

# Personal Brain 4.0

Istruzioni essenziali per un uso didattico

di Marco Guastavigna





## Creative Commons License Deed

---

### Attribuzione-Non commerciale-Non opere derivate 2.5 Italia

---

#### Tu sei libero:



- Ⓒ di riprodurre, distribuire, comunicare al pubblico, esporre in pubblico, rappresentare, eseguire e recitare quest'opera

#### Alle seguenti condizioni:

- Ⓘ **Attribuzione.** Devi attribuire la paternità dell'opera nei modi indicati dall'autore o da chi ti ha dato l'opera in licenza e in modo tale da non suggerire che essi avallino te o il modo in cui tu usi l'opera.

**Non commerciale.** Non puoi usare quest'opera per fini commerciali.

- Ⓔ **Non opere derivate.** Non puoi alterare o trasformare quest'opera, ne' usarla per crearne un'altra.

- Ogni volta che usi o distribuisce quest'opera, devi farlo secondo i termini di questa licenza, che va comunicata con chiarezza.
- In ogni caso, puoi concordare col titolare dei diritti utilizzi di quest'opera non consentiti da questa licenza.
- Questa licenza lascia impregiudicati i diritti morali.

**Le utilizzazioni consentite dalla legge sul diritto d'autore e gli altri diritti non sono in alcun modo limitati da quanto sopra.**

Questo è un riassunto in linguaggio accessibile a tutti del [Codice Legale \(la licenza integrale\)](#).

## Premessa

Confesso che ricomincio a scrivere istruzioni sull'uso di Personal Brain un po' più di 6 anni dopo la pubblicazione delle [istruzioni essenziali per l'uso della versione 2](#), con emozione e nostalgia.

L'ambiente ha conservato infatti le sue caratteristiche essenziali – serve a produrre [mappe dinamiche](#), una definizione che ho via via perfezionato negli anni riflettendo sulla proposta logico-visiva del programma; chi non conosce una mappa dinamica, ne può avere un esempio immediato sul [sito del produttore](#), cliccando sui nodi nella parte alta e osservando via via come essi si ridispongano.

Nel frattempo, però, Personal Brain è diventato ancora più ricco e potente, ma anche intuitivo. In questa nuova edizione delle istruzioni - che ricalca la struttura della precedente, tanto da sfruttarne sostituendola il posizionamento su Google.it (secondo posto dopo il sito del produttore a fronte delle parole chiave “personal brain”) – pertanto accentuerò la prospettiva cognitiva e didattica di illustrazione delle funzioni del programma.

*Non documenterò quindi le funzionalità di derivazione generale (per esempio come annullare un comando) e affiderò all'intuito dell'utente anche alcune di quelle specifiche dell'ambiente. In qualche caso darò conto delle ridondanze procedurali – spesso un software consente di raggiungere i medesimi obiettivi in più modi – ma non lo farò sempre.*

## Introduzione.

Il programma è tuttora distribuito in download secondo la formula [shareware](#), ma, rispetto a qualche anno fa, ci sono due novità importanti e utili.

Innanzitutto, accanto alla tradizionale versione per Windows, *ci sono le versioni per MacOSX e per Linux-Uinx.*

La seconda novità, che documenterò comunque, risale già alla versione 3 ed la possibilità di *etichettare i segmenti che indicano le relazioni*, come per altro ho già illustrato qualche tempo fa in un [articolo](#) in proposito.

Per 30 giorni, infine, abbiamo a disposizione la prova della versione PRO; se scaduta quella data non avremo acquistato un codice di registrazione, il programma degraderà alla modalità FREE, che potremo però tranquillamente continuare ad usare per scopi personali, non di lucro.

Cominciamo quindi a sintetizzare le differenze tra le varie versioni:

<i>Versione Free</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Realizzazione di mappe digitali dinamiche con un numero illimitato di nodi</li> <li>- Associazione ai nodi di pagine web</li> <li>- Associazione ai nodi di note</li> <li>- Icone dei nodi zoomabili</li> </ul>
<i>Versione Core (in aggiunta)</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Associazione ai nodi di file</li> <li>- Ricerca sui file allegati</li> <li>- Possibilità di assegnare nomi ai collegamenti tra i nodi</li> <li>- Vista estesa</li> <li>- Funzioni di stampa</li> <li>- Tabelle nelle note</li> <li>- Miniature delle immagini</li> </ul>

Versione Pro (in ulteriore ag- giunta)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Esportazione delle mappe per il web, come SiteBrains animati o come outliner.</li> <li>- Associazione ai nodi di file multipli</li> <li>- Agenda integrata</li> <li>- Integrazione con MS Outlook</li> <li>- Filtraggio dei nodi</li> <li>- Ereditarietà delle tipologie di nodi</li> <li>- Funzioni di stampa avanzate</li> </ul>
---	---

In <http://www.thebrain.com/#-111> sono per altro disponibili informazioni più dettagliate, oltre ai prezzi delle due diverse licenze. La soluzione free, come detto, è gratuita; soltanto, al momento del [download](#), bisogna indicare alcuni dati identificativi.

## PARTE PRIMA – I BRAINS

### 1. Avvertenze per la gestione dei file.

È bene sapere subito che Personal Brain esso salva in automatico il prodotto del nostro lavoro via via che lo realizziamo. Non solo, quando riapriremo il programma (che di default si avvia automaticamente al momento dell'accensione del computer, opzione ovviamente modificabile con le diverse funzioni in proposito dei vari sistemi operativi), ritroveremo sul Plex (lo spazio di lavoro) il nostro ultimo “brain” (la nostra mappa dinamica) a sua volta già attivato, nella condizione e nella posizione in cui lo abbiamo lasciato nella precedente sessione di lavoro.

