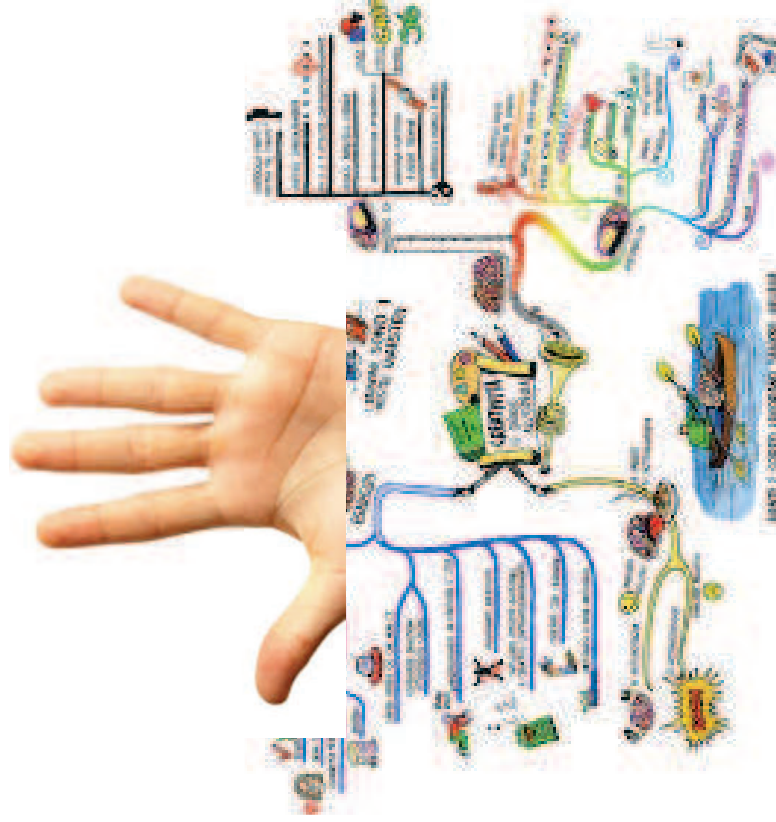


## LE MAPPE MAPPE STRUMENTI

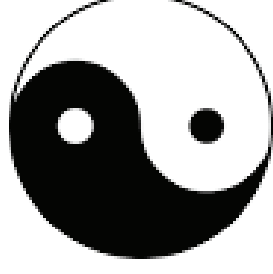
COME ABBIAMO DETTO IN PRECEDENZA AFFINCHE I NOSTRI SFORZI SIANO EFFICACI ED EFFICIENTI ABBIAMO BISOGNO DI UNA STRATEGIA E DEGLI STRUMENTI

PUOI SCEGLIERE DI DISEGNARE A MANO O USARE DEI SOFTWARE



## **MATITA E GOMMA**

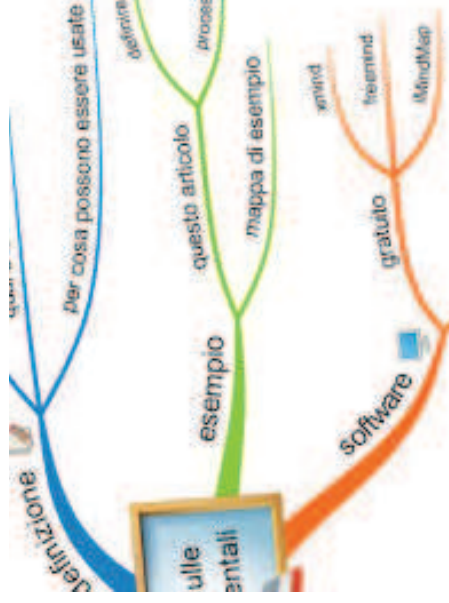
**COME ABBIAMO DETTO UNA MAPPA IN BIANCO E NERO POTREBBE ESSERE POCO UFFICIALE**



**PER QUESTO DOBBIAMO UTILIZZARE MATITE O PENNARELLI COLORATI, NEL CASO DI SOFTWARE UGUALMENTE UTILIZZARE COLORI ED IMMAGINI**



**I VANTAGGI DEI COLORI:  
GARANTISCONO UN TOTALE COINVOLGIMENTO DEI SENSI.  
PERMETTONO UNA RAPIDA MEMORIZZAZIONE.  
LASCIANO SPAZIO ALLA CREATIVITA'.  
PERMETTONO DI PERCEPIRE UNA SENSAZIONE DI LIBERTA' E  
CALMA.**



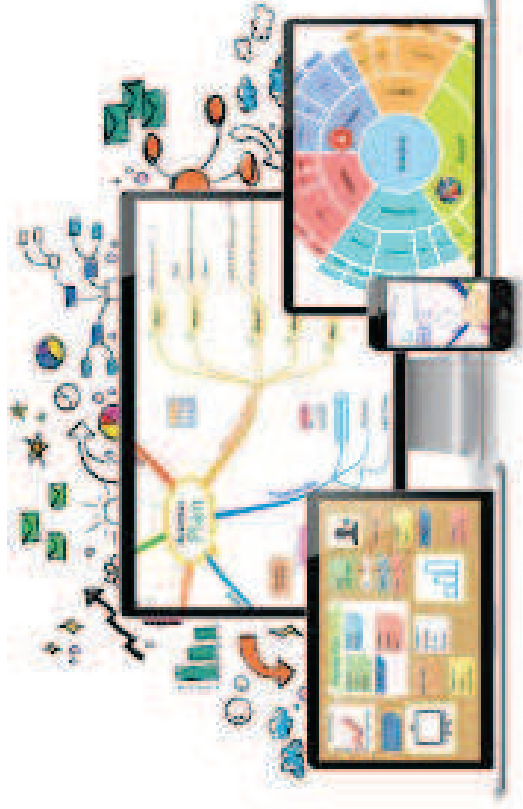
**ESISTONO DECINE DI SOFTWARE**

**CONSIGLIO:**

**QUELLI DI NON USARE SOFTWARE CHE NON PERMETTONO DI MODIFICARE I RARI, O CON RAMI DRITTI E LINEARI CHE NON RAPPRESENTANO BENE IL DISEGNO DELLA MAPPA.**

**(QUESTO E ACCADE PERCHE' E' MOLTO COMPLESSO IMBRIGLIARE LA CREATIVITA' UMANA ALL'INTERNO DI UN PROGRAMMA PER COMPUTER )**

**•PERSONALMENTE USO IMindMap (iMM) software concepito proprio dal team di Buzna**



**Anche in questo caso ci possono essere VANTAGGI e svantaggi**

- Unisce la creatività alla tecnologia informatica.
- Permette di apportare modifiche
- La mappa può essere condivisa in i cloud ed essere visualizzata da multi utenti
- E' possibile fruire della Mappa su qualunque dispositivo
- E' possibile convertirlo in formato JPG e power point o pdf.

