

ОБРАЗЕЦ



ОБРАЗЕЦ

ОБРАЗЕЦ

ОБРАЗЕЦ

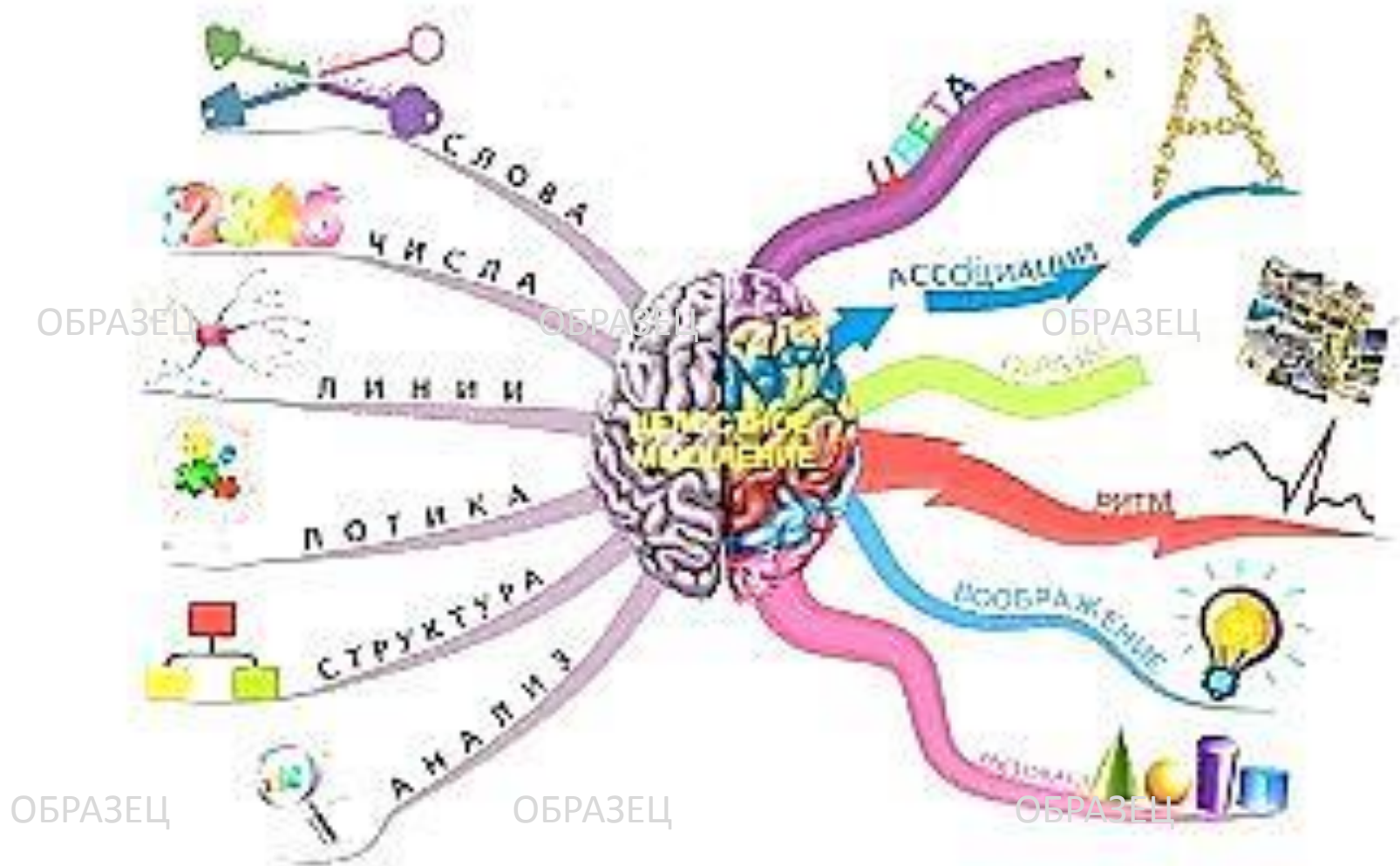
ОБРАЗЕЦ

Mind Maps 2

Практика применения для
управления информацией,
временем и собой

©Увэ Инго Крюгер (Uwe Ingo Krüger) – руководитель ОЦ ИКаРус (ФРГ), автор котенка Рыка, «Креативатора» и др.

©Кудрявцева Екатерина Львовна - Отв.секретарь правления Международного методсовета по многоязычию и межкультурной коммуникации при ОЦ ИКаРус (45 стран мира), научный руководитель международных сетевых лабораторий «Инновационные технологии в сфере поликультурного образования» (вузы 11 стран мира), эксперт Федерального реестра РФ, руководитель проектов BILIUUM (<https://fmz.uni-greifswald.de/das-fmz/projekte/bilium/>), Игро-мир образования 2035 (<https://game2035.info/>), Bilingual online (<http://bilingual-online.net>), PhD (к.п.н.)



Как бы вы назвали эту карту? О чем она?

Если бы вам нужно было выбрать 1 ключевое понятие среди всех, то что бы вы выбрали?

ЛОГИКА – ОСНОВА МЕНТАЛЬНОЙ КАРТЫ!

