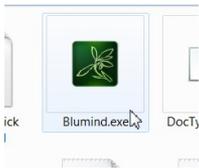
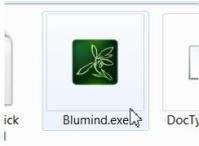
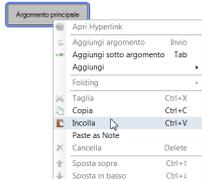
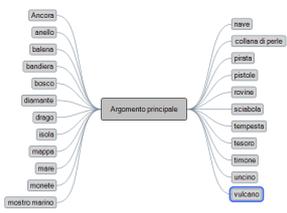
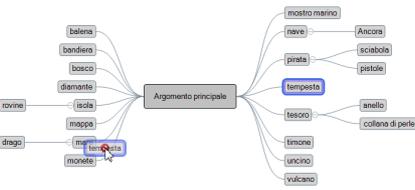
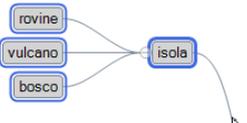
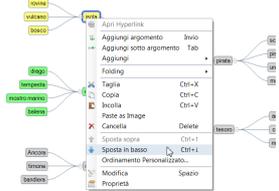
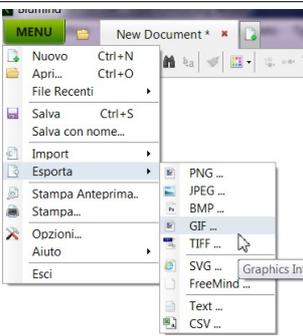
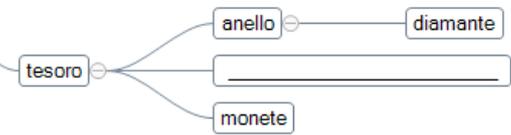


Riorganizzare elenchi di parole

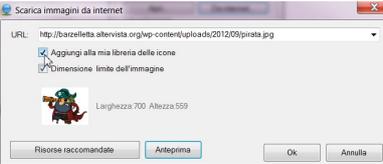
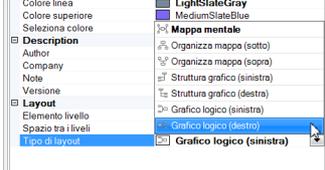
	<p>Blumind è un software di semplice utilizzo che permette di realizzare mappe mentali.</p> <p>La possibilità di riorganizzare con velocità elenchi di parole/brevi frasi permette di lavorare con la classe in step distinti:</p> <ul style="list-style-type: none"> • raccolta delle parole/frasi conosciute in modo disordinato (sia durante il brainstorming che in momenti successivi) • riorganizzazione di ciò che si conosce in una mappa mentale • verbalizzazione delle aree della mappa, anche con attività di gruppo
	<p>In alternativa è possibile scaricarlo dal sito http://www.blumind.org/. Consiglio di scaricare la versione portatile (la seconda): questo permette di avere il programma immediatamente utilizzabile (anche decompresso su una pen-drive), avendo a disposizione eventuali personalizzazioni delle immagini (vedi indicazioni successive).</p> <p>Non è necessaria installazione (è sufficiente decomprimere il pacchetto e avviare il programma)</p>
 <p>Ancora anello balena bandiera bosco diamante drago isola mappa mare monete mostro marino nave collana di perle pirata</p>	<p>Realizzare un elenco di parole all'interno di qualsiasi elaboratore di testi.</p> <p>Per la reale attività didattica si può procedere in maniera diversa</p> <ul style="list-style-type: none"> • utilizzare elenchi di parole pronti realizzati dall'insegnante • realizzare elenchi di parole suggeriti dai bambini su un argomento proposto dall'insegnante • ricavare elenchi di parole da una lettura <p>Realizzare l'elenco di parole in un elaboratore di testi permette di focalizzare l'attenzione sulla ricerca delle parole "importanti" senza la necessità di riorganizzare subito, cosa che richiederebbe maggiori competenze.</p> <p>È possibile proporre questa attività con argomenti di studio, ma anche con semplici fiabe (troviamo le parole dei personaggi, le azioni, gli ambienti, le caratteristiche dei personaggi,....) o su esperienze comuni (la ricreazione, la mensa, l'uscita didattica,...). Può essere funzionale anche per la preparazione di testi (riorganizzare la scaletta per la narrazione, per descrizioni,...)</p>
	<p>Dopo aver concluso la lista delle parole, selezionarla e copiarla in memoria. E' possibile ora chiudere l'elaboratore di testi.</p>
	<p>Avviare il file Blumind.</p>