### **SVANTAGGI:**

**E' un software a pagamento**

**Se amate le manualità, puoi trovare poco piacevole l'uso del software**



## LE MAPPE – IDEA CENTRALE

**PRIMA CAPIRE CAPIRE L'ARGOMENTO PRINCIPALE DELLA MAPPA IL SOGGETTO DA RAPPRESENTARE PER QUESTO TI SERVE SCEGLIERE ANCHE LA SUA FORMA.**



## LE MAPPE – PUNTO DI PARTENZA

**DAL CONCETTO CENTRALE DOVRANNO PARTIRE DEI RAMI, COME SE FOSSERO DEI RAGGI. DEVI DECIDERE A QUESTO PUNTO DOVE POSIZIONARE IL PRIMO RAMO CHE SARA' IL TUO PUNTO DI PARTENZA**



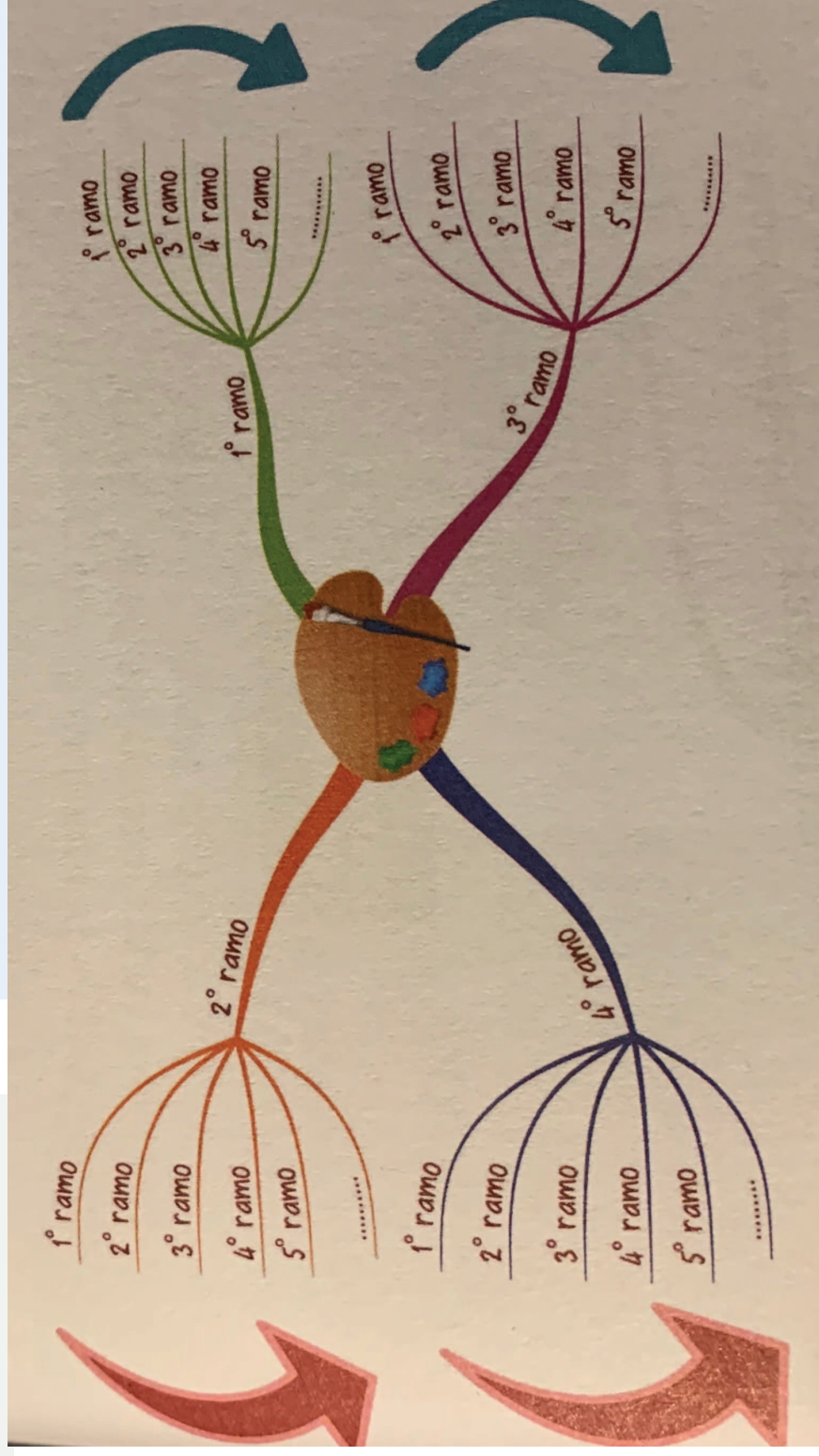
**Una volta scelto il punto di partenza, devi capire in quale direzione proseguire e restare coerente durante tutto il lavoro. E' importante creare un senso di percorrenza che risulti immediatamente da comprendere e che sia al tempo stesso gerarchicamente corretto.**

## LE MAPPE – CREAZIONE DEI RAMI

### I RAMI DEVONO AVERE DELLE CARATTERISTICHE

**DEVONO ESSERE CURVILINEE.** Per ricalcare la struttura del neurone.

**DEVONO ESSERE COLORATI.** Scegliere il colore più adatto per visualizzare l'informazione stimolerà l'apprendimento attivo.



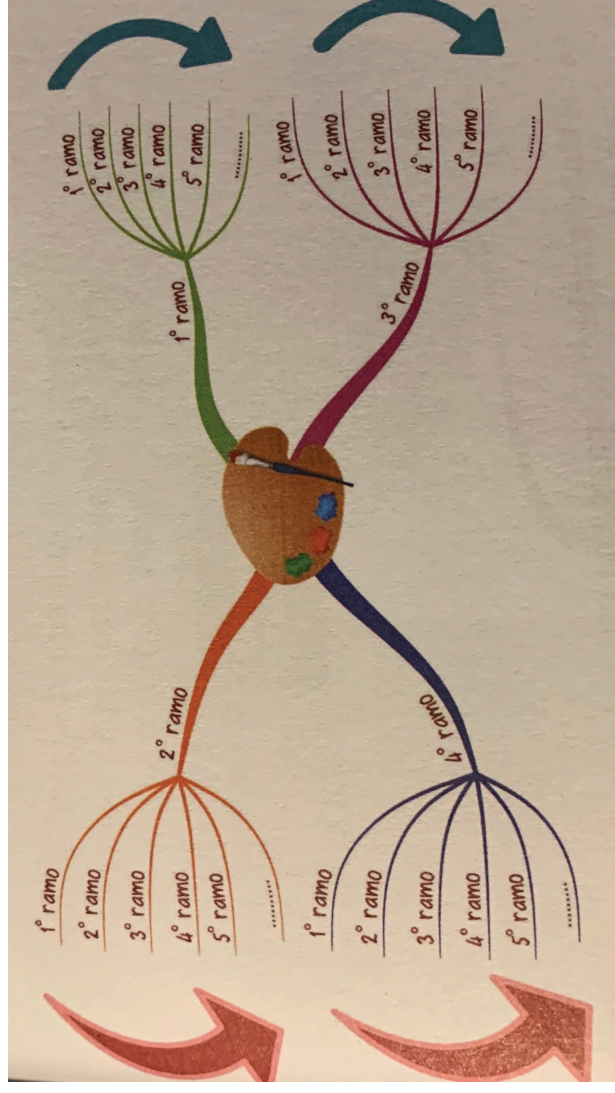
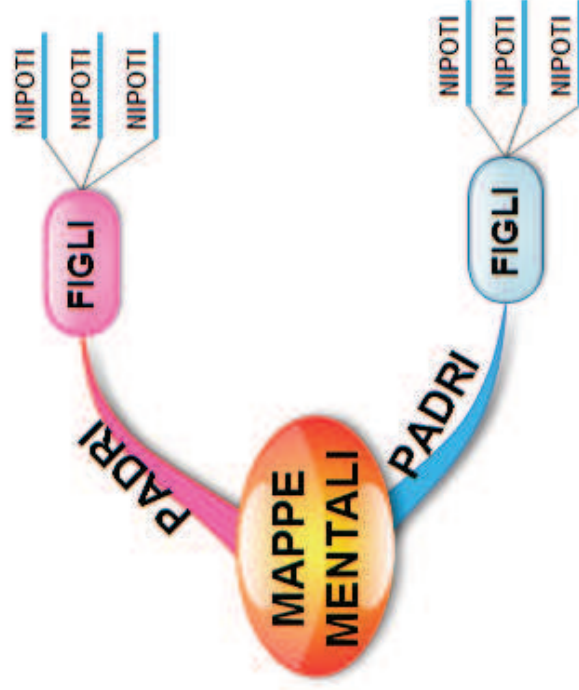