А логика – индивидуальна. Поэтому важно от МК переходить к ИК!

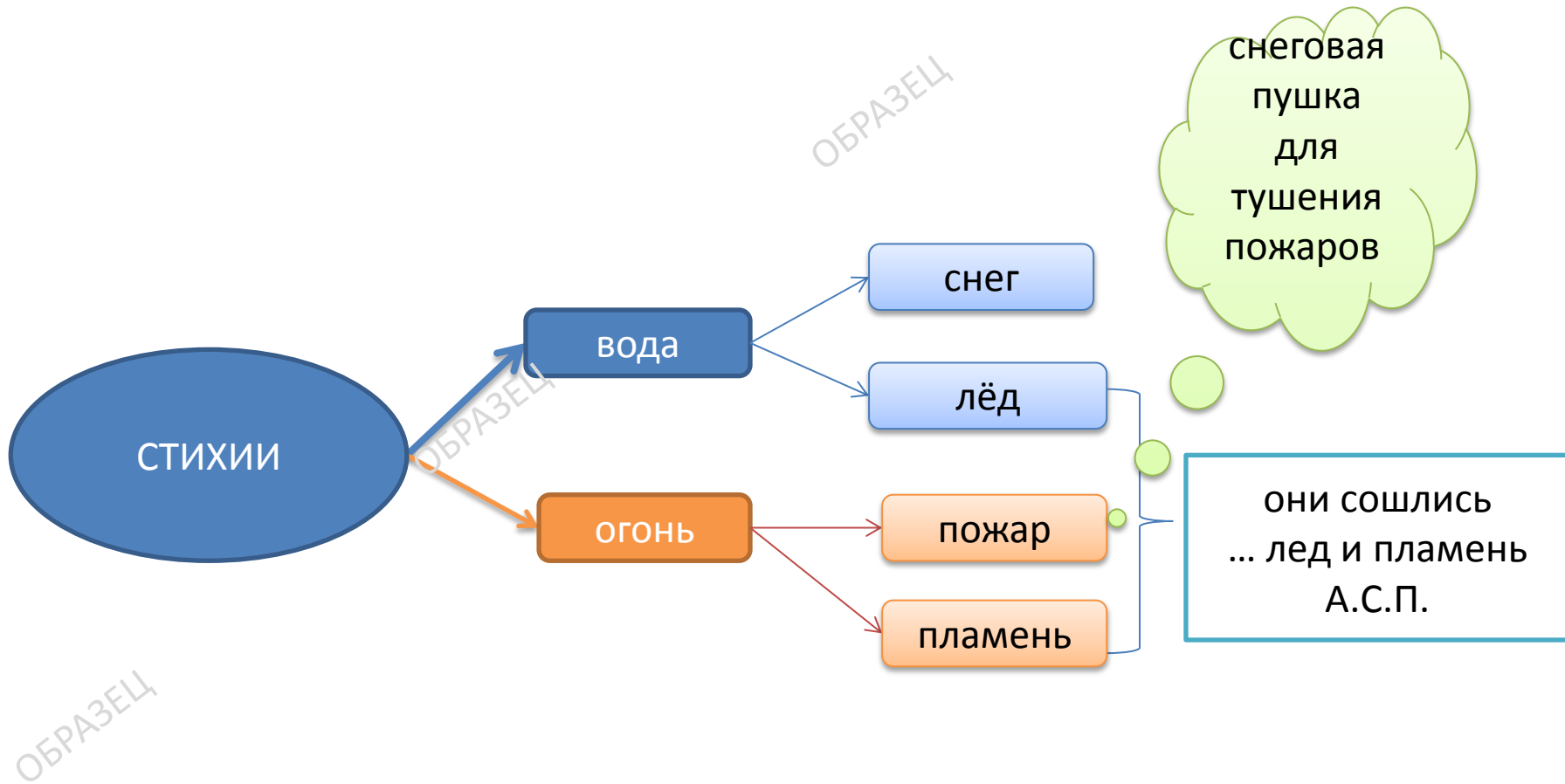
Ассоциативная карта

- Рождение новых связей не только на первом уровне, но и более глубинных. Без МК как карты связей, зафиксированной на бумаге, это было бы невозможно.
- Мозг человека не может одновременно сложить в единый образ множество ассоциаций. Они рождаются как поток – однонаправленный, линейный. МК постепенно фиксирует множество линий в узел, который затем можно превратить в сеть, связав ассоциации разного уровня.
- То есть с МК важно работать продолжительное время, шаг за шагом занося в нее свои ассоциации.
- И ассоциации затем изучать не только по направляющим, но и между ними, на одном и на разных уровнях.