	<p>Aperto il programma viene mostrata la pagina della mappa nella quale è presente solo il nodo principale (<i>Argomento principale</i>). Effettuare un clic destro sul nodo e scegliere <i>Incolla</i>.</p>
	<p>Il testo copiato in memoria viene incollato nella mappa: ad ogni riga corrisponde un nodo.</p>
	<p>Riorganizzare le parole trascinando i nodi. Il nodo trascinato diventa figlio del nodo sul quale viene rilasciato.</p>
	<p>Per modificare un testo (ad esempio per sostituire il centro della mappa) effettuare un doppio clic sul nodo ed inserire il nuovo testo. Se è necessario inserire delle andate a capo utilizzare i tasti <i>Ctrl</i> e <i>Invio</i></p>
	<p>Tutta l'attività di spostamento va eseguita utilizzando lo <i>strumento di selezione</i>. Lo stesso strumento va utilizzato anche per l'attività successiva nella quale verranno impostati i colori e layout della mappa.</p>
	<p>Per colorare un'area della mappa selezionarla (è possibile anche selezionare un singolo nodo)</p>
	<p>e nella finestra in basso a destra scegliere il colore di sfondo da applicare (oppure il colore del carattere, del bordo, ...). Queste proprietà non sono visualizzate se non ne selezionato neppure un nodo.</p>
	<p>Se si vuole modificare l'ordine dei nodi figli (ed ovviamente anche dei figli dei figli) è possibile effettuare un clic destro sul nodo i scegliere "<i>sposta in alto</i>" oppure "<i>sposta in basso</i>". In alternativa è possibile agire alla tastiera utilizzando <i>Ctrl-Freccia in alto</i> oppure <i>Ctrl-Freccia in basso</i>.</p>

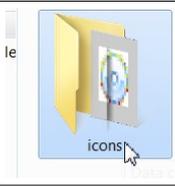
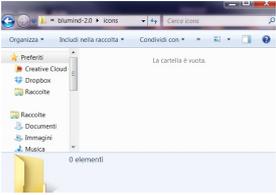
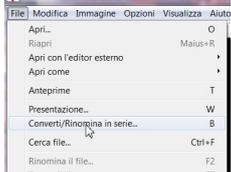
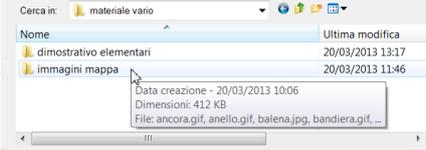
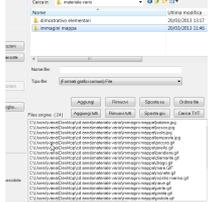
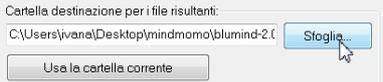
	<p>Quando è selezionata la mappa (effettuare un clic sullo sfondo), nella finestra in basso a destra è possibile scegliere di utilizzare strutture diverse per visualizzare i nodi.</p>
	<p>La mappa può essere salvata utilizzando la barra degli strumenti, la funzione da menù (<i>Menù – salva</i>) o i tasti <i>Ctrl-S</i>. Di default La mappa viene salvata nella stessa cartella di Blumind. Questo permette di spostare con facilità l'attività dal proprio computer a quello della lavagna: si sposta sia il programma che l'eventuale mappa preparata (e la cartella delle immagini, anche personalizzate, come da indicazioni successive). Il salvataggio produce un file usabile con il programma Blumind, che può ancora essere modificato.</p>
	<p>E' possibile esportare la mappa come immagine, per utilizzarla anche dove non presente il programma Blumind o, ad esempio, per inserirla nel programma della LIM</p>
	<p>E' possibile anche 'svuotare' dal testo alcuni nodi, in modo da realizzare schede a stampa nelle quali vanno inserite le parole mancanti. Eliminando il testo il contenitore del nodo diventa piccolo, per cui è necessario inserire dei caratteri per adattarlo. Nell'esempio ho inserito alcune linee: volendo il contenitore vuoto si potrebbe impostare un carattere bianco. Come facilitatore per alcuni alunni sulla scheda individuale potrebbe essere riportata la '<i>banca delle parole</i>' da inserire.</p>
	<p>E' possibile aggiungere nuovi nodi utilizzando gli strumenti del menù. Selezionare il nodo dal quale partire. Il primo dei due strumenti realizza un nodo fratello del selezionato, il secondo un nodo figlio. E' possibile operare anche da tastiera. Selezionare il nodo dal quale partire. Il tasto <i>Invio</i> realizza un nodo figlio, il tasto <i>Tab</i> un nodo fratello.</p>