## LE MAPPE – CREAZIONE DEI RAMI

### I RAMI DEVONO AVERE DELLE CARATTERISTICHE

Come indicato i rami principali quelli più grossi derivano i rami figli quelli più piccoli e quelli ancora più piccoli detti nipoti

La disposizione ha uno schema preciso i contenuti sono disposti dal primo all'ultimo dall'alto verso il basso in questo la tua mente potrà visualizzarle con maggiore facilità



**ALCUNI TRUCCHI PER LA GESTIONE DELLO SPAZIO DOVE**

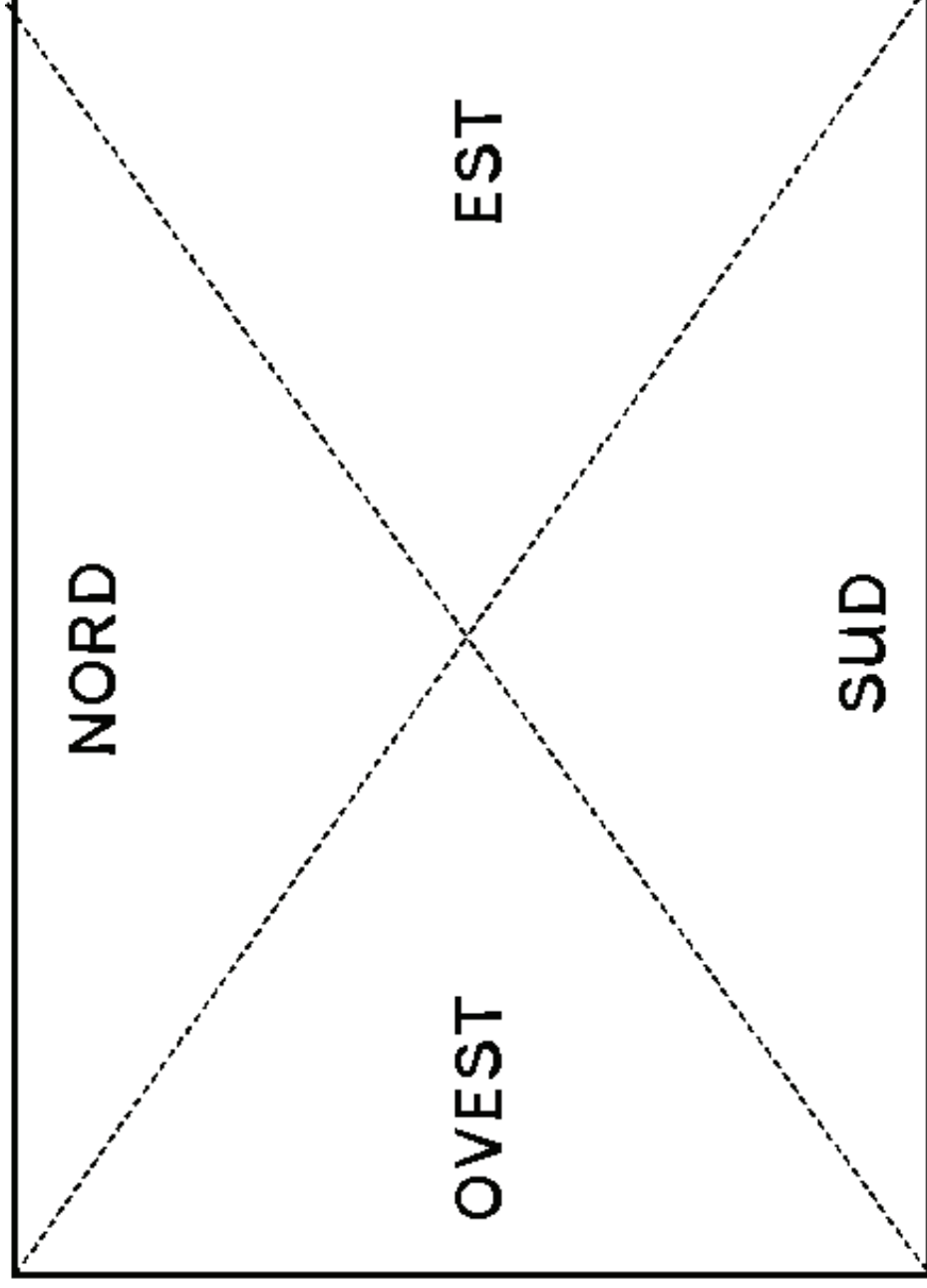
**SONO TRE I CRITERI GENERALI DA TENERE A MENTE**