Прокачка ассоциативных связей

- Прокачать ассоциации - прокачать внимание, восприятие, настроить мозг на детализацию
- Найти взаимосвязи между не связанными на первый взгляд явлениями и найти решение, идею (мы воспринимаем связи первого уровня и отрывочно, а решение может быть в связях второго уровня, МК рисует целостный образ системы)
- Протестировать партнера или сотрудника на сходство ассоциаций - включаемость в команду

Пример



Карта памяти

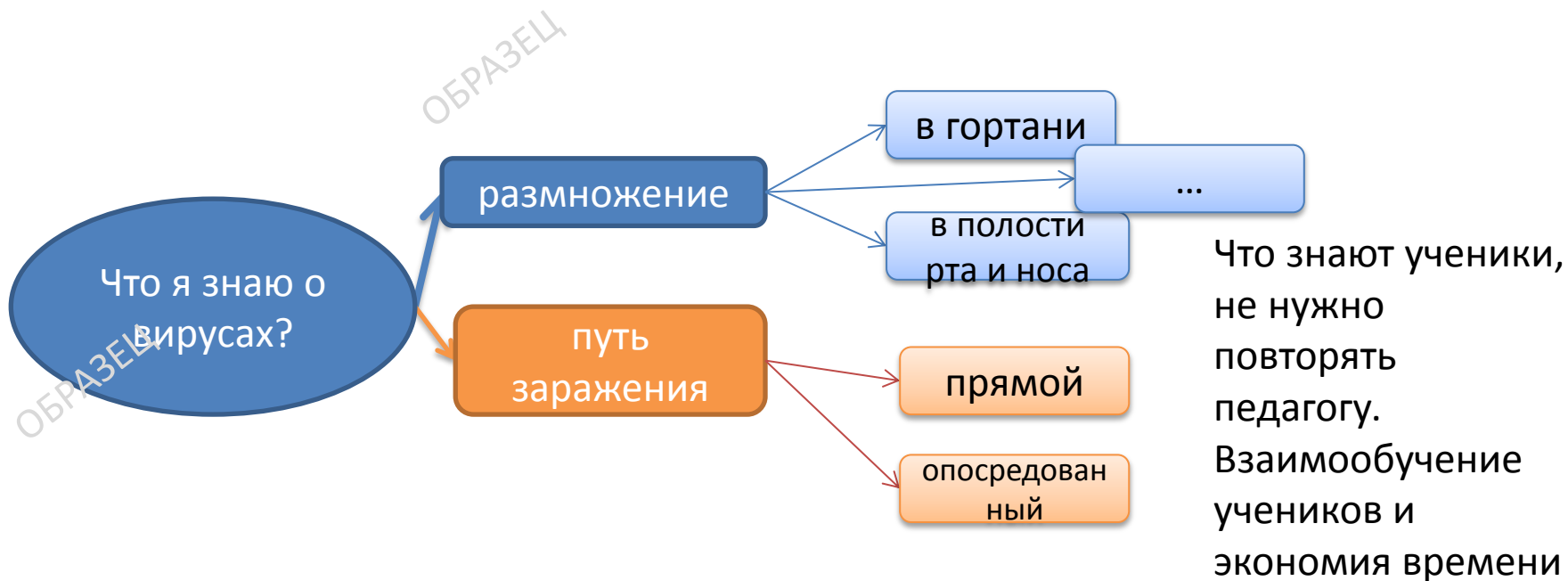
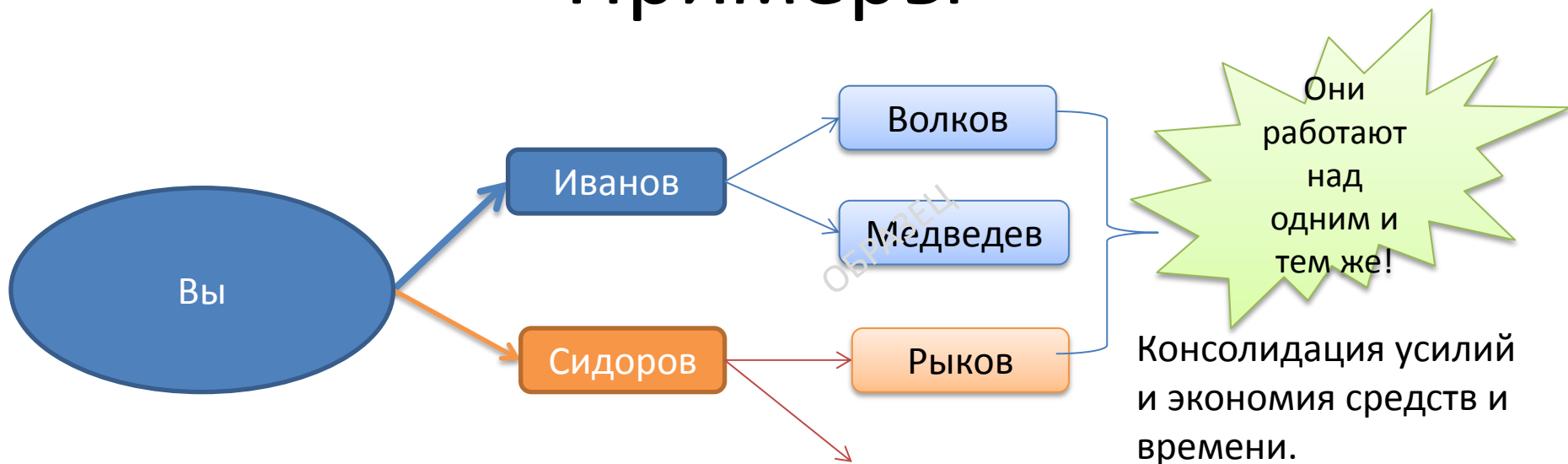
Карты памяти (как в телефоне и РС) - не просто сохранение информации, но и ее систематизация, облегчение поиска и создание цифрового образа Вашего мира (круга и тем общения)