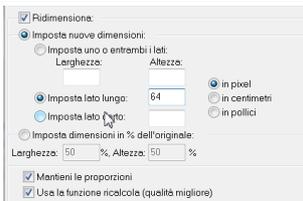
Inserire le immagini

	<p>Selezionare il nodo nel quale va inserita l'immagine e premere lo strumento <i>Aggiungi icona</i>.</p>
---	---

	<p>In alternativa clic destro sul nodo – <i>Aggiungi - Icona</i></p>
	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Apri</i> : permette di ricercare un un'immagine sul proprio computer • <i>Da Internet</i> : incollare l'indirizzo dell'immagine, non l'immagine stessa (vedi indicazione seguente) • <i>Clic su un'icona</i> tra quelle disponibili (sono le icone presenti nella cartella <i>icons</i>, che possono essere sostituite: vedi indicazioni nel PDF successivo)
	<p>Per inserire un'immagine da internet:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ricercare l'immagine e aprirla (non utilizzare l'anteprima nella pagina di ricerca di Google) • clic destro sull'immagine – <i>Copia indirizzo immagine</i>
	<p><i>Da internet</i></p>
	<p>Incollare l'indirizzo dell'immagine. Selezionando "<i>Aggiungi alla libreria delle icone</i>" l'immagine verrà ridimensionata e salvata nella cartella <i>Icons</i> e quindi sarà disponibile nell'anteprima con le altre (vedi indicazioni più avanti)</p>
	<p>Per eliminare un'immagine selezionarla (clic sull'immagine) e premere il tasto <i>Canc</i> (su alcuni pc <i>Delete</i>) o clic destro – <i>Elimina</i></p>
	<p>Cliccando sull'immagine, in basso a destra vengono visualizzate le proprietà: qui è possibile impostare la dimensione e l'allineamento. Stranamente non vengono però applicate immediatamente.</p>
	<p>E' sufficiente scegliere un layout diverso (e poi tornare al preferito) per applicare le impostazioni.</p>

Personalizzare le icone

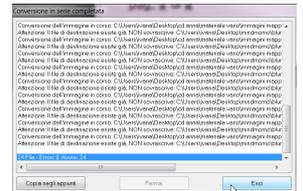
	<p>E' possibile sostituire le immagini predefinite di Blumind per facilitare le attività di inserimento immagini agli alunni.</p>
	<p>Nella cartella di Blumind aprire la cartella <i>Icons</i> e svuotarla dalle immagini presenti (spostarle in un'altra cartella se si intende mantenerne copia)</p>
	<p>La cartella è ora vuota. Salvando in questa cartella immagini in formato *.png queste verranno visualizzate nella finestra icone. E' però necessario dimensionarle per ottenere un buon risultato. Può essere utilizzato qualsiasi metodo per ridimensionare: indico l'utilizzo di Irfanview, che permette di ridimensionare tutte le immagini con una sola operazione.</p>
	<p><i>Irfanview</i> permette di dimensionare tutte le immagini con un'unica operazione. Avviare <i>Irfanview</i> .</p>
	<ul style="list-style-type: none"> • <i>File</i> • <i>Converti / Rinomina in serie</i>
	<p>Nella finestra in alto ricercare la cartella delle immagini da convertire (o le immagini singole)</p>
	<p>e trascinare nella finestra in basso. Queste sono le immagini da convertire/ridimensionare</p>
	<p>Con il pulsante <i>Sfoglia</i> ricercare la cartella nella quale salvare le immagini ridimensionate (la cartella di <i>blumind/icons</i>)</p>
	<p>Impostare la conversione</p>
	<p>Pulsante <i>Avanzate</i></p>



Impostare la dimensione del lato lungo (nell'esempio 64 pixel)



Avvia



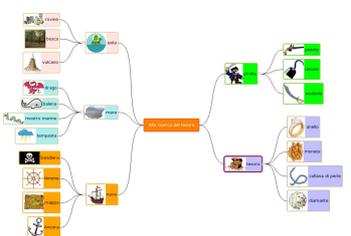
Tutte le immagini vengono convertite/ridimensionate



Aprendo la cartella troviamo le immagini



Aprendo la finestra icone risultano disponibili quelle appena inserite...



...e possono essere inserite con facilità nella mappa