

MIND MAP (ментальная карта, интеллект-карта, диаграмма связей, карта мыслей)

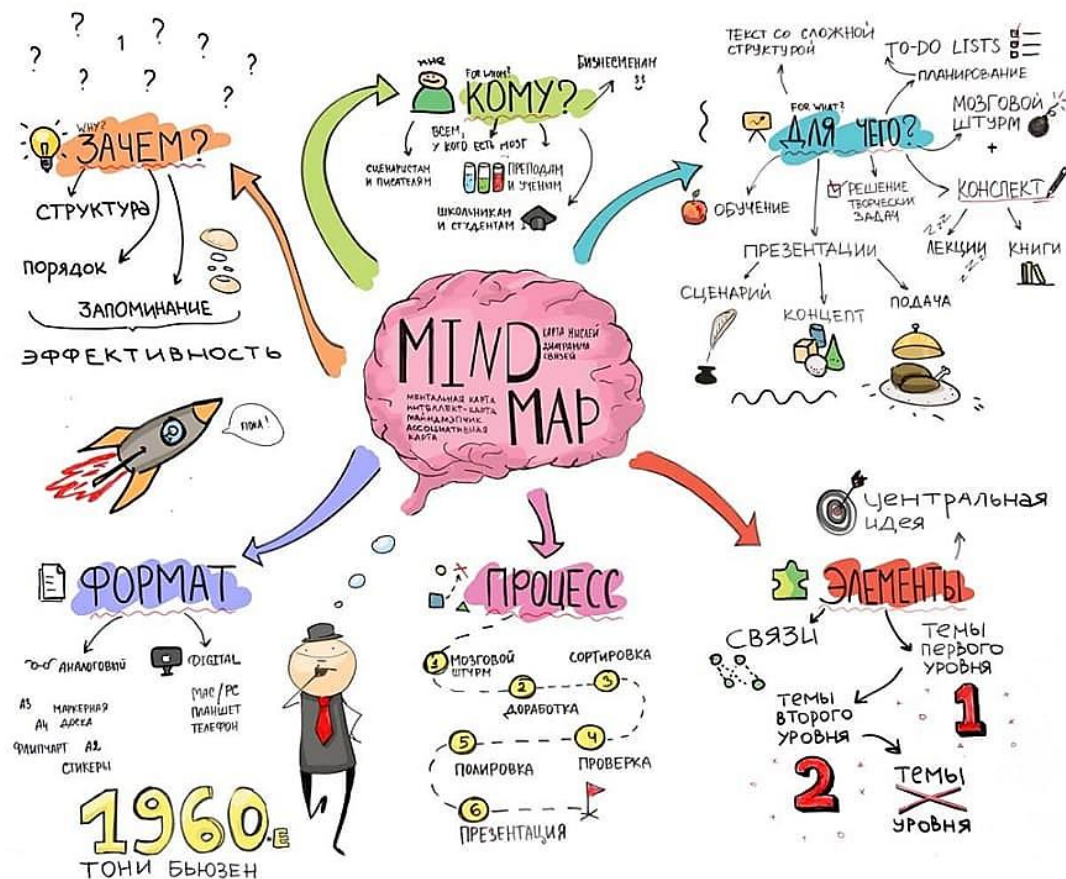
Ментальная карта (mind map) — это такая древовидная схема: в центре ключевая тема (идея, проблема), а вокруг неё составные части (задачи, ресурсы). Иллюстрирует и сами объекты, и связи между ними, помогает структурировать информацию, визуализировать процесс мышления и генерации идей. Синонимы: **интеллект-карта, диаграмма связей, карта мыслей.**

Mind maps - это разработка **Тони Бьюзена**, известного писателя, лектора и консультанта по вопросам интеллекта, психологии обучения и проблем мышления.

Существуют несколько основных областей их применения:

- **личная жизнь человека** (самоанализ, анализ и разрешение проблемных ситуаций, ведение дневника с помощью интеллект-карт);
- **семейная жизнь** (учёба и сочинительство в кругу семьи, анализ взаимоотношений, планирование бюджета, планирование отдыха и т. д.);
- **образование** (развитие мышления, конспектирование, аннотирование, подготовка к экзаменам, повторение, организация коллективной деятельности);
- **бизнес и профессиональная жизнь** (мозговой штурм, деловые встречи, презентации, менеджмент).