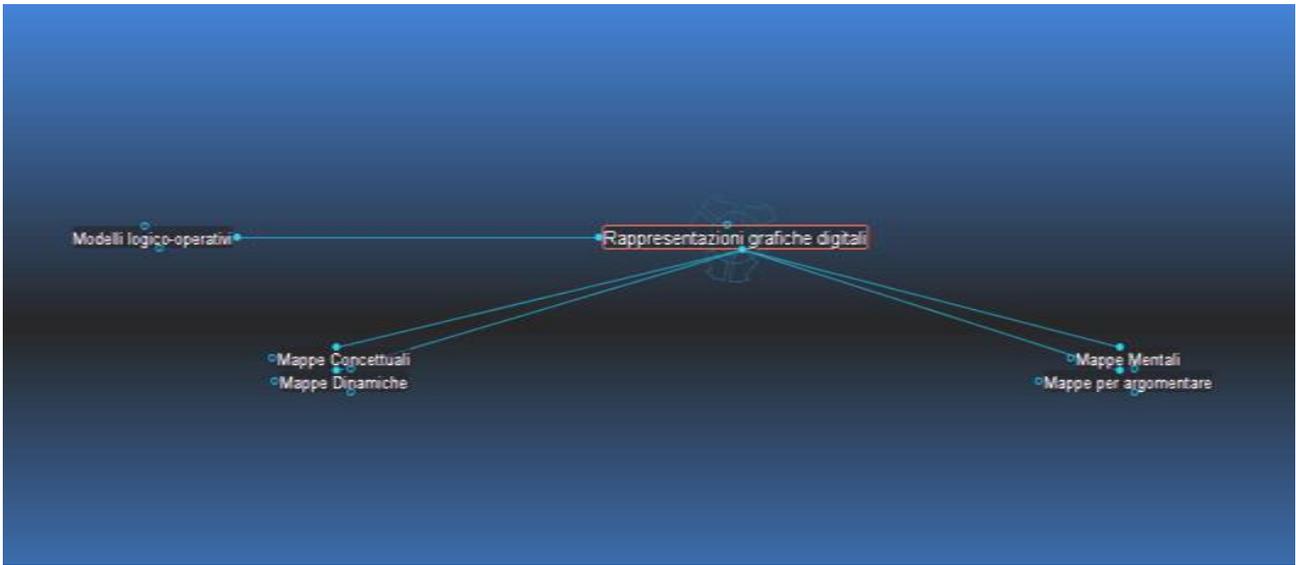
Per questa ragione, ogni volta che si produce un nuovo “Brain” (*File/New Brain*), viene chiesto di assegnargli immediatamente un nome<sup>[1]</sup> e una posizione sul disco. L'estensione attuale è “brain”, mentre le versioni precedenti usavano “brn”.

Il nome scelto per il Brain identificherà

- il file prodotto;
- il primo “nodo” (*Thought*), collocato *in automatico* al centro della mappa;
- una cartella associata al file e collocata nella sua medesima posizione sul disco, in cui il nome sarà seguito da \_brain e che sarà destinata ad accogliere e organizzare il materiale accessorio. Nel caso si vogliano trasferire brains da un computer ad un altro, sarà necessario trasferire anche le relative cartelle e i file ad essi associati. Per facilitare l'operazione è prevista la funzione *File/Create Brain Zip*; verranno creati dei file contenenti tutto il necessario, che saranno in grado – una volta attivati con *File/Open* – di ricostruire la struttura originale.

Il nome del file si può modificare con *File/Rename Brain*. Questa operazione non ha effetti sul nome del nodo di partenza, ma lo ha sul nome della cartella associata, che cambia anch'esso.

## 2. La prima mappa con Personal Brain.



L'immagine mi pare illustrare efficacemente la logica con cui Personal Brain gestisce i nodi e i loro collegamenti.

Per capire meglio, partiamo dal nodo in questo momento posto al centro e messo visivamente in evidenza, *Rappresentazioni grafiche digitali*.

I nodi *Mappe concettuali*, *Mappe Mentali*, *Mappe Dinamiche* e *Mappe per argomentare* gli sono logicamente *subordinati*: Personal Brain chiama questo tipo di nodi *CHILD*.

Il nodo *Modelli logico-operativi* è invece correlato al nodo di partenza. Personal Brain chiama questo tipo di nodi *JUMP*.

Dal punto di vista dei nodi *Mappe concettuali*, *Mappe Mentali*, *Mappe Dinamiche* e *Mappe per argomentare*, infine, il nodo *Rappresentazioni grafiche digitali* è *sovraordinato* e nel linguaggio di Personal Brain è chiamato *PARENT*.

In buona sostanza l'architettura logico—visiva di Personal Brain è questa: tra i nodi possono esistere due tipi di relazioni, subordinazione e correlazione – il sovraordinamento non è che la subordinazione “rovesciata”. Come abbiamo già detto, il primo nodo è creato in automatico al momento della creazione del file. Gli altri si realizzano in modo molto semplice, trascinando con il mouse i 3 piccoli cerchi posti in alto, in basso, e a sinistra di ciascun nodo:

In alto	CREA UN PARENT	Inserisce un nuovo elemento della mappa sopra l'oggetto attivo = elemento più generale
In basso	CREA UN CHILD	Inserisce un nuovo elemento della mappa sotto l'oggetto attivo = elemento logicamente subordinato
A sinistra	CREA UN JUMP	Inserisce un nuovo elemento della mappa a lato dell'oggetto attivo = elemento appartenente a un insieme diverso

Una mappa sarà così organizzata via via attraverso la opportuna combinazione di parent (padri), child (figli) e salti a altri argomenti, elementi che ricorsivamente si ripresenteranno per ciascuno dei nuovi nodi. conoscenza. Le stesse possibilità sono date da un click con il tasto esterno del mouse su un nodo o dal menu *Thoughts*.

### 3. Cambiamento di prospettiva.

In qualsiasi momento si potrà con un semplice click attivare un nodo cioè portarlo al centro della mappa.



Nella figura abbiamo portato al centro il nodo Mappe concettuali, e la mappa assume la sua prospettiva: si modifica il punto di vista sull'insieme e il numero di oggetti contemporaneamente visualizzati – il nodo *Modelli logico-operativi* non è infatti visibile perché non ha relazioni tracciare con il nodo posto al centro in questo momento.

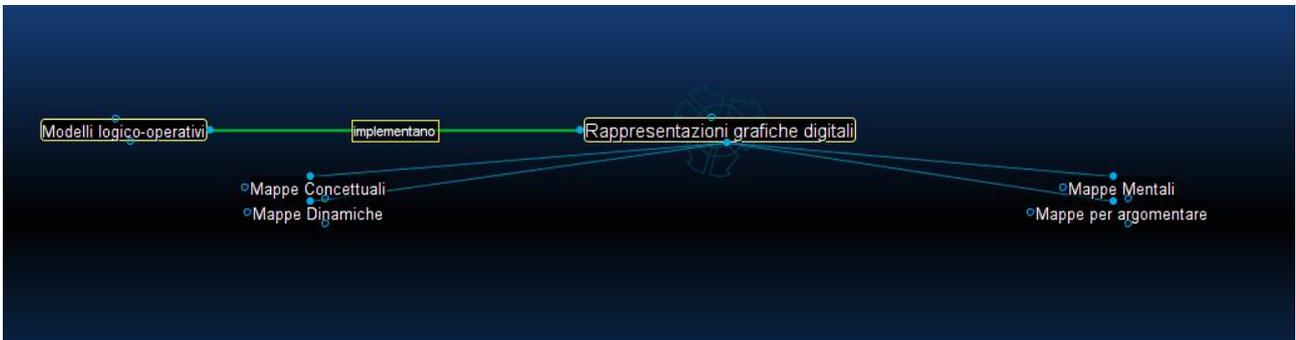
Questo aspetto è ciò che connota mappe realizzabili con Personal Brain di *dinamicità*. Ovviamente sarà necessario abituarsi a questo sistema di rappresentazione dell'informazione, fruibile appieno soltanto via PC. Le mappe si possono infatti stampare, ma questo effetto visivo e logico viene completamente perso. Si osservi anche come si trasformano i “pallini” (i piccoli cerchi): diventano pieni quando vi sia un collegamento, di colore azzurro se il collegamento è visibile, di colore verde se il collegamento è invisibile.

