

## Интеллект-карты как способ работы с информацией

В начале 70-х годов прошлого века англичанин Тони Бьюзен, тщательно изучив опыт мышления лучших умов человечества, таких как Леонардо да Винчи, Альберт Эйнштейн, Томас Эдисон, Джеймс Джойс и др., пришел к выводу, что эти гении максимально использовали все ментальные способности своего мозга. Соединив опыт, накопленный лучшими умами человечества с достижениями современной психологии в области памяти и мышления, Бьюзен разработал технологию мышления и запоминания информации, которую он назвал “интеллект-карты” (“mind maps”). Метод “интеллект-карт” является графическим отображением естественных процессов мышления, в котором задействованы все перечисленные ранее ментальные способности.

Вкратце суть этой методики состоит в ВИЗУАЛИЗАЦИИ — сопровождении мыслительного процесса рисованием блок-схем, которые фиксируют все новые мысли, заключения и переходы между ними. При этом начинает активнее работать обычно заторможенное правое полушарие мозга, и становится сильнее интуиция – функция мышления, локализованная именно в этом полушарии.

Картоиды помогают представлять идеи и концепции в ясной, привлекательной и убедительной форме, давать целостное видение, способствовать пониманию и генерации идей.

Интеллект-карты:

- Дают быстрый и полный обзор большой темы (сферы, проблемы, предмета);
- Позволяют планировать стратегии и делать выбор;
- Дают информацию о том, где Вы были и куда движетесь;
- Собирают и представляют большое количество разнообразных данных на одном листе, демонстрируя связи и расстояния;
- Стимулируют воображение и решение проблем посредством разработки новых путей;
- Позволяют максимально повысить результативность и эффективность;
- Являются превосходным инструментом для раздумывания и запоминания;
- Экономят время;
- Раскрепощают мышление;
- Повышают продуктивность (и, как следствие, уровень доходов).

**Интеллект-карты — это инструмент, позволяющий:**

- эффективно структурировать и обрабатывать информацию;
- мыслить, используя весь свой творческий и интеллектуальный потенциал.

**Области применения Интеллект-карт:**



Обучение

- создание ясных и понятных конспектов лекций;
- максимальная отдача от прочтения книг/учебников;
- написание рефератов, курсовых проектов, дипломов.

Избавление от огромного количества лишней работы. Хорошая помощь при обучении, подготовке к экзаменам и во время самих экзаменов. На запоминание ключевой информации тратится меньше времени, но наибольшая выгода получается при последующем воспроизведении



информации (особенно при подготовке к экзаменам)

### Запоминание

- подготовка к экзаменам;
- запоминание списков: что сделать/кому позвонить/...

Возможность быстрого составления емких и эффективных записей. Удобное использование записей в последующем. Понимание связей и взаимодействий в записи. Информация записывается в более понятной форме, что позволяет легче разобраться в ситуации.

Запоминание с использованием ключевых элементов позволяет прицепить к ним как к крючкам все, что надо запомнить. В дальнейшем достаточно потянуть за "крючок" и Вы все вспомните. Затратив при этом значительно меньше усилий, чем при обыкновенной зубрежке. Информация запоминается уже усвоенной (понятой), в связи с другими Вашими знаниями, что значительно усиливает эффективность запоминания и Вашу память в дальнейшем. Легкое воспоминание. Видение информации внутренним мысленным взором.



### Презентации

- вы за меньшее время даете больше информации, при этом вас лучше понимают и запоминают;
- проведение деловых встреч и переговоров.

Вы можете быстро и полноценно подготовиться к выступлению. Ваша презентация будет более полноценной и понятной для слушателей из-за использования естественных законов мышления. Вам достаточно подготовить одну карту на большое выступление, а не многостраничные шпаргалки, в которых сложно найти информацию. Объемная структура карты позволяет Вам в любой момент легко изменить направление выступления и не испытывать при этом затруднений (в отличие от линейного доклада)



### Планирование

- управление временем: план на день, неделю, месяц, год...
- разработка сложных проектов: нового бизнеса,...

Вы видите все детали ваших дел, лучше понимаете партнеров, хорошо организуете рабочее время и другие аспекты своей деятельности.

Организация всех деталей с начала и до конца на одном листе бумаги. Все дела взаимосвязаны и понятно, что от чего зависит. Изменение и коррекция планов происходит быстро и наилучшим способом.