Схему можно нарисовать вручную на бумаге и в обычных графических редакторах, но удобнее работать в специальных инструментах. В зависимости от целей и временных рамок проекта ментальную карту можно дополнить творческими элементами с информационной нагрузкой, например, фотографиями, рисунками или изогнутыми линиями разной толщины и разных цветов.



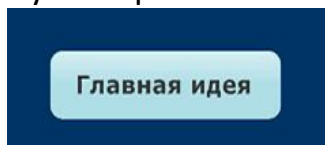
Как создать ментальную карту

1. Начните с главной идеи

Прежде всего, установите и запишите основную цель, которую преследует ваша ментальная карта. Так как ментальные карты «растут» изнутри, вашей ключевой идее предстоит стать ядром схемы. Вот некоторые примеры ключевых идей:

- задача, которую вы пытаетесь решить;
- проект, по которому проводится мозговой штурм;
- сложная концепция, которую вы хотите усвоить.

Представим, что вам нужно написать сочинение о Бенджамине Франклине. В этом случае Франклин — центральная фигура сочинения — и есть ваша ключевая идея.



2. Добавьте первые ветви

После того как вы определитесь с основной темой своей ментальной карты, самое время дополнить ее ветвями с базовыми подтемами. Они помогут приступить к организации идей. Не пытайтесь включить слишком много подробностей — ключевых слов и кратких фраз будет более чем достаточно.

Так, в нашем примере с сочинением про Бенджамина Франклина ключевыми подтемами станут основные «ветви» его жизни. Вместе с новыми ветвями наши исходные подтемы будут обрастать всё большими подробностями.



3. Прорабатывайте темы и добавляйте новые ветви

Разобравшись с основными темами, продолжайте пополнять карту новыми фигурами, пока не исчерпаете ценную информацию. Не забывайте придерживаться принципа организации ассоциативной карты: держите самые важные идеи ближе к центру, а более конкретные подробности — дальше. От веток первого уровня при необходимости отходят ветки второго уровня, раскрывающие идеи, написанные на ветках первого уровня.



4. Добавьте картинки и цвета

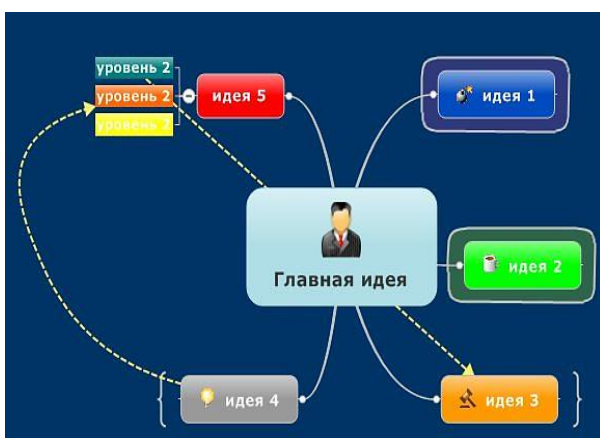
Чтобы поддерживать порядок в своей ментальной карте, используйте стандартные цвета для обозначения разных уровней идей. Также не забывайте про изображения: они помогут не только наглядно представить, но и лучше запомнить разные области карты. Кроме того, изображения можно использовать вместо традиционных прямоугольных блоков и соединять между собой.

В нашем примере с Франклином мы продолжили «наращивать» новые ветви, пока не собрали достаточно идей для сочинения. Если бы вместо сочинения мы занимались подготовкой к экзамену, картинки и значки пришлось бы особенно кстати для удобства запоминания информации.



5. Найдите взаимосвязи

При необходимости рисуем стрелки, соединяющие разные понятия на разных ветках.



Ментальная карта может иметь абсолютно любую структуру и внешний вид, но выделяют следующие их **основные типы**:

Схема-иерархия. Это классическая майндмэп с главной идеей (проблемой) в центре листа и с древовидным разветвлением от нее вторичных и третичных проблем. Как правило, первый уровень проблем или идей, спускающихся от главной идеи, — ее главные направления и категории, а последующие — прописанные задачи для достижения целей. Это самый популярный тип майндмэп для работы над проектом.