Personal Brain, insomma, è particolarmente adatto quando si voglia rappresentare un insieme complesso da più punti di vista. La condizione è che le relazioni interne tra gli elementi siano riducibili alla subordinazione e alla correlazione.

Lo potremo quindi usare noi insegnanti per presentare una lezione; oppure lo potremo fare usare agli studenti per organizzare un'esposizione o anche per [progettare un testo](#).

#### 4. Tipologie di collegamento.

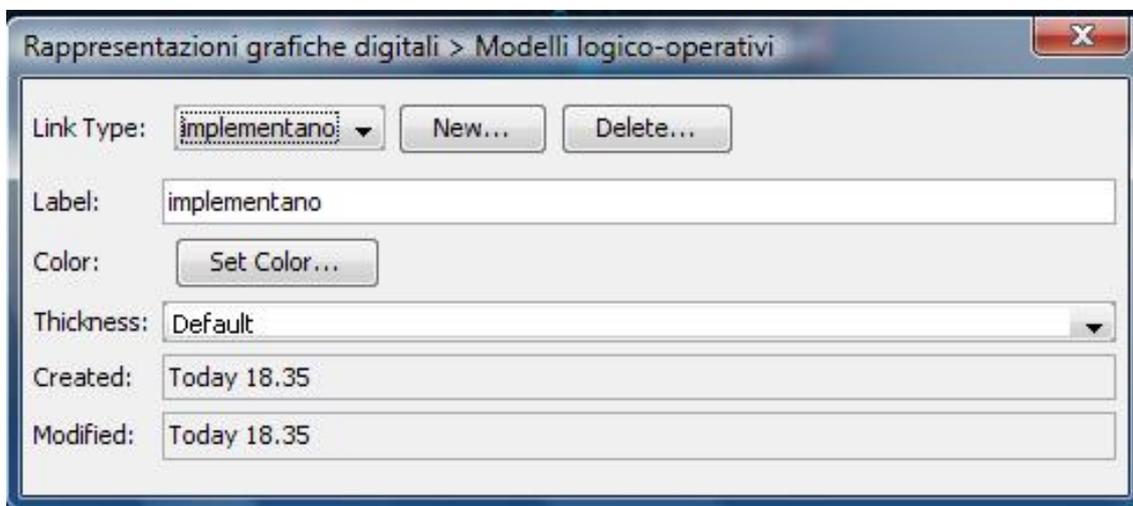
È possibile fare in modo che i collegamenti abbiano un'etichetta, che ne precisi meglio il senso e il significato.



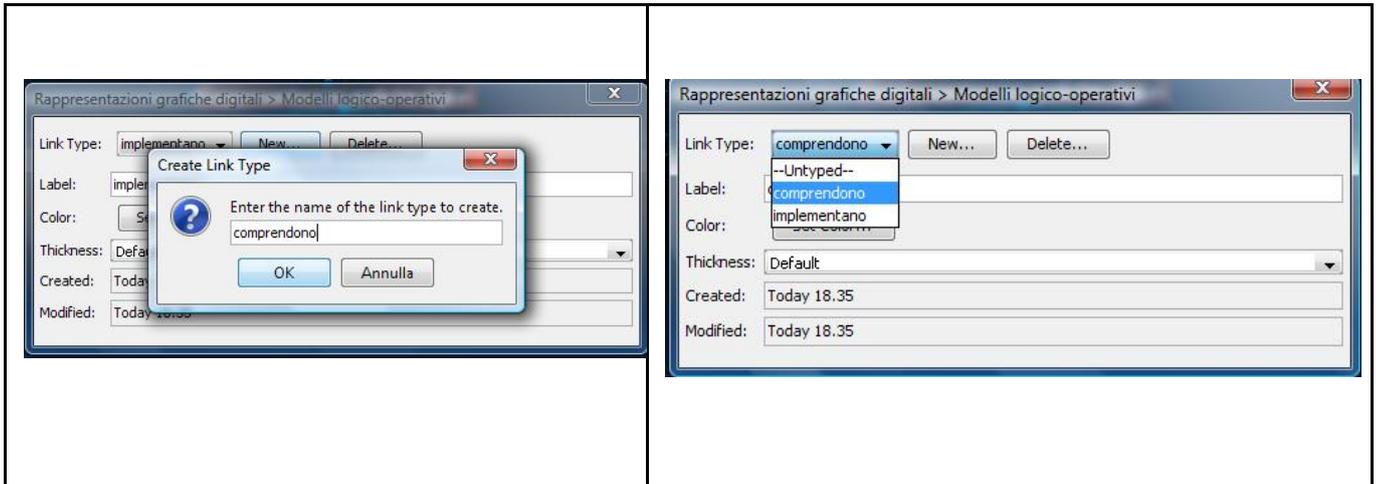
Nella figura esemplificativa compare l'etichetta *implementano*, che compare al passaggio del mouse sul segmento che unisce il nodo centrale e il suo *jump*, il nodo ad esso correlato – attenzione al fatto che la proposizione logica va letta da destra verso sinistra: *Rappresentazioni grafiche digitali* ► *implementano* ► *Modelli logico-operativi*.

Come si ottiene questo effetto? Attraverso l'applicazione al link di un Type (una categoria), che può venire creata e associata al nodo in modo abbastanza semplice anche se forse non immediatamente intuitivo.

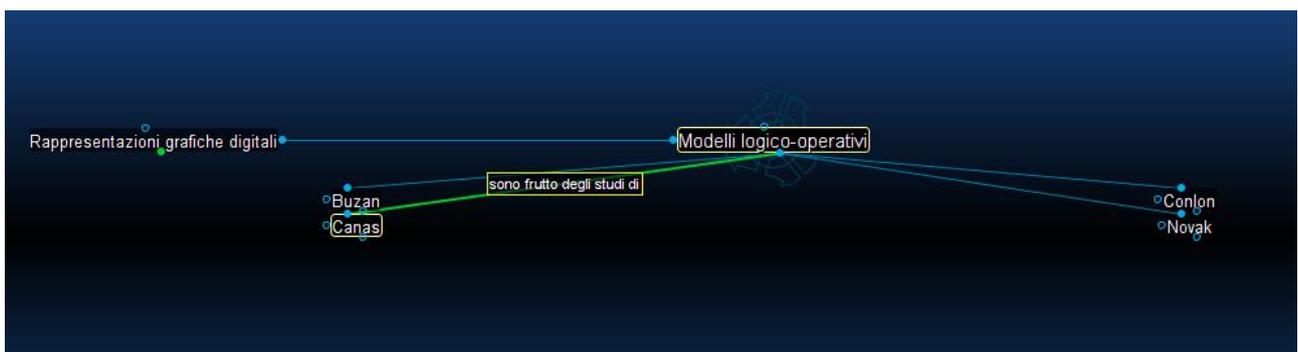
Per cominciare a inserire categorie, si fa click con il tasto esterno sul segmento che rappresenta il link e si sceglie nel menu a comparsa la voce *Link properties*, che aprirà questo box:



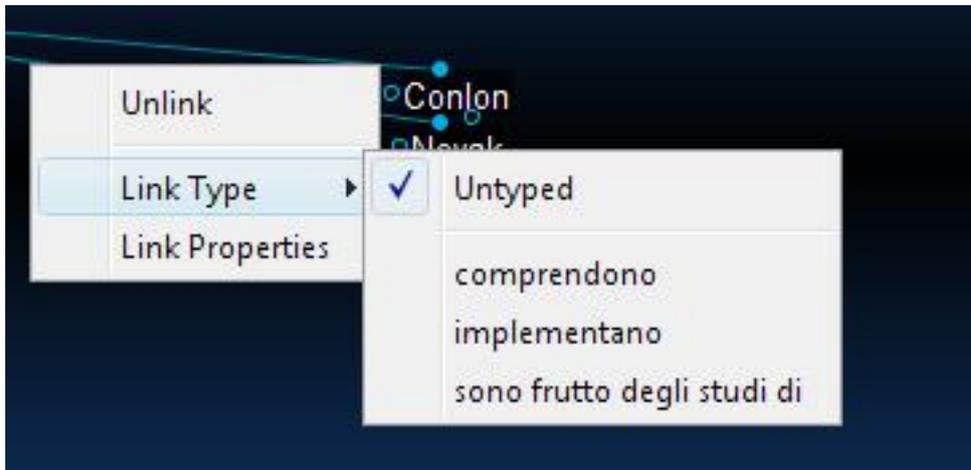
Cliccando sul pulsante *New* potremo aggiungere una nuova categoria (*Link Type*), che andrà a costituire una lista di etichette disponibili; le due figure illustrano i due passaggi appena citati:



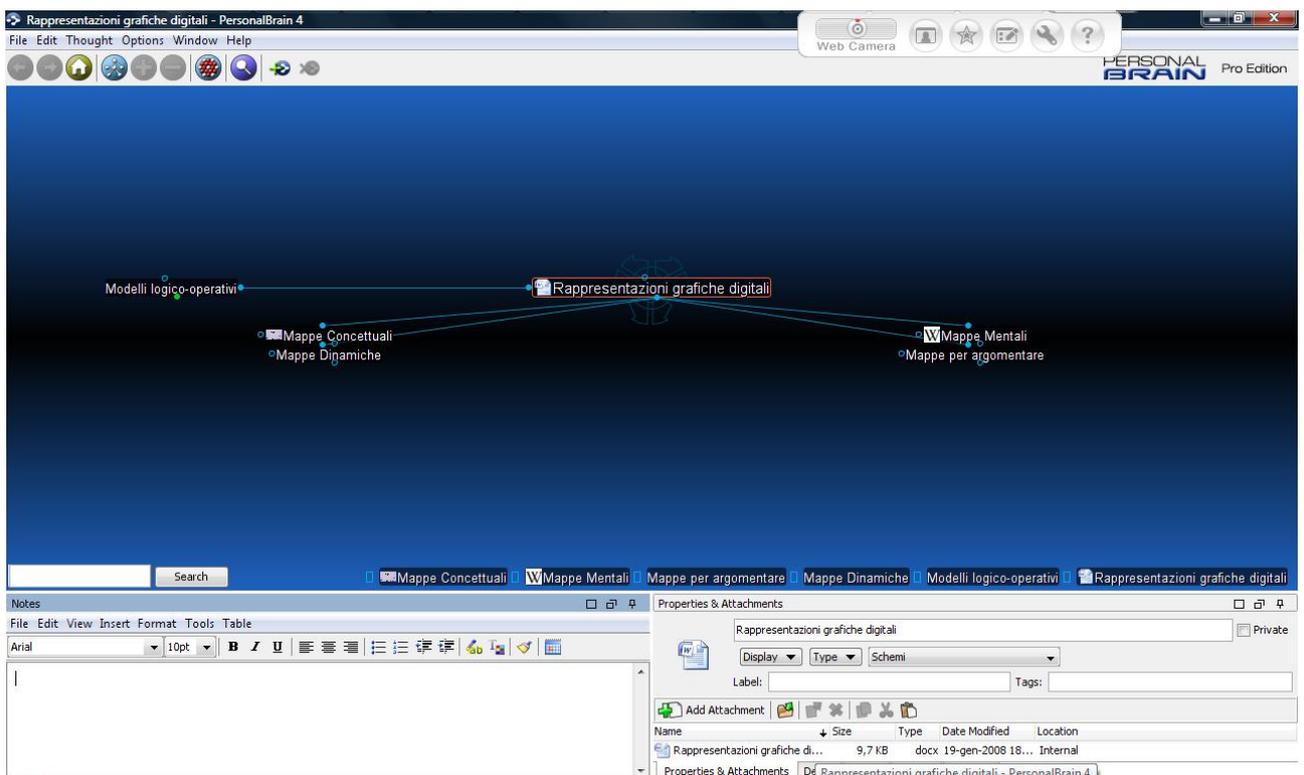
Operando in questo modo potremo quindi etichettare altri *link*, come dimostrano gli esempi:



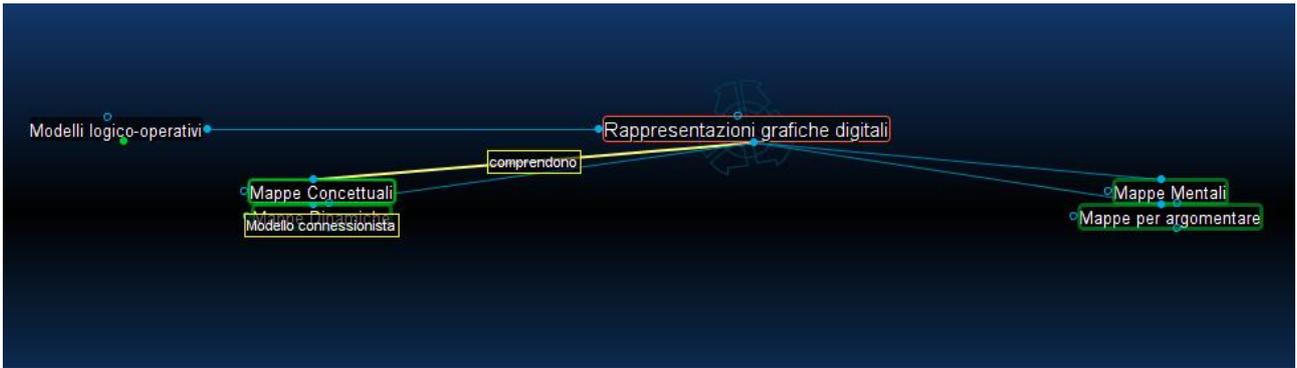
Una volta che una categoria è stata definita, per altro, diviene immediatamente accessibile con un click del tasto esterno e la scelta di *Link type* nel menu a comparsa:



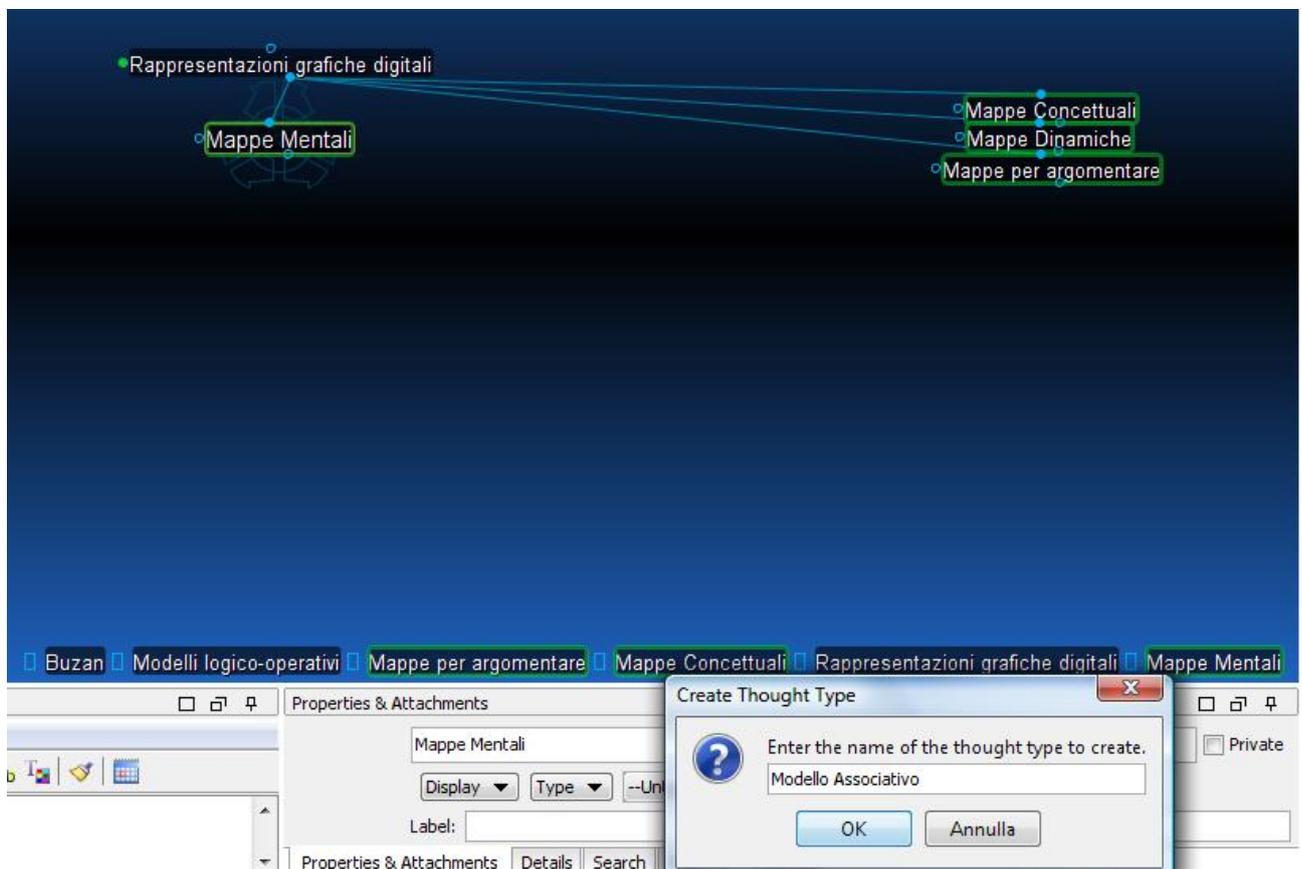
## 5. Tipologie di nodi.



Utilizzando il box in basso a destra della schermata generale di gestione un Brain riprodotto nell'immagine precedente e impostando l'etichetta *Properties&Attachments* possiamo assegnare anche ai nodi una caratterizzazione (*Type*), come nell'esempio, dove alle mappe concettuali viene assegnata la proprietà Modello concessionista. Anche in questo caso la proprietà diventa visibile al passaggio del mouse sull'oggetto.



In quest'altra immagine, invece, riproduco il momento in cui stiamo per assegnare al nodo mappe mentali la proprietà "Modello associativo":



La procedura precedente è stata questa:

- abbiamo collocato al centro il nodo "Mappe mentali";
- abbiamo attivato l'opzione *Properties&Attachments* nel box in basso a destra;
- abbiamo selezionato l'opzione *Type/New Type*;
- abbiamo scritto il nome della *Proprietà* che intendiamo assegnare al nodo.

Ora basterà cliccare su OK e il gioco sarà fatto!



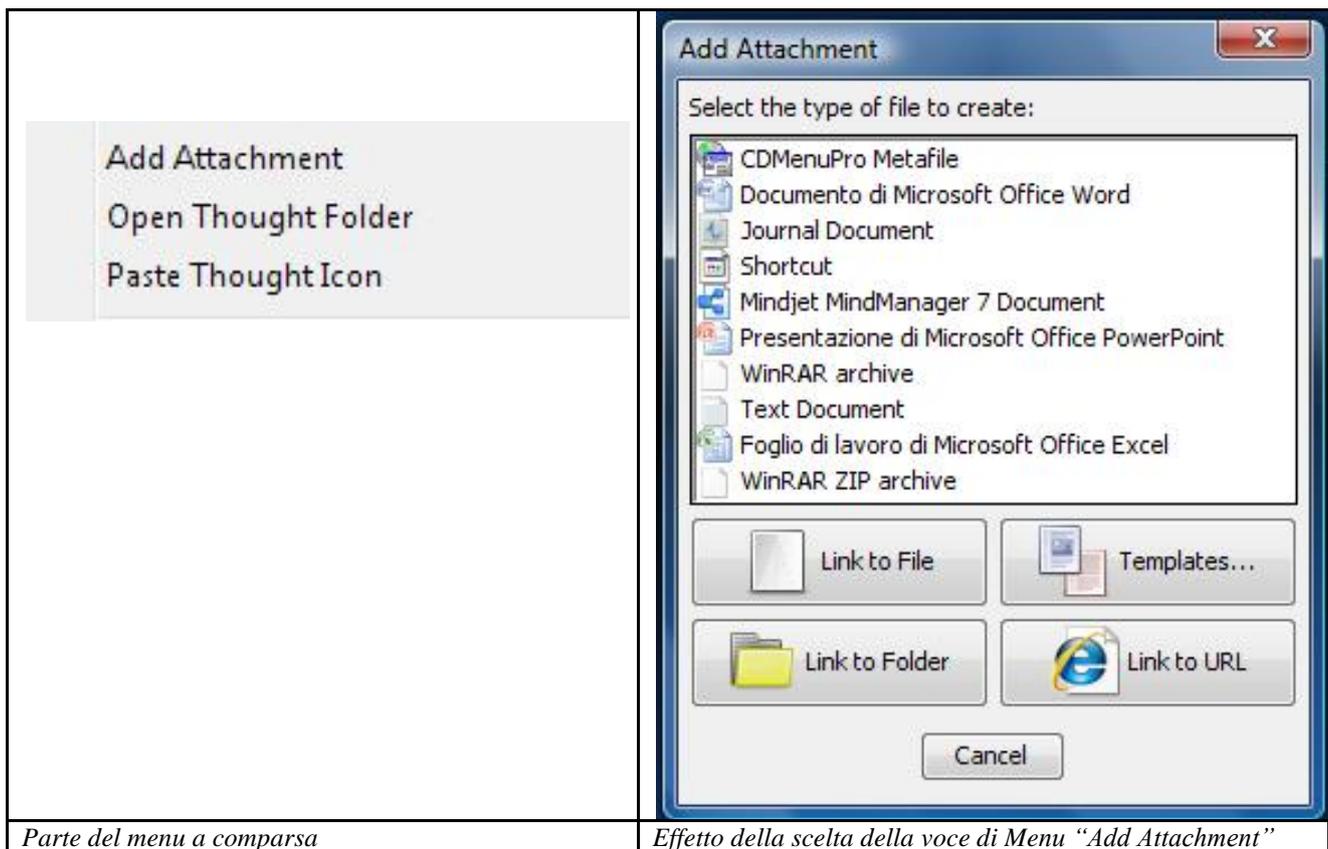
Va ancora detto che mediante le stesse funzioni a ogni *Type* è associabile un *Super Type*. Nel nostro caso, abbiamo assegnato a *Modello Associativo* e a *Modello connessione* la “sovraproprietà” *Regole di composizione*.