### Мозговой штурм

- генерация новых идей, творчество;
- коллективное решение сложных задач.

Новый подход к проведению мозгового штурма. Быстрое генерирование идей. Генерируемые идеи более оригинальные и эффективные. Вы способны с помощью карт создать за час столько идей (сотни и более), сколько не выдаст целая группа, работающая бессистемно. Легкое прослеживание взаимосвязей идей и поиск альтернативных решений.

Облегчение внедрения идей в последующем. Эффективное улучшение идей для дальнейшего использования.



### Принятие решений

- четкое видение всех «за» и «против»;
- более взвешенное и продуманное решение.

Выявление проблемы, вашей позиции и всех возможностей для маневров. Быстрое реагирование на предложения оппонента. Более ясное и четкое понимание своего состояния. Возможность легко и понятно объяснить оппоненту преимущества Вашего и недостатки его предложений.

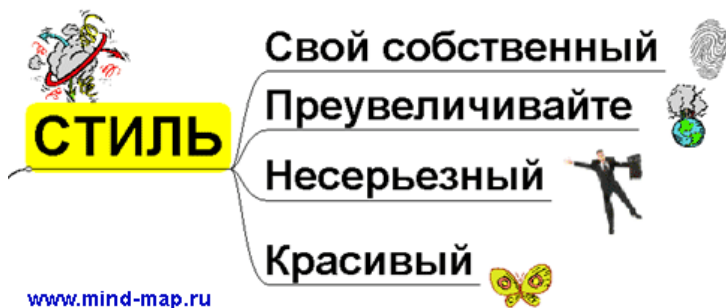
По материалам статьи Е.А. Бершадской, М.Е. Бершадского «Технология интеллект-карт».

## Рекомендации С. Шипунова по созданию интеллект-карт.

Максимально свободно выражайте свои идеи.

Будьте творческими, яркими, выразительными.

Чем меньше вы будете себя ограничивать, тем лучше получится карта.



### Стиль

Не стремитесь подражать кому-то другому. У каждого человека свой стиль мышления. А так как карты отражают стиль мышления человека, то они и должны будут отличаться друг от друга! Ищите свой собственный стиль!

### Преувеличивайте

Если что-то утрированно преувеличенно - то это лучше запоминается. Смело рисуйте человека, который выше чем дерево. Используйте слова: «супер», «гипер», «мега»... не обязательно быть приближенным к реальности. Можно смело преувеличить эту реальность.

## Несерьезный

Юмор великая сила. Если ваша карта заставляет улыбаться или даже смеяться – то она вызывает эмоцию, на волне которой карта лучше остается в памяти. Добавляйте в карту немного легкого юмора! Это пойдет ей на пользу.

## Красивый

Красивая карта – это красивая карта. Она и больше притягивает взгляд. Ее больше хочется изучать. Она лучше запоминается. Она сильнее вызывает нужные эмоции и ассоциации. Рисуйте красиво!

Бумага



### Белая

Лучше использовать белую (либо однотонную) бумагу. Чтобы не было лишних клеточек, линейчек и т.д., которые могут составлять конкуренцию линиям карты, и затруднять ее изучение.

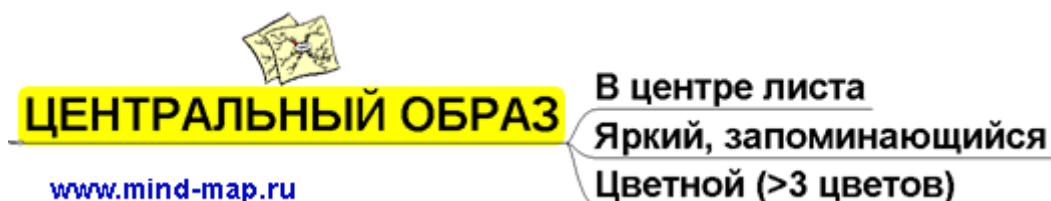
### А4 или А3

На самом деле лучше А2, или лист ватмана. Карта имеет тенденцию заполнять все отведенное ей пространство, поэтому чем больше пространства у вас есть, тем больше умных мыслей, связанных с основной темой вы напишите. Лучше брать размер бумаги с запасом!

### Альбомная ориентация

Карта имеет тенденцию расти в бока. Влево и вправо. Поэтому там должно быть больше пространства. Соответственно располагаем карту горизонтально.

### Центральный образ



## В центре листа

Обычно в центре листа. Хотя частый вариант, когда рисуется слева в центре и ветки отходят вправо.