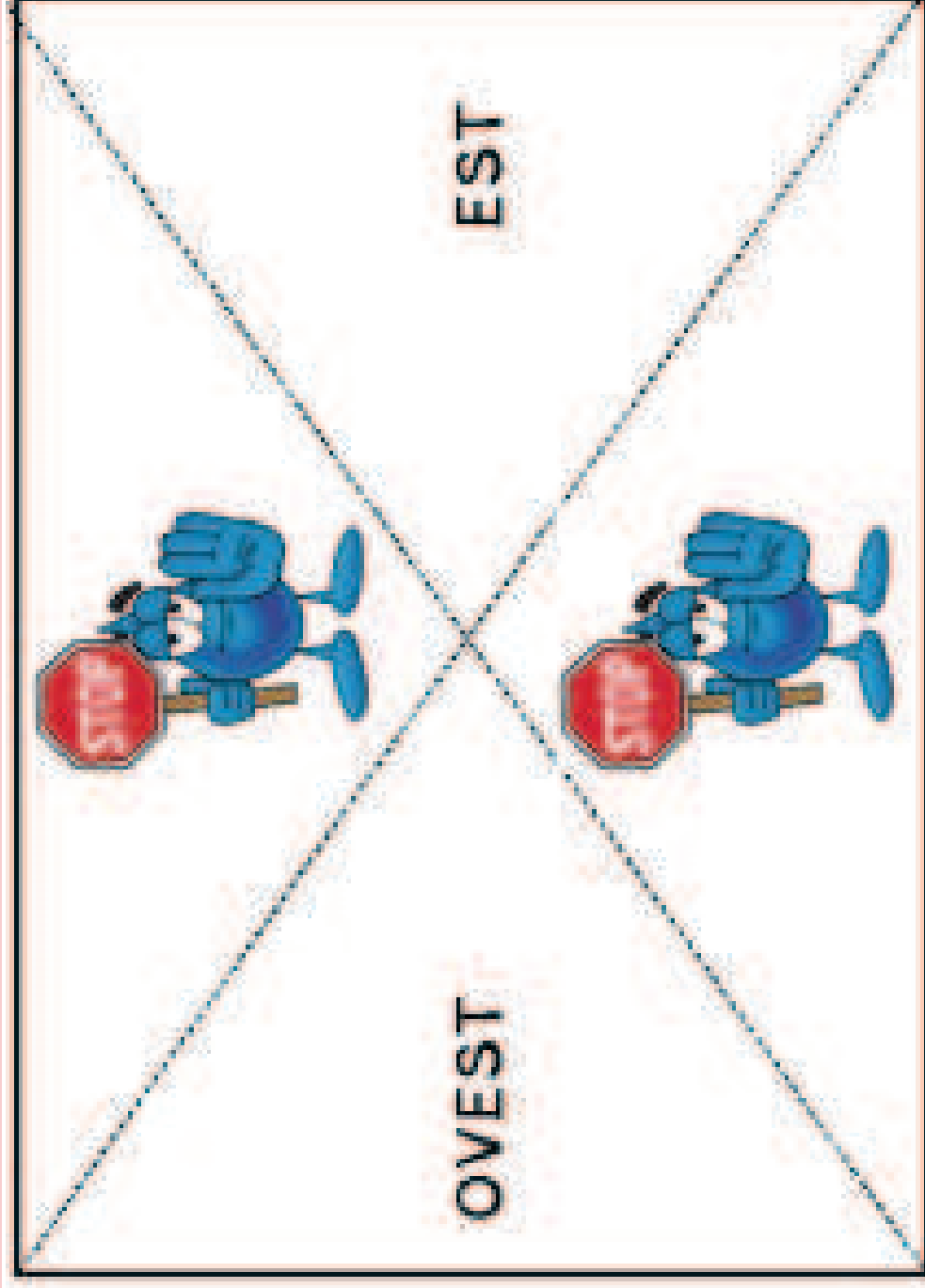
**LO SPAZIO CHE DEVI USARE PER LA TUA MAPPA E QUELLO CONTENUTO NELLE AREE GRIGIE A DESTRA E SINISTRA DELLA PAROLA CHIAVE PRINCIPALE.**

## LE MAPPE MAPPE STRUMENTI

**SIA SI USI UN FOGLIO O UN SOFTWARE IN AMBEDUE CASI BISOGNA  
PRENDERE UN FOGLIO POSTO ORIZZONTALEMTE E DIVIDERLO IN  
4 PER IL LAVORO A MANO PUÒ ESSERE FATTO FISICAMENTE PER IL  
SOFTWARE CI PENSA LUI**

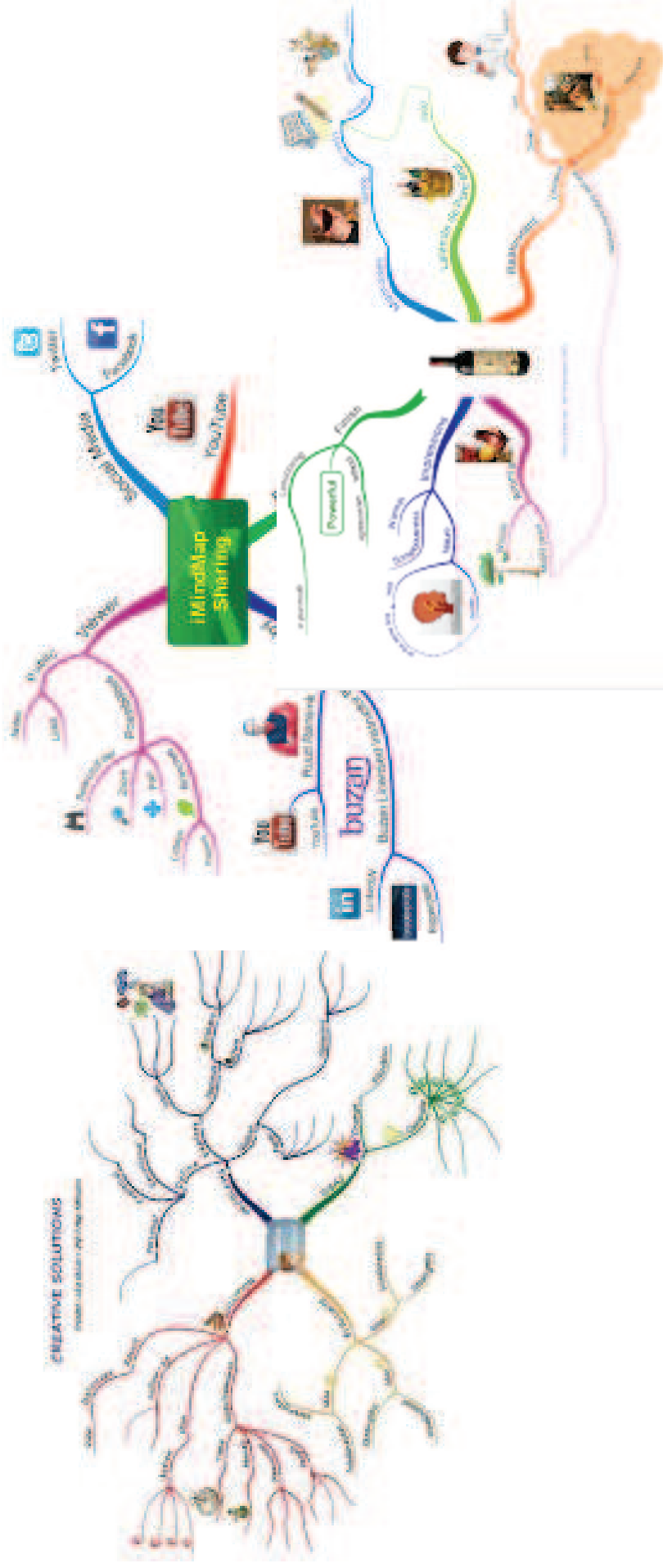


**nei punti nord e sud, è meglio non scrivere, perché nello scrivere bisognerebbe girare il foglio in verticale e anche per leggere la visuale sarebbe compromessa, quindi si deve scrivere ad ovest ed est**



### COSA

**UNA MAPPA MENTALE DEVE ESSERE COMPLETA** Per questo il foglio deve essere delle dimensioni giuste per mettere tutte le informazioni. Se gli argomenti sono troppi..... dividi i vari aspetti in singole mappe.