Il senso e il significato del nodo possono essere ulteriormente arricchiti con l’indicazione di una Label (etichetta) e di [Tags](#).

## 6. Arricchimento dei nodi.

I nodi possono essere molto facilmente arricchiti associando ad essi contenuti. In basso a sinistra della videata di Brain, innanzitutto, è presente il box *Notes*, un piccolo ma completo ambiente di word processing che consente di associare a ciascun nodo un testo. Una volta che lo avremo scritto, il testo associato comparirà tutte le volte che porteremo la punta del nostro mouse sul nodo a cui lo abbiamo collegato.

È però possibile fare molto di più. Se clicchiamo con il tasto esterno su di un nodo e scegliamo dal menu a comparsa riprodotto qui sotto a sinistra la voce *Add Attachment*, possiamo vedere quante possibilità di associazione abbiamo osservando l'immagine a destra:



Vediamo infatti che è possibile associare il nostro nodo a un *file già esistente sulle nostre risorse locali*, a una intera *cartella* o a un *URL*, ma anche a un file ancora da realizzare, mediante le applicazioni riconosciute da Personal Brain ed elencate nella casella in alto – abbiamo verificato che questa funzione è molto efficiente in Windows, ma davvero deludente con gli altri sistemi operativi. *A questo file verrà assegnato automaticamente il nome del nodo da cui saremo partiti.*

Sono infine previsti i *Templates*, modelli di file che pensiamo di utilizzare più volte e che possiamo di conseguenza collocare una volta per tutte vuoti in una particolare cartella nella zona dei dati condivisi dalle diverse applicazioni. La collocazione sul disco di questi strumenti (molto particolari) varia a seconda dei diversi sistemi operativi e della loro configurazione e viene definita al momento dell'installazione del programma. Ciascun utente saprà verificare quale sia la sua situazione: gli basterà cliccare una prima volta sul relativo pulsante e annotarsi il percorso.

Una volta realizzata l'associazione, il nodo sarà caratterizzato da un'icona. Nell'esempio, è stata associata al nodo "Mappe mentali" la relativa voce di Wikipedia.



È anche possibile associare al nodo un'icona a nostra scelta. Per farlo basta copiare un'immagine nella Clipboard e attivare la voce "Paste thought icon" dal [menu a comparsa](#) illustrato poco fa. Se portiamo il mouse in corrispondenza dell'icona essa si ingrandisce

Per attivare quanto associato al file sarà ora sufficiente cliccare sull'icona. Nella versione PRO è possibile associare più file e quindi, in questo caso, il click sull'icona aprirà un ulteriore menu in cui scegliere quale collegamento esterno attivare.

La valenza cognitiva e didattica di questo impianto è di comprensione immediata: la lezione dell'insegnante e l'esposizione dello studente potranno essere quanto mai articolate; la progettazione di un testo potrà diventare raccolta e organizzazione preventiva dei materiali documentali.

## Appendice A. I pulsanti di navigazione, gestione e ricerca

Riproduco qui sotto la pulsantiera presente nella parte alta della schermata generale di un brain.



I primi tre pulsanti a sinistra sono analoghi a quelli di un browser e significano rispettivamente:

- *Indietro* (al nodo precedente);
- *Avanti* (al nodo successivo);
- *Vai al nodo principale* del brain.

Il quarto pulsante, invece, è originale e particolarmente interessante. Agendo su di esso possiamo infatti utilizzare diverse visualizzazioni del nostro brain:

- *default*, quella che abbiamo apprezzato fino ad ora nelle nostre immagini esemplificative;
- *estesa*, che ci fa vedere tutti i nodi;
- *intermedia*.

Nel caso della vista intermedia, agendo rispettivamente sul sesto e sul quinto pulsante possiamo *collassare* la mappa al solo nodo collocato al centro o *riaprirne* tutto il contenuto.

Il settimo pulsante ci consente di visualizzare tutti i nodi o di nascondere quelli a cui non vi stato alcun accesso in un intervallo definito di giorni.

Molto più interessante è l'ottavo pulsante, perché lancia una ricerca su Internet che utilizza come parole chiave l'etichetta del nodo posto al centro della mappa.

Sono impostati alcuni motori di ricerca tra i più noti, ma l'utente può, in modo molto intuitivo, modificare la lista delle risorse disponibili.

L'ultimo pulsante è un interruttore, che consente di far comparire e scomparire il nome del brain. dalla pulsantiera stessa.

**Appendice B - Rifinitura di una mappa dinamica:** questa tabella raccoglie le principali operazioni di modifica e integrazione di un brain

Obiettivo	Procedura
Dare un nome diverso a un nodo	Tasto esterno sull'oggetto /Rename
Cancellare un nodo	Tasto esterno sull'oggetto /Forget
Cancellare un link	Tasto esterno sul link/Unlink
Recuperare un link cancellato	Tracciare il link tra il nodo sulla mappa e l'alias del nodo nella parte bassa della mappa
Eliminare una connessione a un URL	Collocare il nodo al centro della mappa e agire sul pulsante  nel box Properties & Attachements
Sostituire un URL	Collocare il nodo al centro della mappa e modificare l'indirizzo utilizzando il box Properties & Attachements
Fare una ricerca sul brain	Motore di ricerca interno
Rivedere le ricerche fatte	Box Search in basso a destra
Creare un punto di ingresso immediato verso un oggetto per facilitarne il "ritrovamento"	Tasto esterno sull'oggetto /Create Pin

**Appendice C – Miniglossario**

<i>Brain</i>	Mappa dinamica nel suo insieme
<i>Plex</i>	Spazio di lavoro
<i>Thought</i>	Nodo, concetto; un insieme di Thought costituisce un Brain e si colloca sul Plex
<i>Child Thought</i>	Nodo subordinato
<i>Parent Thought</i>	Nodo sovraordinato
<i>Jump Thought</i>	Nodo correlato
<i>Link</i>	Collegamento tra Thoughts
<i>Home thought</i>	Nodo principale della mappa
<i>Active Thought</i>	Nodo attivo, posto al centro della mappa; in questa posizione è possibile agire sulle sue proprietà nel box Properties & Attachements e associargli testo con il box Notes
<i>Pin</i>	Punto di ingresso ai diversi Thoughts creato volontariamente dall'autore originale o dall'utente di un Brain

## Appendice D – Cancellare un Thought

L'operazione di cancellazione di un nodo è poco intuitiva; poiché Personal Brain salva in automatico il prodotto del lavoro, non segue gli standard a cui siamo abituati – non è presente una funzione di Annullamento dell'ultima operazione: la procedura va quindi spiegata nei dettagli.