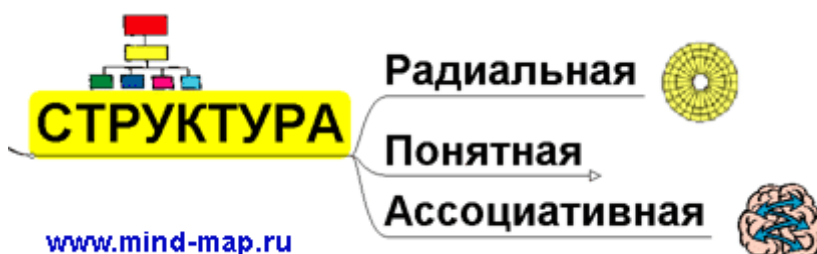
## Яркий. Запоминающийся

Образ должен сразу привлекать внимание. Оставаться в памяти. Вызывать нужную эмоцию. Провоцировать работу мыслей в определенном направлении. Для этого его рисуем ярким!

## Цветной (>3 цветов)

Не жалеем красок. Цветной образ лучше запоминается, поэтому рисуем его как минимум тремя цветами.

## Структура



## Радиальная

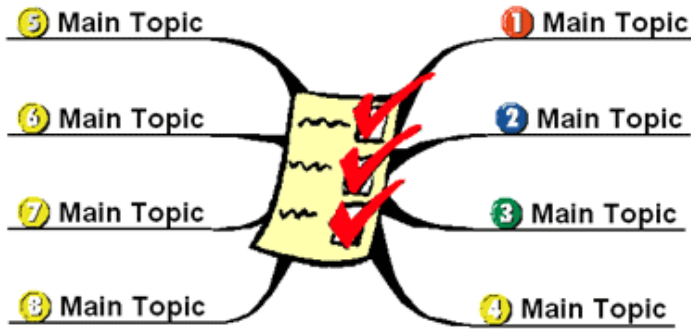
Соблюдаем принцип иерархичности. Ближе к центру – более важные понятия. Дальше от центра – менее важные понятия. Благодаря такому «радиальному» распределению нам проще работать с картой.

## Понятная

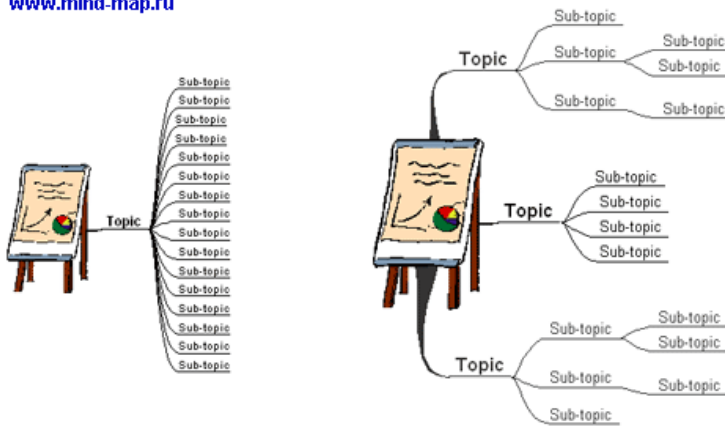
Для повышения понятности карты используем следующие элементы:



**Порядок:** нумеруем веточки цифрами – «1», «2», «3»... подсказывая в каком порядке их следует просматривать.



**3-4 ответвления:** Помним про закон восприятия: «7+-2». Стараемся так построить структуру, чтобы от каждой веточки отходило максимум 3-4 ответвления.



**Ореолы:** Используем ореолы, для облегчения восприятия карты.



### Ассоциативная

Любые два элемента связаны ассоциацией. Это позволяет нам восстанавливать карту, даже если мы помним всего 20-30% карты.

### Слова



## Ключевые

Пишем только ключевые слова. В результате у нас на карте нарисовано 20-30 слов, а эти 20-30 слов иногда за собой хранят информацию с 20-30 страниц текста. Но с каждой страницы текста мы взяли только по 1 ключевому слову, которое позволяет восстановить в памяти информацию из текста.

## 1-2 слова

Всегда есть соблазн записать целое предложение! Не делаем этого. Вычленим 1-2 ключевых слова. Этого обычно достаточно!

## В 1 линию



Если у нас многоэтажная конструкция, то глаза вынуждены несколько раз совершить движения влево-вправо. Если все в одну строчку – то проще!