Систематизация воспринятого

- После конференций: систематизация контактов и поиск точек соприкосновения (правило 5 рукопожатий)
- При мозговом штурме (начало новой темы в классе, сбор новой команды проекта для решения задачи, вход в новую проблему одного человека): систематизация знаний каждого в единое целое для объективизации выводов
- При подведении итогов и обратной связи: что запомнил ученик после занятия, курса (замена зачета с возможностью саморефлексии педагога и учащегося)

Примеры



Пирамида обучения Эдгара Дейла 1946

The Learning Pyramid



Average Learning Retention Rates

Подробнее см.:

<https://www.youtube.com/watch?v=VTXNbbNjLz4>

Обучая,
обучаемся

Эдгар Дейл — известный американский педагог, профессор Университета Огайо. В 1946 году выпустил книгу *Audiovisual Methods in Teaching*, где впервые представил конус опыта. С его помощью Дейл «разложил по полочкам» способность обучаемых воспроизводить полученную информацию.

Знанием становится то, что нам нужно здесь и сейчас.

- То есть а) зафиксированное на карте в первую очередь – точно стало знанием (работайте с разноцветными фломастерами; каждые 5 минут – смена цвета!); а б) зафиксированное в последнюю очередь – осталась информация, которую запомнили по разным причинам
- а) и б) могут находиться на разных уровнях МК. Чем более они разбросаны (нет ни одной «ветки» МК полностью в а)), тем хуже усвоен и присвоен материал. Значит, срочно необходима практика по его использованию самими учениками для его перехода в ИХ знания! Иначе всё уйдет в никуда!

Звездочка решений

(эксперт-уровень карты ассоциаций)


- Почему «звездочка»?
- Что у вас ассоциируется со словом «звездочка»? Запишите как карту ассоциаций!
- А что – со словом «звезда»? Запишите также как карту ассоциаций!
- Наложите карты друг на друга (соберите их в 1, 3Д-карту)
- К какому решению Вас ведет эта ментальная карта?



Решение 21 века – междуровневое!

- Пример со «звездой» и «звездочкой» показал нам, что решения нужно искать на стыке известного, но редко соотносимого друг другом в обычной жизни. МК как раз поможет найти эти точки соприкосновения.
- Самое сложное – подобрать пару или даже больше (3Д, 4Д) действительно ключевых слов к вашей проблеме. Что помогает? Превратить формулировку проблемы в – вопрос. И искать ключевые слова в нем!

Пример

- Страх потерять работу – проблема.
- Варианты вопросов: Как стать незаменимым на этой работе? (утопия в связи с человеческим фактором рук-ва) Как заработать без этого рабочего места? (объективная реальность) 
- Ключи: Что сегодня и в дальнейшем пользуется спросом? (анализ рынка!) Что я умею делать особенно хорошо? (Вар-т 3 уровня: Кому я могу это предложить и как?)