L'appendice 2 contiene una voce che spiega come eliminare un link. L'eliminazione di un link prevede anche la sparizione del nodo la cui presenza sul Plex dipende dal collegamento (Child e Jump). Sempre nell'appendice 2 c'è scritto come recuperare link e nodo in questi casi.

Sono previste però anche altre modalità.

In particolare, si può operare direttamente sul nodo: click del tasto esterno e *Forget*.

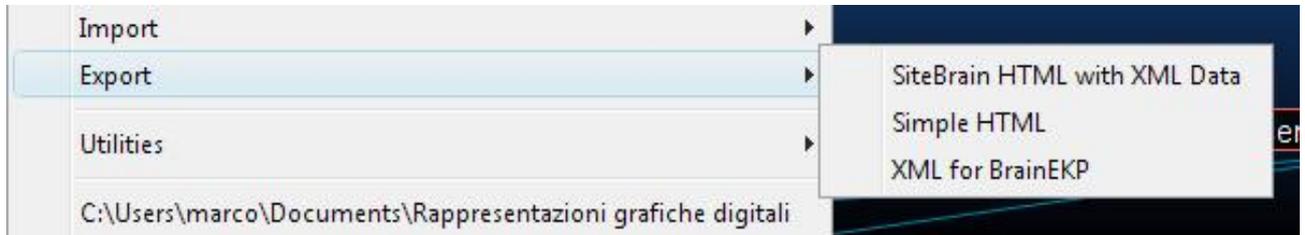
In questo caso, dopo una richiesta di conferma, il nodo viene nascosto. Può essere recuperato con un'operazione che richiede alcuni passaggi, il primo dei quali è l'attivazione della voce *Forgotten Thoughts* nel menu *Options*. Si apre la finestra riprodotta qui sotto:



Selezionando un nodo possiamo ora recuperarlo mediante il pulsante *Remember*, mentre una pressione su *Delete* porterebbe alla cancellazione definitiva, sempre dopo una domanda di controllo.

## PARTE SECONDA – I BRAINS: PAGINE WEB ANIMATE (funzioni disponibili solo nella versione PRO)

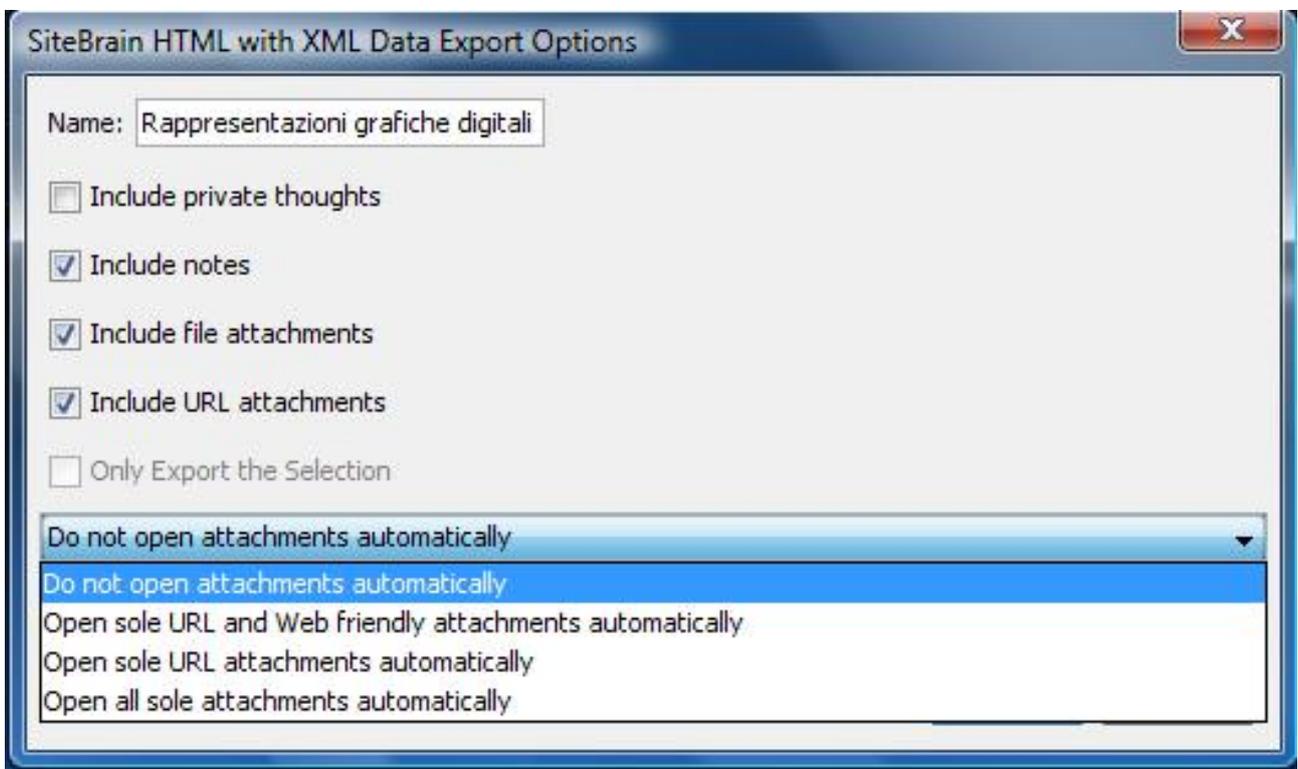
Ci sono tre diverse possibilità di esportare le nostre mappe dinamiche in modo da renderle, tutte e tre raggiungibili dal Menu *File* mediante la voce *Export*, come illustrato in figura.



Ci occuperemo delle prime due opzioni, destinate al web, perché la terza (*XML for BrainEKP*) produce un unico file contenente tutti i dati, destinato al software BrainEKP, applicazione aziendale che crea un ambiente collaborativo multiutente per costruire organizzazione con Personal Brain – problema fuori dalle nostri obiettivi.

L'opzione *SiteBrain HTML with XML Data*, produce un grappolo di file che potrà essere trasferito via FTP su Internet in una posizione qualsiasi, dove verrà riprodotta la nostra mappa, con le medesime caratteristiche di dinamicità che ha in locale.