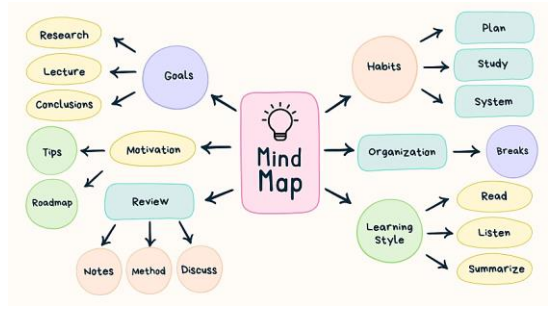


Таблица. Составление ментальной карты этого типа основывается на традиционных таблицах. С помощью такой карты проще всего сравнивать преимущества и недостатки идей, проектов, продуктов и т.д.

| РАСПИСАНИЕ ЗАНЯТИЙ | | | |
|--------------------|-------------------------|---------------------------|--------------------|
| | 08:30 | 10:00 | 14:00 |
| Mo ПН | Литературное творчество | Математика | Физкультура |
| Tu BT | Научные дисциплины | Художественные дисциплины | Музыка |
| We CP | Литературное творчество | Математика | Научные дисциплины |

Блок-структура. Используется для визуализации большого количества задач, например при составлении бизнес-плана. Главная идея или проблема фиксируется наверху листа, а затем от нее отходят важные пункты с краткими описаниями и подпунктами. Так образуется своеобразная «лестница».



«Рыбья кость». Самый креативный вид карты, который действительно напоминает рыбу: слева (как рыба голова) пишется основная мысль, а второстепенные данные расходятся от нее в сторону хвоста по уровню важности или в хронологическом порядке.

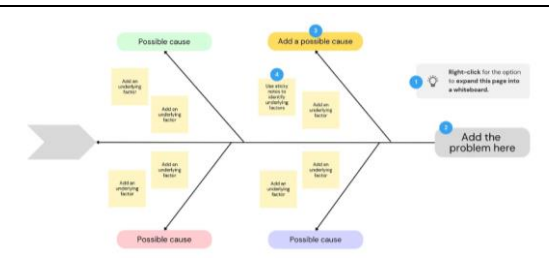


График. Используется для отслеживания выполнения задач и фиксирования хронологической последовательности событий. С помощью графика проще всего выработать возможные варианты действий и решений, исходя из отображенной ситуации.



Сеть. Самый популярный тип интеллектуальной карты, который представляет собой диаграмму взаимосвязей. Элементы располагаются хаотично, без четкой структуры, но с отражением связи с теми или другими элементами (при помощи стрелок, цветов, стикеров и т.д.). Основная мысль также помещается в центр.



Разнообразить свою ментальную карту и сделать ее более легкой для понимания можно при помощи следующих идей:

1. **Яркие цвета.** Согласно человеческой психологии, мы легче воспринимаем информацию, разделенную не только линиями и графиками, но и цветами. Можно также использовать разные шрифты, маркеры, карандаши и символы, чтобы расставить акценты в Mind maps. Наиболее яркие цвета и яркие (крупные) символы стоит использовать в наиболее важных идеях и мыслях, так как в первую очередь именно на них будет падать ваше внимание при просмотре карты.

2. **Своя система обозначений.** Стоит разработать ее еще до того, как начинать создание ментальных карт. Главное, не забудьте, что какой символ означает! Своя система обозначений позволит вам максимально заполнить карту и не оставить пробелов, которые спустя время могут ввести вас в ступор.

3. **Несколько центральных понятий.** Вы можете использовать для каждой идеи свою Mind maps, а можете объединить их, составляя несколько карт параллельно на одном пространстве. Напишите в ряд в центре листа 2–3 идеи и выстраивайте из них «дерево». Вы можете обнаружить, что их ветви перекликаются между собой, что породит новые идеи.

4. **Дополнительные заметки.** При составлении ментальной карты можно использовать дополнительный текст и оставлять комментарии к каждой подтеме, если она требует расшифровки или объяснений. Главное, не переборщить с текстом: Mind maps — визуальный инструмент, поэтому текста должно быть минимум.

5. **Экспериментируйте с дизайном.** Вы можете помещать подтемы и идеи в разные фигуры, комбинировать разные типы майндмэп между собой или позаимствовать структуру из других инструментов, если вам так удобнее.