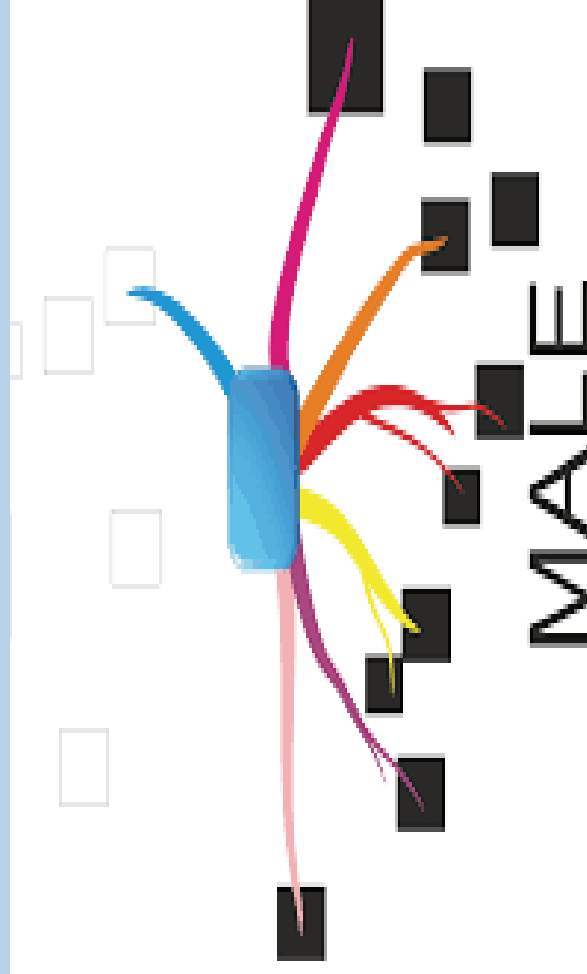


### QUANDO

Anche le quantità di informazioni disposte in una Mappa deve essere ponderato bene. Per essere comprensibile alla tua mente la **MAPPA** deve essere bilanciata e non sovraccarica di informazioni

### ATTENZIONE

Se non mantieni le proporzioni rischi di trovarti con un mappa sbilanciata.



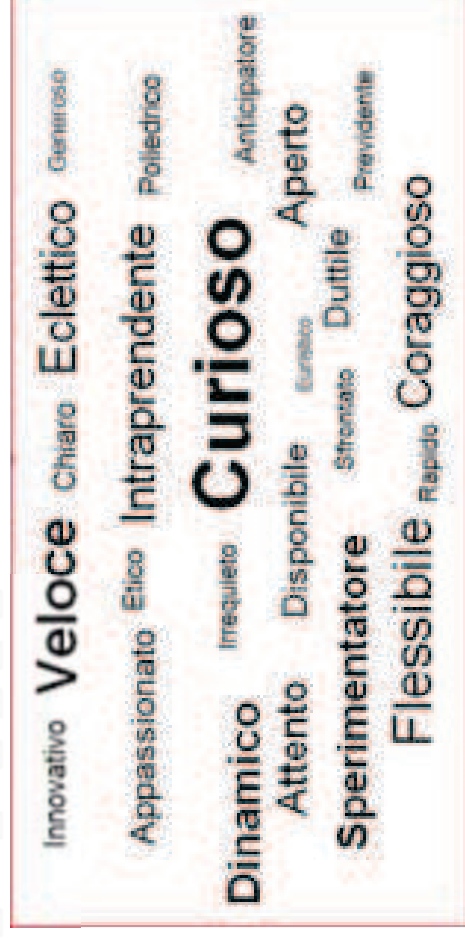








# AGGETTIVI



Da impiegare per rappresentare i rami generici

# NUMERI



**Da preferire alle parole quando è possibile se dobbiamo inserire il numero dei dipendenti di un'organizzazione e consigliabile scrivere il numero:**

**100 e non CENTO**

### SONO 3 I CRITERI PER LA SCELTA DELLE PAROLE CHIAVE

#### DISPOSIZIONE DELLE PAROLE CHIAVE



**Come le immagini e i rami anche le parole chiave vanno disposte sulla Mappa in maniera logica e ragionata.**

**Per risultare efficaci, le parole vanno posizionate sopra i rami mai alla fine**

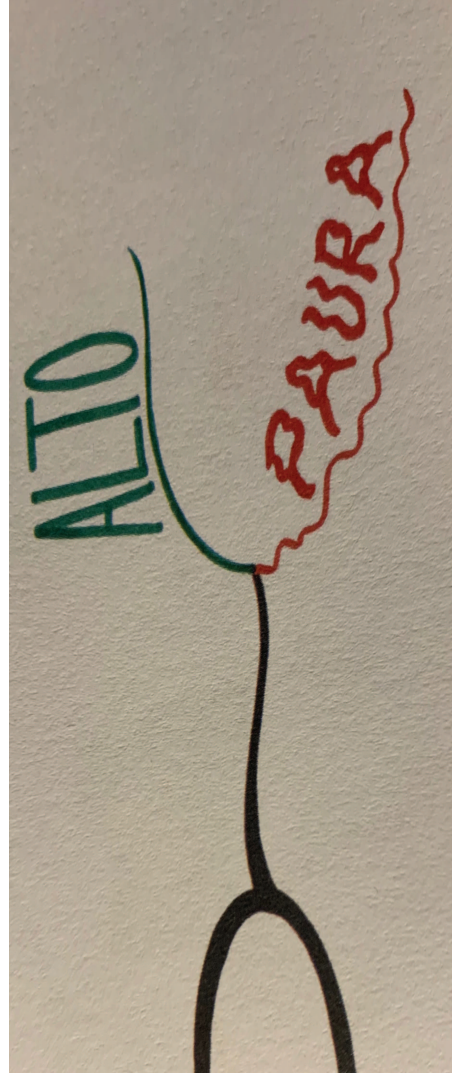


## SONO 3 I CRITERI PER LA SCELTA DELLE PAROLE CHIAVE

### RAPPRESENTAZIONE DELLE PAROLE CHIAVE

**ANCHE LE PAROLE CHIAVE SONO DEVONO ESSERE COLORATE,  
ORDINATE E LEGGIBILI. E' CONSIGLIABILE :**

**SRIVERLE SEMPRE IN STAMPATELLO, SCEGLIERE LE DIMENSIONI  
ADEGUATE E INFINE SCRIVERLE IN BASE ALLA LUNGHEZZA DEL  
RAMO O ALL'INTERNO DELLA FORMA FINALE**



## RIASSUMENDO LA CREAZIONE DI UNA MAPPA



**1 IL PUNTO CENTRALE è il concetto di partenza**

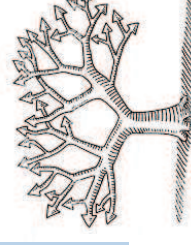
**2 USA I COLORI** usa i colori in modo creativo per evidenziare i concetti



**3 DAGLI RITMO** A colpo d'occhio gli elementi chiave devono emergere, guidandoti nel strutturare o ristrutturare il tuo pensiero. Muoviti liberamente sul foglio e occupa gli spazi in modo dinamico.



**4 STABILISCI BUONE RELAZIONI** Freccie e ramificazioni ti aiutano a stabilire delle relazioni che danno un senso e una direzione alla lettura della mappa .