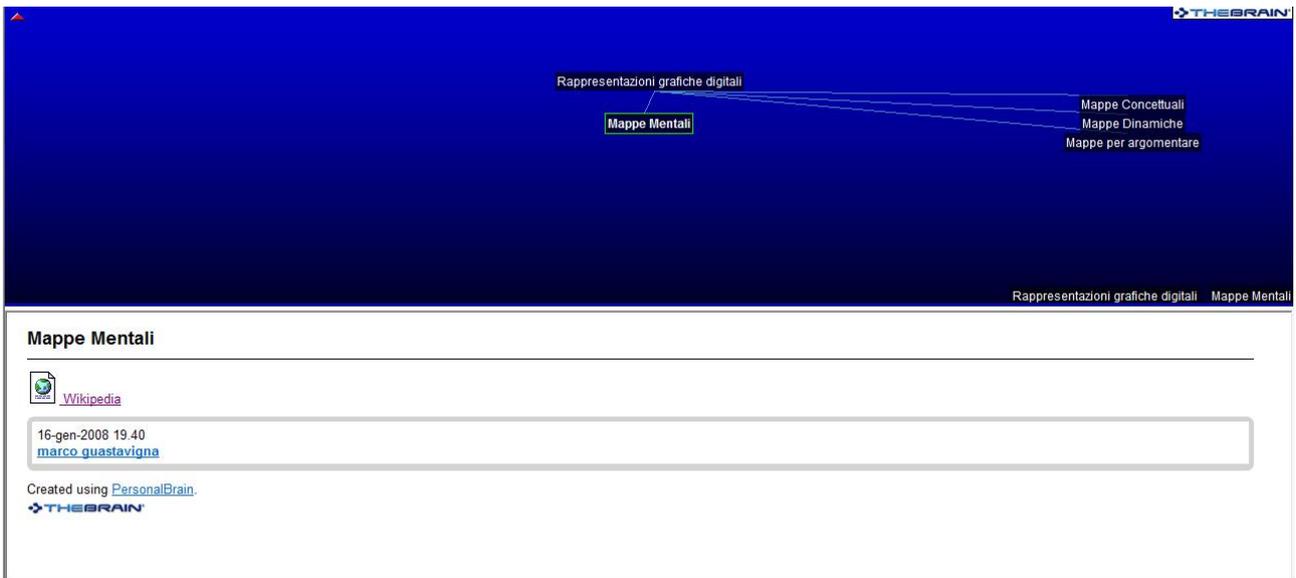
Si perderanno i Link Type e i Thought Type, ma il resto della *struttura logica, visiva e informativa* verrà conservato sulla base delle nostre scelte, come mostrano le opzioni della relativa finestra:



Analizziamo bene le possibilità. Non solo, infatti, possiamo decidere se includere o meno nel nostro SiteBrain le Note, i file e gli URL associati ai diversi nodi, ma possiamo impostare anche la loro

apertura automatica o meno al momento dell'attivazione di un nodo in rete – procedura che avviene sempre con un semplice click del mouse.

A seconda delle scelte, si ottengono effetti diversi, come illustrano le due figure seguenti. Nel primo caso la funzione di apertura automatica è inibita e il link alla voce di wikipedia è soltanto offerto – compare in compenso la possibilità di mandare una mail all'autore del Brain; nel secondo caso invece essa è abilitata e quindi la pagina web viene richiamata nel momento in cui viene attivato il nodo a cui è associata.



L'opzione di default è l'inibizione, perché il programma nella versione PRO consente di associare a ogni nodo diversi URL.

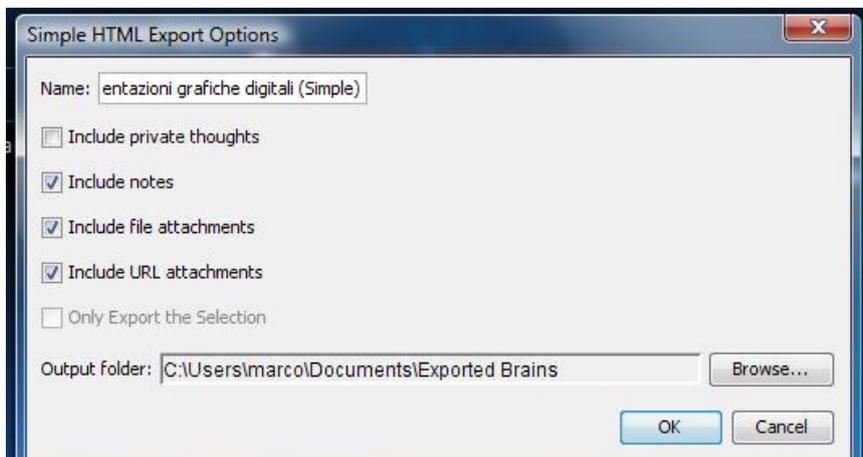
Riproduco qui sotto ancora una volta la finestra che si apre all'attivazione di questa opzione di esportazione, perché voglio che il lettore noti che:

- a. viene proposto un *nome per la cartella destinata ad accogliere il nostro prodotto*, modificabile;
- b. viene indicato *un percorso dove generare detta cartella*, ovviamente modificabile a piacere anch'esso.



Al termine dell'esportazione dovremo quindi *trasferire sul web l'intera cartella*, con tutto il suo contenuto. Il file-perno dell'intera *pagina web animata* si chiama ogni volta *index.htm*, che del resto la gran parte dei server web avviano in modo automatico al semplice invocare l'url completo della cartella che li contiene. Nel caso si collochino sullo stesso sito e allo stesso livello più pagine web animate, esse vanno ovviamente collocate in cartelle separate.

La voce *Simple HTML* produce, come vedremo, un effetto più modesto. Anche in questo caso come nel precedente si apre una finestra nella quale scegliere nome, posizione sul disco e quali oggetti digitali allegare; non è prevista invece l'attivazione automatica di file e url associati:



Come si vede, viene aggiunta di default al nome della cartella (*Simple*) e quindi non vi è la possibilità di sovrascrivere per la fretta il SiteBrain con questo prodotto, anche se il file-perno ha sempre il nome di index.htm.

Alla conclusione dell'esportazione verranno realizzati *elenchi gerarchici, sempre dinamici, ma visivamente molto meno efficaci*, come illustrato in figura:

**Rappresentazioni grafiche digitali**

**Rappresentazioni grafiche digitali**  Rappresentazioni grafiche digitali.docx

- ▶ Mappe Concettuali
- ▶ Mappe Dinamiche
- ▶ Mappe Mentali
- ▶ Mappe per argomentare

▶ Modelli logico-operativi

19-gen-2008 18.09  
marco guastavigna

Created using PersonalBrain.



Sarà quindi più opportuno trasferire sul web le nostre lezioni o i materiali elaborati dagli allievi per lo più come SiteBrains; mi pare utile la forma dell'elenco, invece, per eventuali progettazioni di testi. Niente esclude di realizzare ambedue i prodotti e di far scegliere il fruitore.