Пример графики

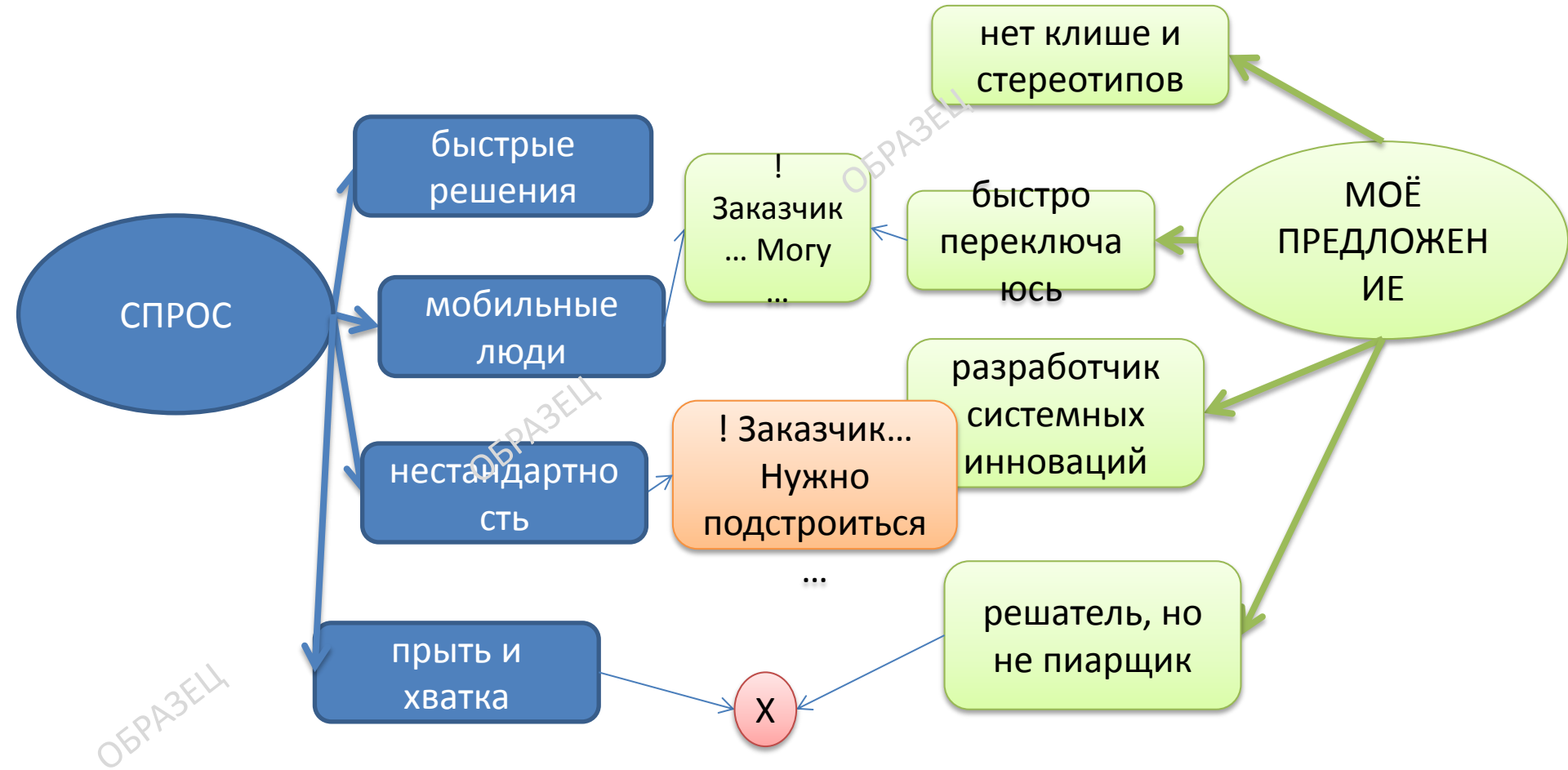
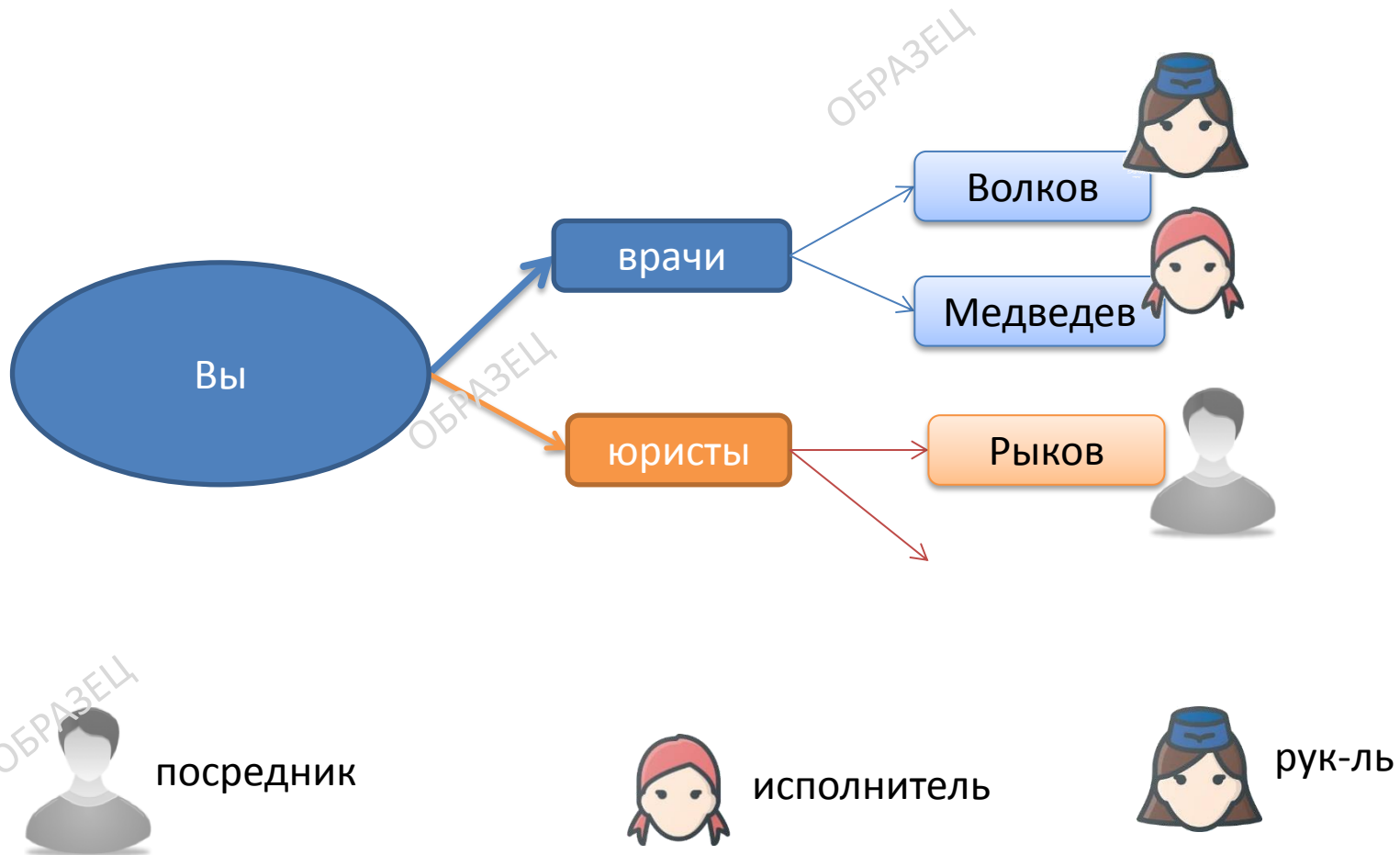


