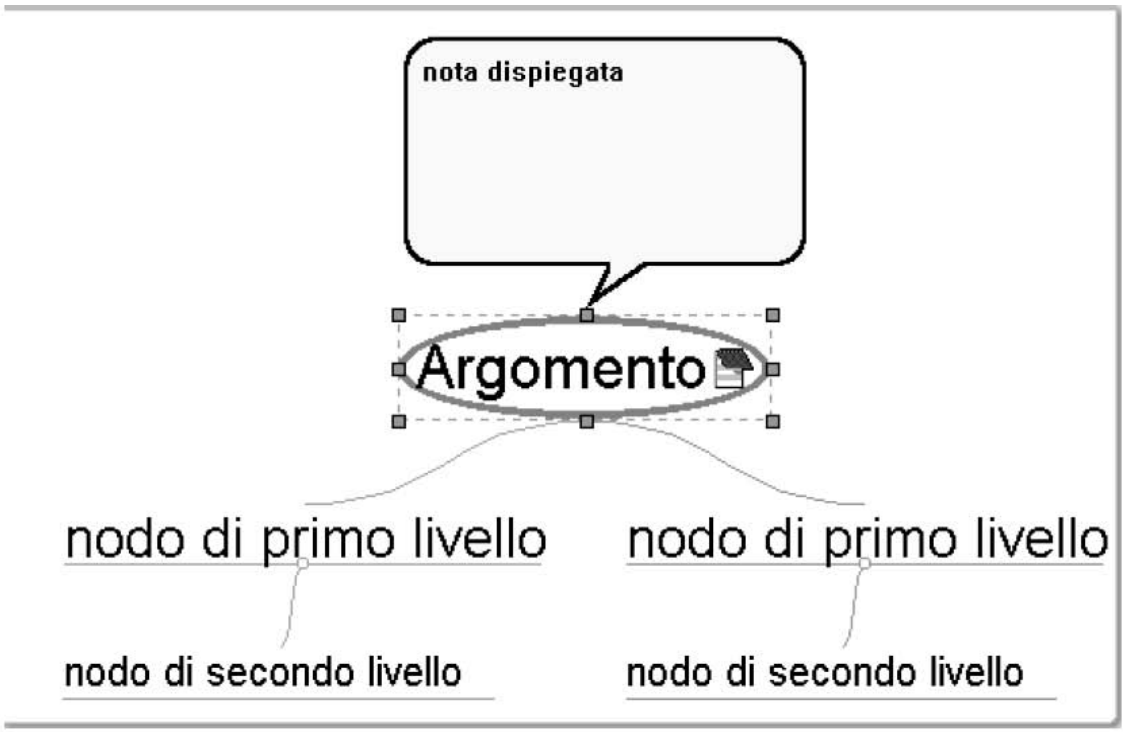
Farfalle, foglie e *fiori* servono a manovrare sulle barre di scorrimento verticale e orizzontale.

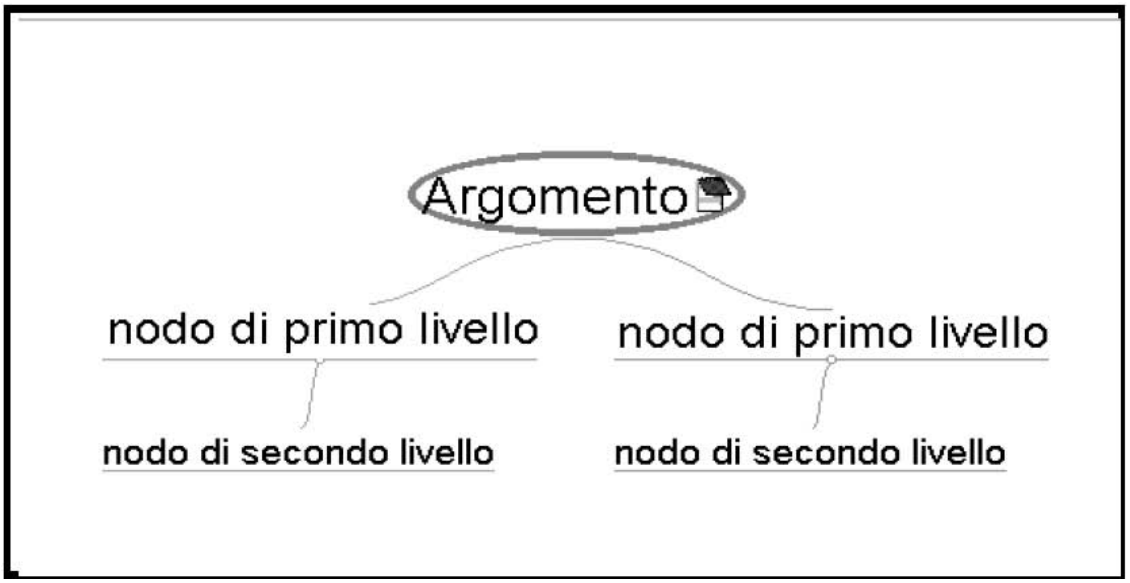
Come si tratta un nodo

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

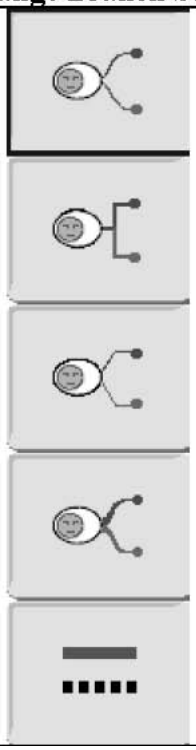
2. Su di un nodo esistente si agisce dopo averlo selezionato (1 click). Un doppio click consente di modificarne il nome – è quanto dovremmo fare sul nodo di partenza, per sostituire il nome provvisorio “Please Insert the Title” con quello dell’argomento che intendiamo sviluppare.
3. Un nuovo nodo si 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.