## Буквы

Старайтесь писать печатными буквами! Тогда их проще читать! Размером букв можно уже кодировать какую-то информацию например если буквы «ЗАГЛАВНЫЕ», то ими можно писать элементы из главных веток. Если буквы «строчные», то все остальные.

## Цвета



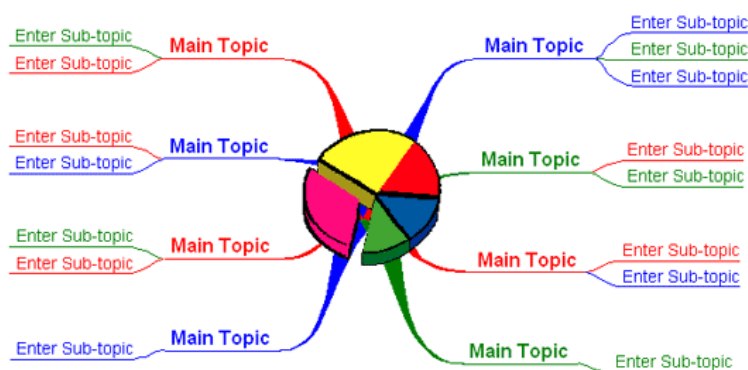
## Чем больше – тем лучше

Человек способен различать мельчайшие оттенки цветов, поэтому стоит использовать этот ресурс по максимуму! Но слишком перебарщивать тоже не стоит. 4-8 цветов обычно хватает для большинства карт. Если цветов больше – то от их разнообразия уже начинает рябить в глазах, и цвета перестают нести нужную смысловую нагрузку.

## Значение

Цвета могут нести в себе некий смысл. Например, у нас есть проект в котором участвуют Иванов, Петров и Сидоров. Если вместе они напишут подобную карту, где выделяют себя разными цветами, то им легко будет ориентироваться, кто какой фронт работ выполняет. И цвета будут нести важное смысловое значение.

### Распределение фронта работ между тремя исполнителями проекта



Иванов И.И.  
Петров П.П.  
Сидоров С.С.

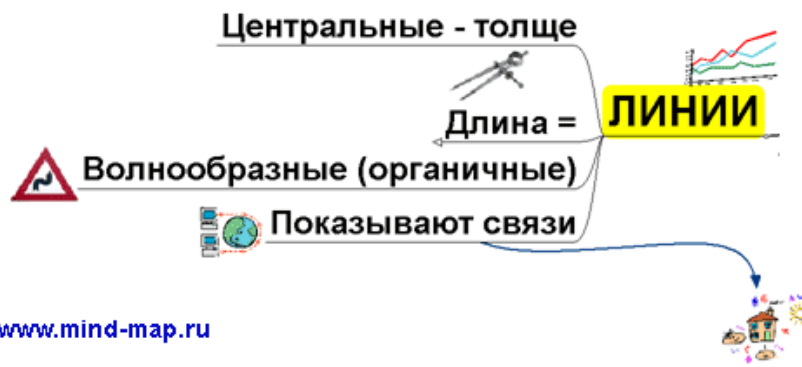
[www.mind-map.ru](http://www.mind-map.ru)

## Текстовыделитель

Иногда, когда важные для нас элементы информации находятся на периферии карты – а нам хочется, чтобы они обязательно привлекли внимание – то мы можем выделить эти элементы «текстовыделителем». Также так удобно отмечать те части карты, которые уже выполнены (если речь идет о планировании и отслеживании текущего состояния проекта).

## Линии





## Центральные толще

Линии 1-го уровня рисуем чуть толще. Это позволяет сразу легко понять какие элементы карты – самые главные. И делает более понятной иерархичность карты.