Диаграмма связей

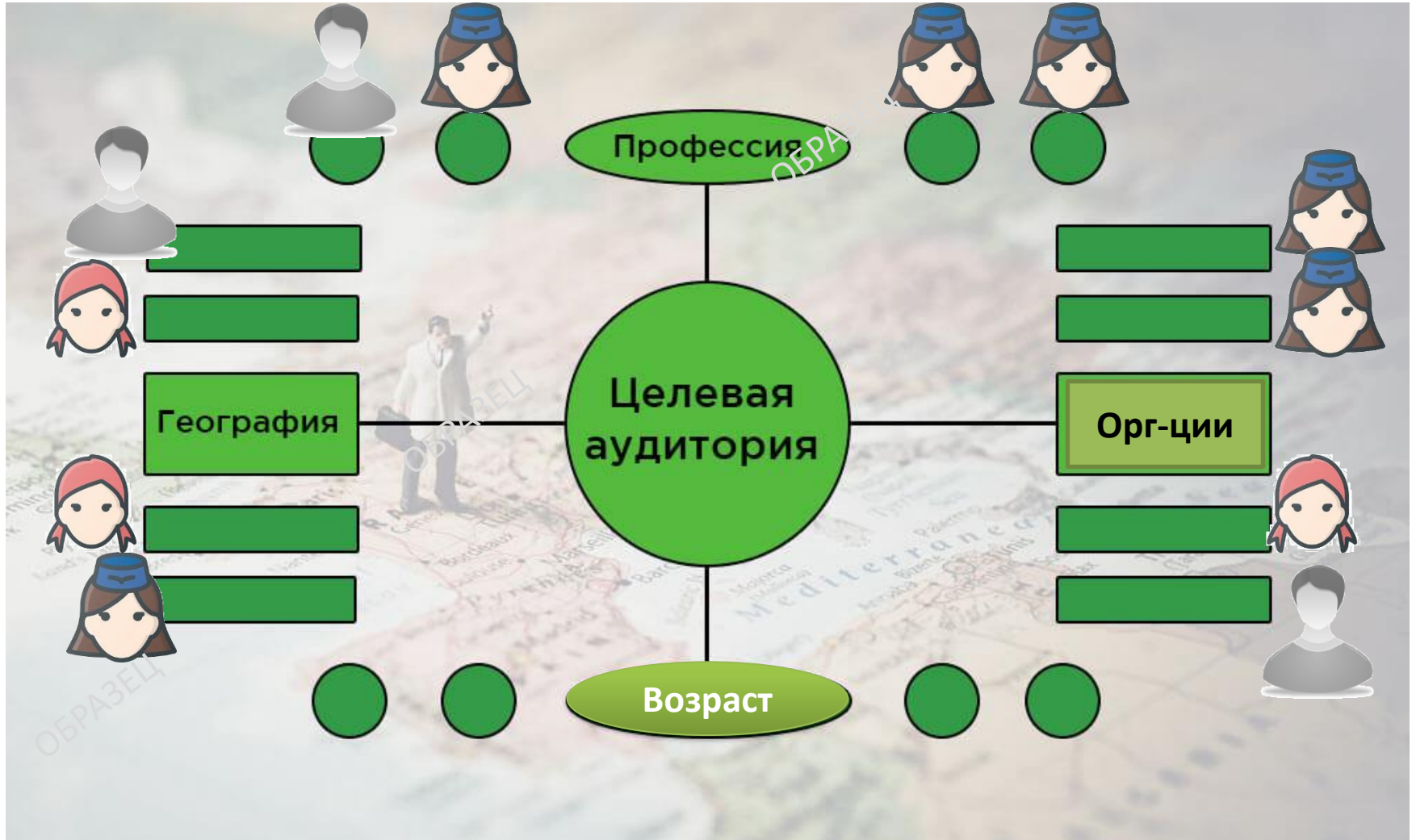
(Весь мир – в кармане!)