**5 UNICITA' E CHIAREZZA** a forza della tua mappa è nella sua unicità. Più riesci a creare qualcosa che ti colpisce e che è diverso da quello che hai fatto fino a quel momento, e più avrai per le mani un tuo pensiero creativo

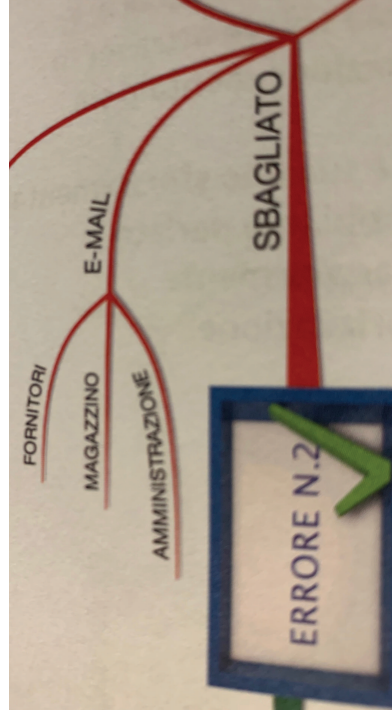


# GLI ERRORI DA NON FARE

**1 NON SOVRACARICARE LE MAPPE**



**2 NON ORIENTARE I RAMI VERSO L'INTERNO .**

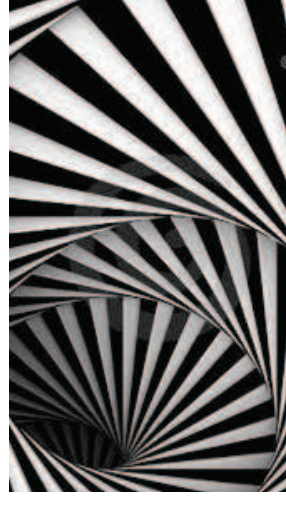


**3 NON SCRIVERE PICCOLO**

Non scrivere piccolo Non scrivere piccolo

**5 PREFERIRE RIGHE DRITTE A  
QUELLE CURVE**

**4 NON UTILIZZARE I COLORI**



**6 NON INSERIRE LE IMMAGINI**

**7 CREARE RAMI SPROPORZIONATI .**

**8 POSIZIONARE LA PAROLE CHIAVE IN MODO SCORRETTO**

**9 SCRIVERE IN CORSIVO**

**10 POSIZIONARE LE IMMAGINI IN MODO SCORRETTO**

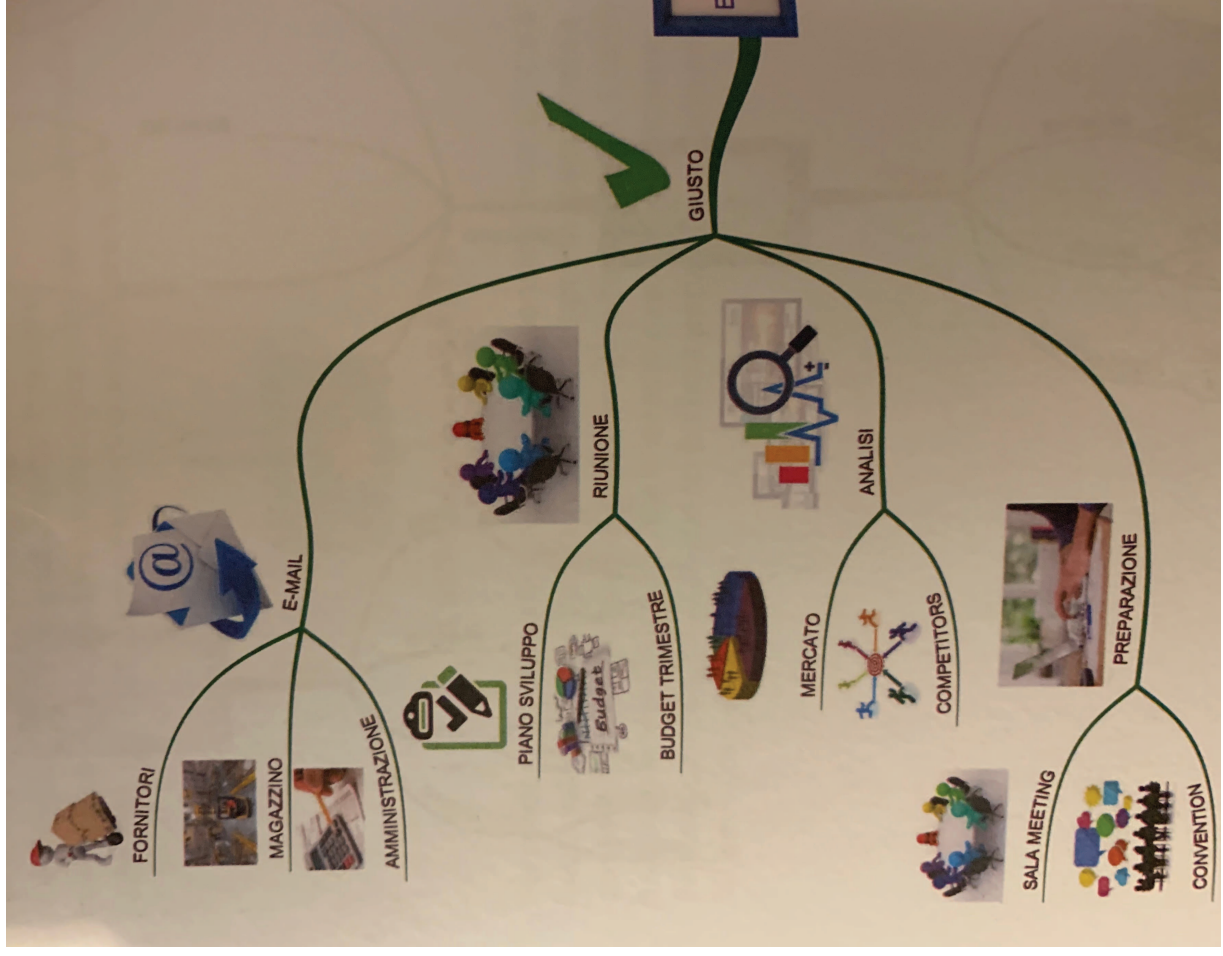
**11 ERRATO PUNTO DI PARTENZA DEI RAMI FIGLI**

