

Муниципальное бюджетное учреждение дополнительного образования  
«Центр дополнительного образования «Одаренность»



Мастер-класс «Планирование и разработка проекта  
с технологией «Майндмэппинг»

Лобанова Н.В., методист,  
Попогребская И.В., тьютор  
МБУ ДО «ЦДО «Одаренность»

*Майндмэппинг (также майнд-менеджмент, карта мыслей, mind map, интеллект-карта или ментальная карта) – это одна из эффективных техник запоминания, являющая собой графическое представление информации, которое излагается в виде древовидной схемы. Майндмэппинг подразумевает изложение ветвей проблемы на бумаге или электронном носителе.*

Основателем данной техники является американский специалист по вопросам интеллекта Тони Бьюзен. Майндмэппинг помогает выявить у детей имеющиеся знания, упорядочить их, затем добавить и классифицировать новые.

Первоначально эта технология использовалась узкими специалистами, которые занимались вопросами развития памяти и мышления, затем стала распространяться. Относительно недавно технология пришла в российскую педагогику и совсем недавно - в дошкольное образование.

Научимся составлять их с технологией «Майндмэппинг» на тему «Фрукты».

Итак, переходим собственно к картам. Как их строить? Очень просто. Рисовать их может как взрослый, так и ребёнок. Используются только цветные карандаши, маркеры и т. д.

В центре листа размещаем основную тему, то есть пишем слово или выполняем в виде рисунка. Например, тема «Фрукты», можно нарисовать корзину или другой образ, ассоциирующийся с фруктами.

Далее рисуем толстые ветви (к углам листа, каждая своим цветом). Над каждой ветвью пишем слово ассоциацию. (Ребенок должен добавить каждое слово картинкой или рисунком, обозначающим данное слово).

Каждая главная ветвь имеет свой цвет. (В детском саду рисуют не более 5 ветвей). Над каждой линией – ветвью пишется печатными буквами только одно ключевое слово.

Затем идет работа по очереди с каждой ветвью. От главной ветви рисуется несколько ответвлений, в зависимости от возникающих образов и ассоциаций. Например, слово фрукты ассоциируется у нас с формой,

следующая ветвь – цвет. Далее от этой ветви второго порядка рисуем ветвь третьего порядка, например, продукт, может ассоциироваться со здоровьем, витаминами и т. д. Эти слова также желательно изображать в виде рисунков, для лучшего запоминания детьми.

Когда работа с одной ветвью закончена, переходим к следующей и так с каждой по очереди. Если во время работы, с какой – либо ветвью возникают идеи по поводу другой, то их нужно записывать.

Для лучшего запоминания и усвоения желательно использовать рисунки, картинки, ассоциации о каждом слове.

Ветви должны быть изогнутыми, а не прямыми (как ветви дерева).

Вот - готовый вид карты (*Приложение*). Глядя на нее, дети смогут в любой момент рассказать о том, что изображено, вспомнить большой объём информации.

Давайте попробуем охарактеризовать *свойства рассматриваемой технологии*, благодаря которым она поможет нам в работе:

- **Наглядность** (Всю проблему с ее многочисленными сторонами можно окинуть одним взглядом.)

- **Привлекательность** (Хорошая карта имеет свою эстетику, ее рассматривать не только интересно, но и приятно.)

- **Запоминаемость** (Благодаря работе обоих полушарий мозга, использованию образов и цвета карта легко запоминается.)

- **Своевременность** (Карта помогает выявить недостаток информации и понять, какой информации не хватает.)

- **Творчество** (Карта стимулирует творчество, помогает найти нестандартные пути решения задачи.)

- **Возможность пересмотра** (Пересмотр карт через некоторое время помогает усвоить картину в целом, запомнить ее, а также увидеть новые идеи.)

## Практическая часть.

Каждому участнику необходимо взять карточку- смайлик и пройти за стол с соответствующим маркером- таким образом участники разделятся на 3 группы.

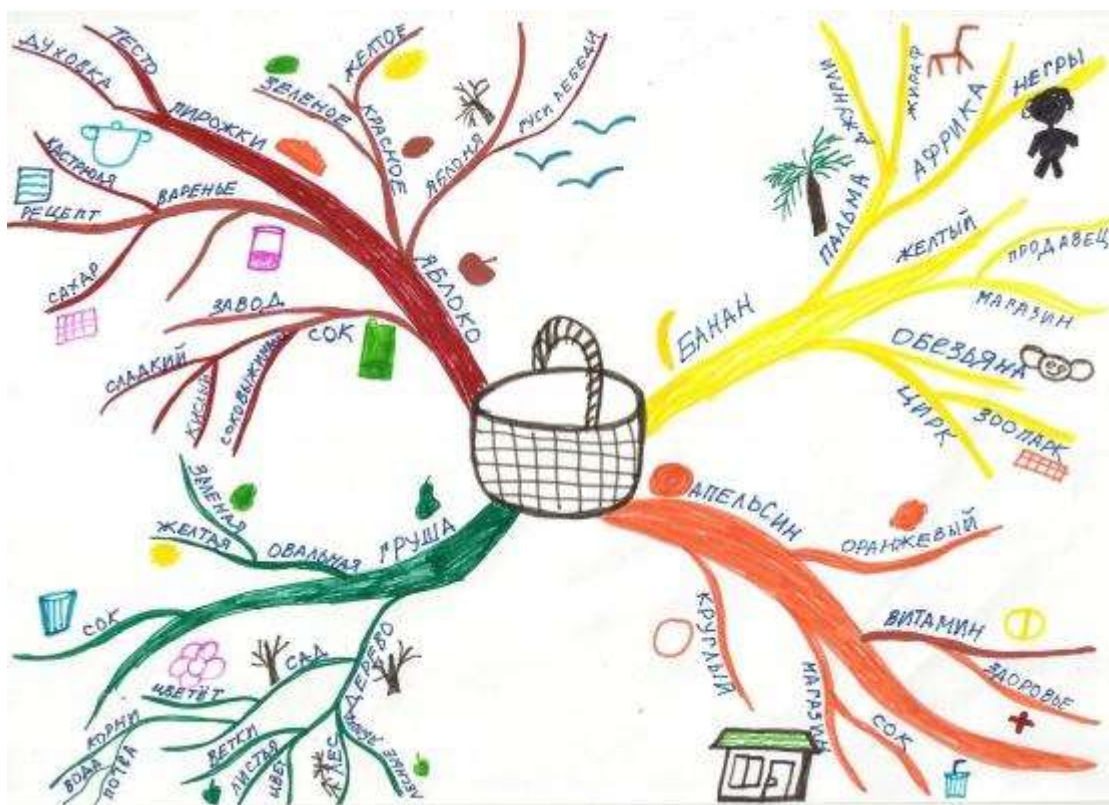
Участникам предлагается разработать проект «Вода» с технологией «Майндмэппинг».

На столах листы формата А4, цветные фломастеры, ручки.

Время выполнения- 15 минут. (Команды представляют свои проекты по окончанию времени).

## Презентация разработанных проектов.

### Приложение



Спасибо за внимание!