- «Теория 7 – 5 – 3 рукопожатий» - в практике
- Новые визитные карточки и контакты в соцсетях – собирайте в единую ментальную карту.
- Важно: выстроить структуру МК (что для вас важно, как вы классифицируете полезных вам людей: по ключевой компетенции, по месту работы, по статусу...)
- Важно: выбрать для каждой категории контактов свой аватар (1 аватар – 1 ветка или 1 аватар – 1 тип людей с разных веток; например, аватар «руководитель» и ветка РУКОВОДИТЕЛИ или аватар «руководитель», а ветки «СПЕЦИАЛИСТЫ ПО КОМПЕТЕНЦИЯМ», «СПЕЦИАЛИСТЫ ПО МАРКЕТИНГУ»...)
- Вносить контакты продуманно, в соотв. с Вашей единой системой категоризации
- Аватары помогут собрать нужную Вам «команду» на разных уровнях системы! (не более 10 типов аватаров, иначе исчезнет фокусировка)

Пример



Пример



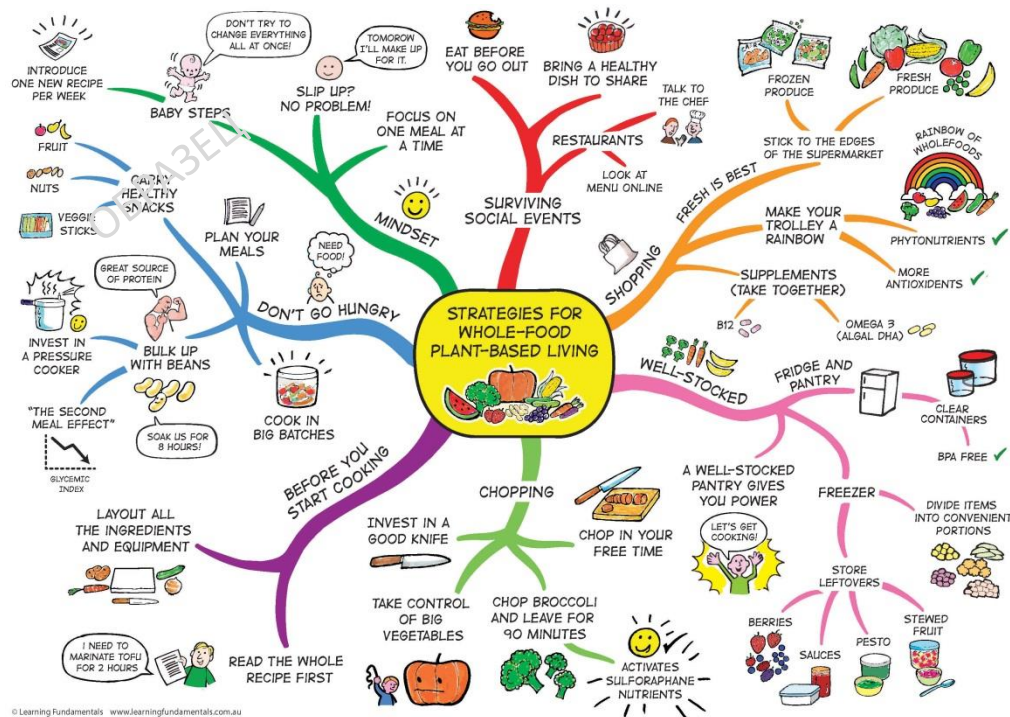
ИГРЫ С МК и ИК

- МК разных людей отличаются и нередко значительно. Объединить их помогает ИК. **А что если попытаться понять друг друга, восстанавливая чужие МК** (в предполагаемой логике «партнера» по игре)?
- Темы таких МК: РАБОТА, ХОББИ, ПРОЕКТ... - то, что актуально для игроков; в чем им важно договориться!
- Каждый участник создает свою МК по заданной теме и фотографирует ее. Затем заклеивает или стирает некоторые звенья (не подряд, врассыпную). МК передается другому игроку. Задача: исходя из знания о партнере по игре – восстановить МК.
- Итог: понимание, как тебя видят другие и продумывание стратегии и тактики демонстрации того Я, которое вам важно показать вовне; а также – более внимательное отношение к другим людям как наблюдателям и наблюдаемым субъектам