**Длина линии = длине слова**

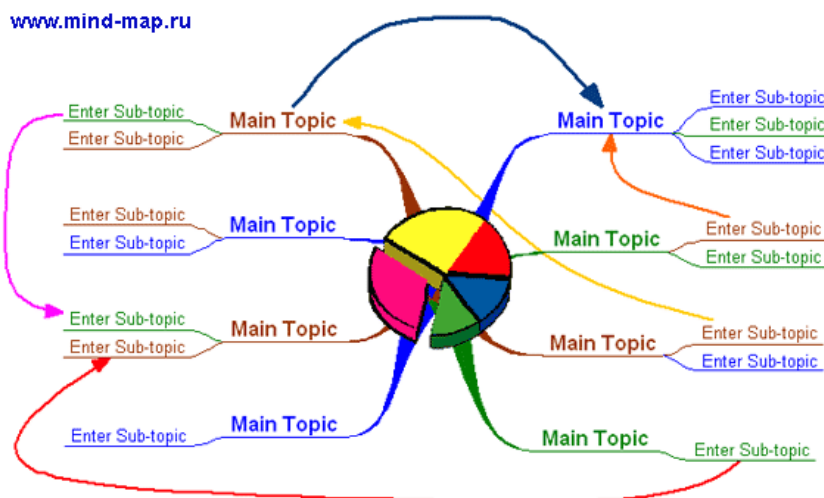
Лишние нефункциональные линии только отвлекают внимание. Поэтому желательно, чтобы линия была равна длине слова, которое она подчеркивает.

## Волнообразные (органичные)

**По классике обычно рекомендуется рисовать «волнообразные» линии. Хотя на мой взгляд вполне хорошо подходят и прямоугольные и угловатые линии. Это вполне нормально.**

## Показывают связи

Линии также выполняют такую важную функцию, как показывают связи между разными элементами карты. Важное замечание: на карту желательно не более 3-5 линий-стрелок. Если больше, то эти линии уже не помогают, а наоборот, делают карту еще более запутанной.



## Картинки

Использовать везде, где возможно



[www.mind-map.ru](http://www.mind-map.ru)

## Использовать везде где возможно

Картинки, рисунки, визуальные образы – запоминаются в 10 раз лучше чем слова!!! Поэтому везде где возможно, стараемся проиллюстрировать наши ключевые слова хорошо подходящими для них картинками!!!

## Цветные

Картинки рисуем цветные. Ручка которой работаем при рисовании карт, должна быть как минимум из 4-х цветов!

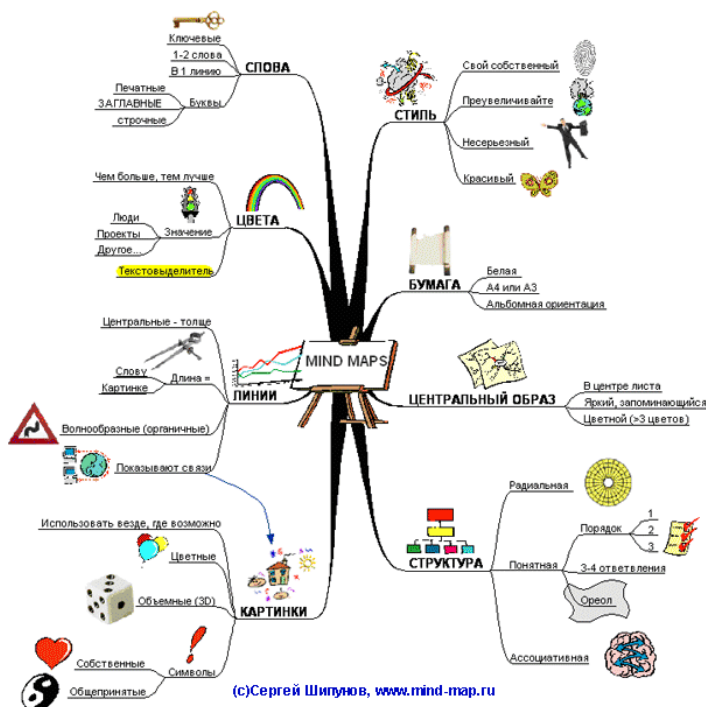
## Объемные (3D)

Добавляем объема в наши рисунки. В этом случае образы будут сильнее привлекать внимание и оставаться в памяти.

## Символы

Если нет возможности нарисовать сложные рисунки – то тогда стараемся нарисовать хотя бы простейшие символы, иллюстрирующие то или иное ключевое слово. Символы можно использовать как свои собственные, так и общепринятые.

Главное правило: "НИКАКИХ ПРАВИЛ". Максимально свободно выражайте свои идеи. Будьте творческими, яркими, выразительными. Чем меньше вы будете себя ограничивать, тем лучше получится карта.



(с)Сергей Шипунов, [www.mind-map.ru](http://www.mind-map.ru)

## Итоговая карта

И в благодарность читателям, которые дочитали до конца – привожу карту, на которой собраны все правила рисования интеллектуальных карт, перечисленные выше.