**12 SCRIVERE INTERE FRASI SUI RAMI**





# GIUSTO



# SBAGLIATO



SCEGLIERE ARGOMENTO DA AFFRONTARE ED ORGANIZZARE UN GRUPPO DI LAVORO

.CREATO IL GRUPPO INIZIA IL BRAINSTORMING



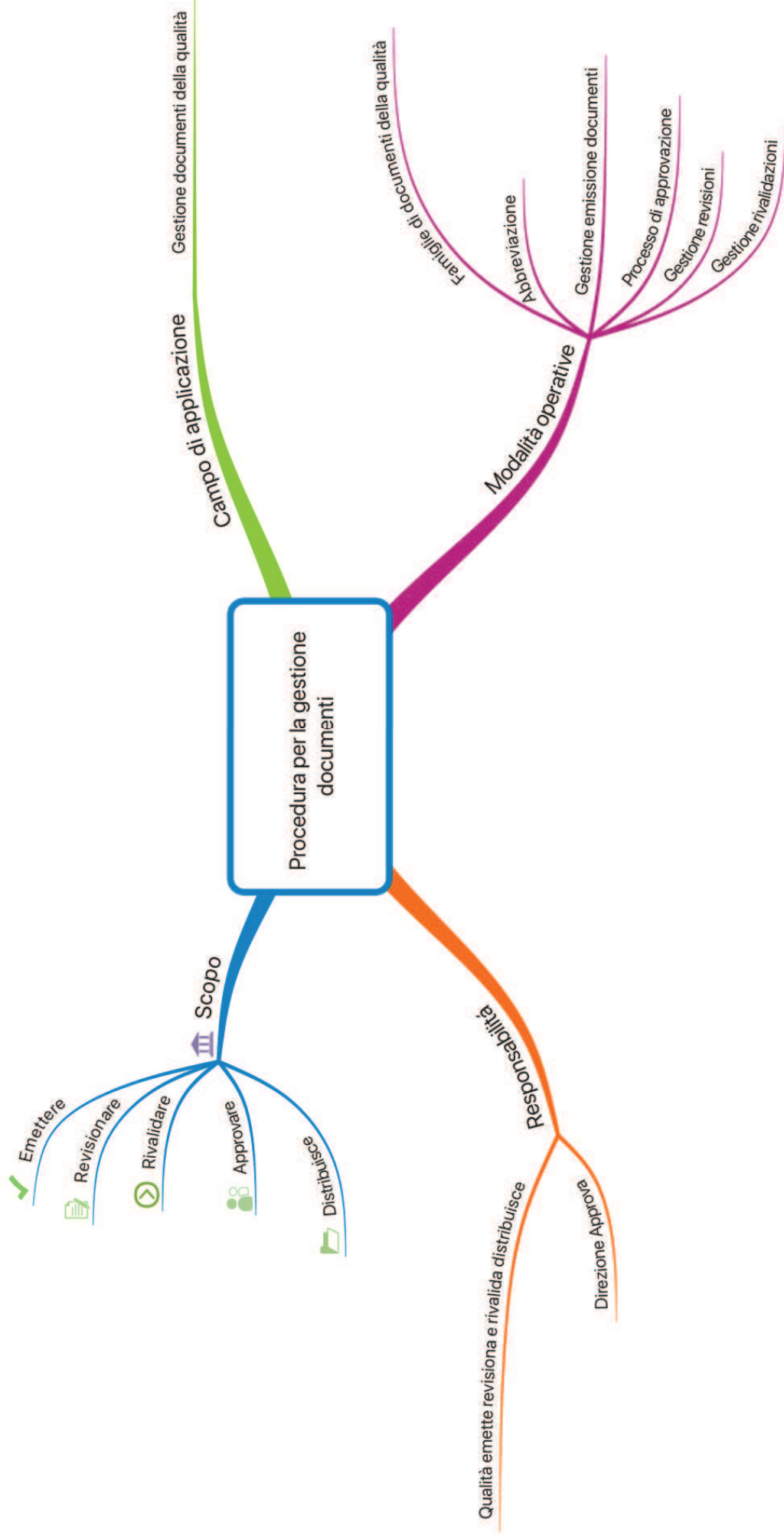
## POSSIBILE UTILIZZO DELLE MAPPE MENTALI IN ORGANIZZAZIONE

Tipici contesti applicativi delle solution map sono:

- Gestione di progetti e commesse
- Gestione imprenditoriale
- Gestione strategica
- Ricerca, sviluppo e innovazione
- Apprendimento e formazione
- Sistema qualità
- Diffusione della conoscenza
- Gestione delle informazioni
- Gestione del ciclo PDCA



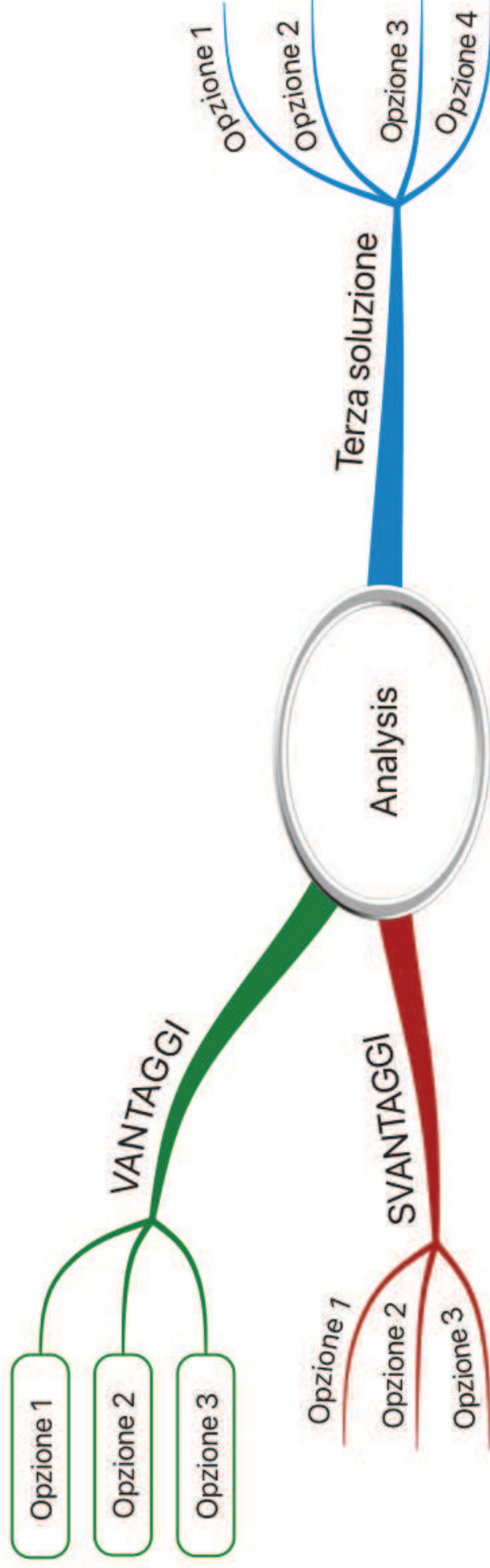
# CREAZIONE DELLA MAPPA MENTALE PER RAPPRESENTARE LA PROCEDURA GESTIONE DEI DOCUMENTI



**HAI UNA SCELTA IMPORTANTE DA FARE Come rappresentare attraverso una mappa mentale i pro e i contro**

- 1 Al centro del foglio scrivi il soggetto della scelta. Da qui fai partire due rami opposti, che rappresentano le due possibilità principali
- 2 Ora fate un passaggio ulteriore, sforzati di trovare una terza possibilità, un soluzione alternativa a cui finora non hai mai pensato. Davanti a due scelte arai sempre la sensazione di rinunciare a qualcosa. Trovare una terza via può aiutarti a semplificare il processo decisionale, dal momento che l'ultima opzione si rilevi spesso migliore delle due iniziali.
- 3 Al centro del foglio scrivi il soggetto della scelta. Da qui fai partire due rami opposti, che rappresentano le due possibilità principali
- 4 Elenca accanto a questi due rami, tutti i pro e i contro che riesci ad immaginare
- 5 Una volta creata la Mappa, analizza le diverse opzioni. Se avrai creato diverse ramificazioni, ti sarà più facile prendere una decisione, anche basandosi sull'impatto visivo. Immagina per esempio di segnare in rosso gli svantaggi e ed in verde mentre in blu la terza opzione
- 6 Se i colori non bastano, puoi usare un altro sistema per compiere una scelta ponderata. Assegna a ogni ramo vantaggio e svantaggio un punteggio da 1 a 10 a seconda della sua importanza . Ti basterà alla fine fare la somma del punteggio superiore