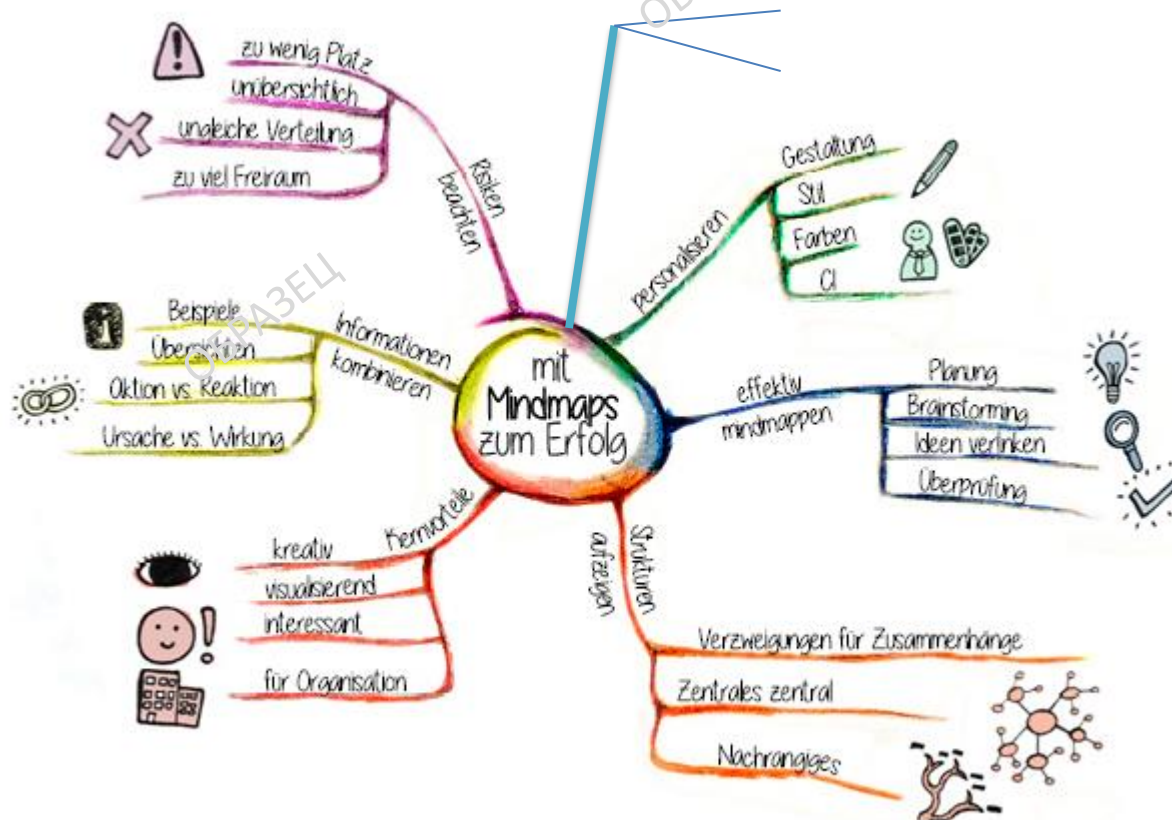
- Основа МК – центральное понятие (ключ ко всему). Обычно МК создаются именно начиная с него (оно раскрывается). **А что, если создавать МК, начиная с деталей? И делать это несколькими игроками поочередно?** Придут ли они к 1 центральному понятию или хотя бы образу?
- Работаем с картой ассоциаций.
- Например: каждый из игроков получает (вытягивает) свое центральное понятие. И выстраивает для себя карту ассоциаций. Другим игрокам он начинает предъявлять ее с внешнего круга ассоциаций, наиболее отдаленных ас.связей. Задача др.игроков – угадать как можно быстрее – о чем речь (назвать центральное понятие).
- Или даже достроить карту!
- Интереснее всего эта игра при наличии среди игроков людей разного возраста, гендера, этно- и профессиональной культуры...

- В МК присутствует текст и иллюстрации (как считает составитель МК – именно к данному тексту). **Что, если убрать текст и оставить только иллюстрации?** Сможет ли другой игрок (команда) восстановить по ним первоначальный, неизвестный им текст? Или всё же создаст свой?
- Например, одна команда получает (или создает сама) МК и снабжает ее илл. по своему выбору. Затем текст МК удаляется, оставляя только илл.
- Другая команда по этим илл. должна попытаться восстановить хотя бы примерно (тематически) текст, созданный первой командой.
- Итог минимум: понимание многозначности даже пиктограмм, особенно при неизвестности ситуативного контекста. И – более внимательное отношение к деталям при работе с визуализацией индивидуальных смыслов.

- На что похожи МК? **Правильно, на паучка, сидящего в центре паутинки.** Просто паутинку нужно дорисовать, соединив элементы разных уровней. То новое, неожиданное, что получится и есть ответ на ваш вопрос!
- Например, МК «Продукты питания». Соединяем по кругу элементы из разных направлений и уровней – меню на завтра готово!



- А еще **МК** похоже на корни дерева, питающиеся самыми разными полезными элементами. Давайте подкормим их? Найдем то, о чем забыл автор МК!



- МК – способ примирить противников, объединив разные точки зрения на 1 объект.
- **Игра «Что я вижу»:** смотрим вокруг (в одном пространстве или на 1 объект) и заносим по очереди в МК по 1 характеристике. Так мы соберем все характеристики пространства/объекта.
- Вторая команда по описанным нами характеристикам должна найти это пространство/объект.



- Мы слышали и думаем, что знаем всё про мобильность и непостоянство VUCA-мира? **Этот вариант игры покажет нам на практике, как от перемены мест (или даже самих) слагаемых меняется программа нашей жизни.** И продемонстрирует, почему бессмысленно сегодня планировать точно даже на неделю вперед и отчего важно рамочное планирование (не «в частности», а «в общем»).
- Итак, берем ментальную карту (например, по теме «Мои планы на каникулы» или «Программа занятий по математике на год») (карту до этого составляют эксперты по данной тематике) и – добавляем 1 элемент (например, корона-вирус в мире или потоп в отдельно взятом городе).
- Кто быстрее и с меньшими потерями качества жизни всех субъектов изменит данную МК?



- В виде МК можно представить всё, что угодно. Например, поговорки.
- **Что, если каждое слово поговорки разложить на МК ассоциаций?** А затем из получившихся ассоциаций собрать новый вариант поговорки (команда 1) и загадать его команде 2. Узнает ли команда 2 привычное – в новом? И, быть может, в самой поговорке мы обнаружим новые смыслы!