**HAI UNA SCELTA IMPORTANTE DA FARE** Come rappresentare  
attraverso una mappa mentale i pro e i contro

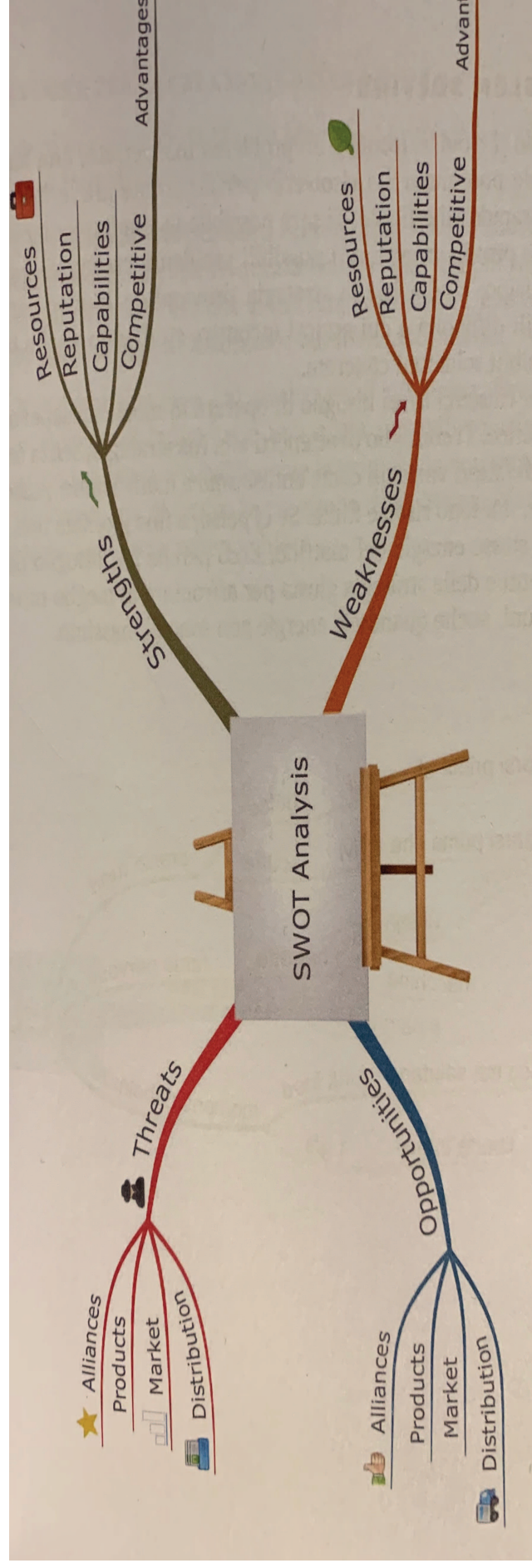


1 Posizione il tuo foglio bianco in orizzontale e al centro scrivi SWOT analysis

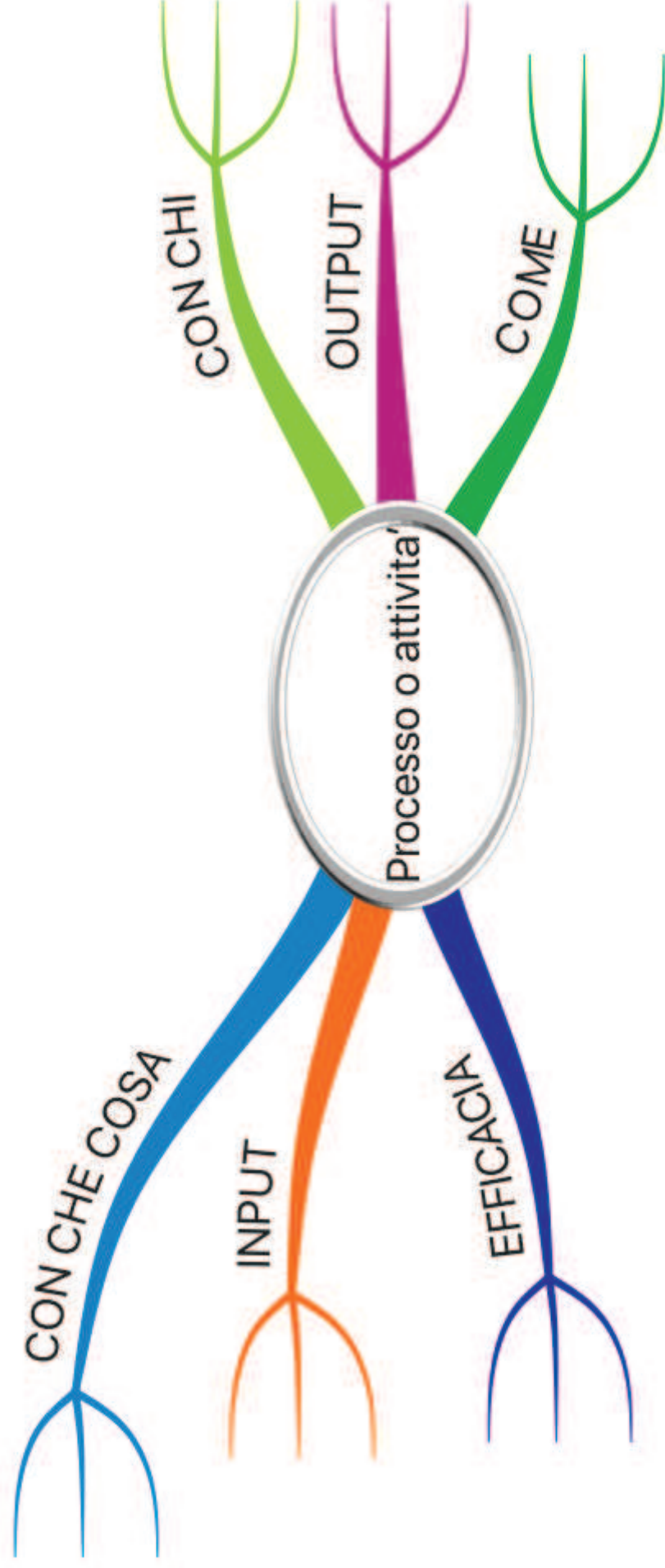
2 Fai partire dal centro i quattro rami (uno per ogni quadrante), di 4 colori diversi. Associa ad essi una parola chiave: S Strengths FORZA W Weaknesses O Opportunities Threats

3 Lo step successivo è ampliare la Mappa, aggiungendo a ogni parola chiave le possibili ramificazioni

4 Anche per questi step puoi dare un peso a livello di rischio e successivamente come trarre il massimo dai punti di forza e dalle opportunità e come ridurre i punti di debolezza e le minacce.







**1 INDIVIDUA IL TUO SETTORE** La domanda è Qual'è il tuo campo di battaglia

**2 IDENTIFICA IL TUO VANTAGGIO COMPETITIVO**

**3 I FATTORI DI INFLUENZA** Quali sono i fattori interni che influenzano maggiormente la crescita delle tue attività e quali sono i fattori esterni che influenzano maggiormente la crescita della tua attività

**4 DIFESA E POSIZIONAMENTO** Quali sono le attività che puoi fare per difendere in modo più forte il tuo posizionamento o quello della tua attività

**5 DISTINZIONE O ESTINZIONE** Quali sono le attività che puoi fare in modo diverso per distinguerti dai tuoi competitor. Quali attività devi smettere di fare per non essere accomunato ad altri.

**6 ANTICIPARE I TEMPI** Quali sono le attività che puoi fare per essere sempre un passo avanti rispetto i competitor

**7 DISTRUZIONE DELLO STATUS QUO** Quali sono le attività che puoi fare per creare un nuovo status quo



# E ora la Pratica

