

# **Метод интеллект - карт**



Бершадский Михаил Евгеньевич

Профессор кафедры развития образования АПК и ППРО, к.п.н.

Автор когнитивной технологии обучения, технологии интеллект карт и карт понятий

Практикующий учитель

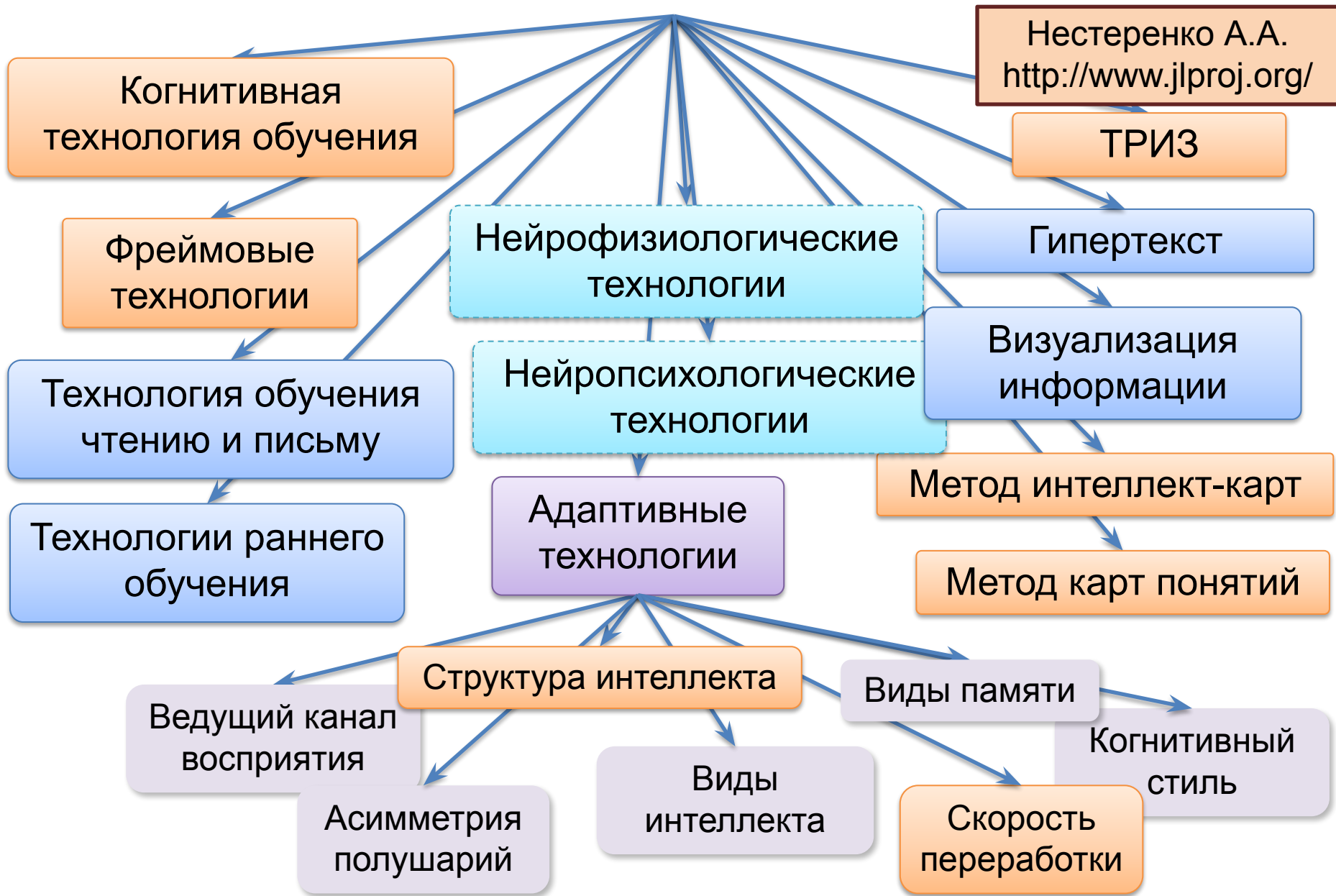
Персональный сайт:

[www.bershadskiy.ru](http://www.bershadskiy.ru)

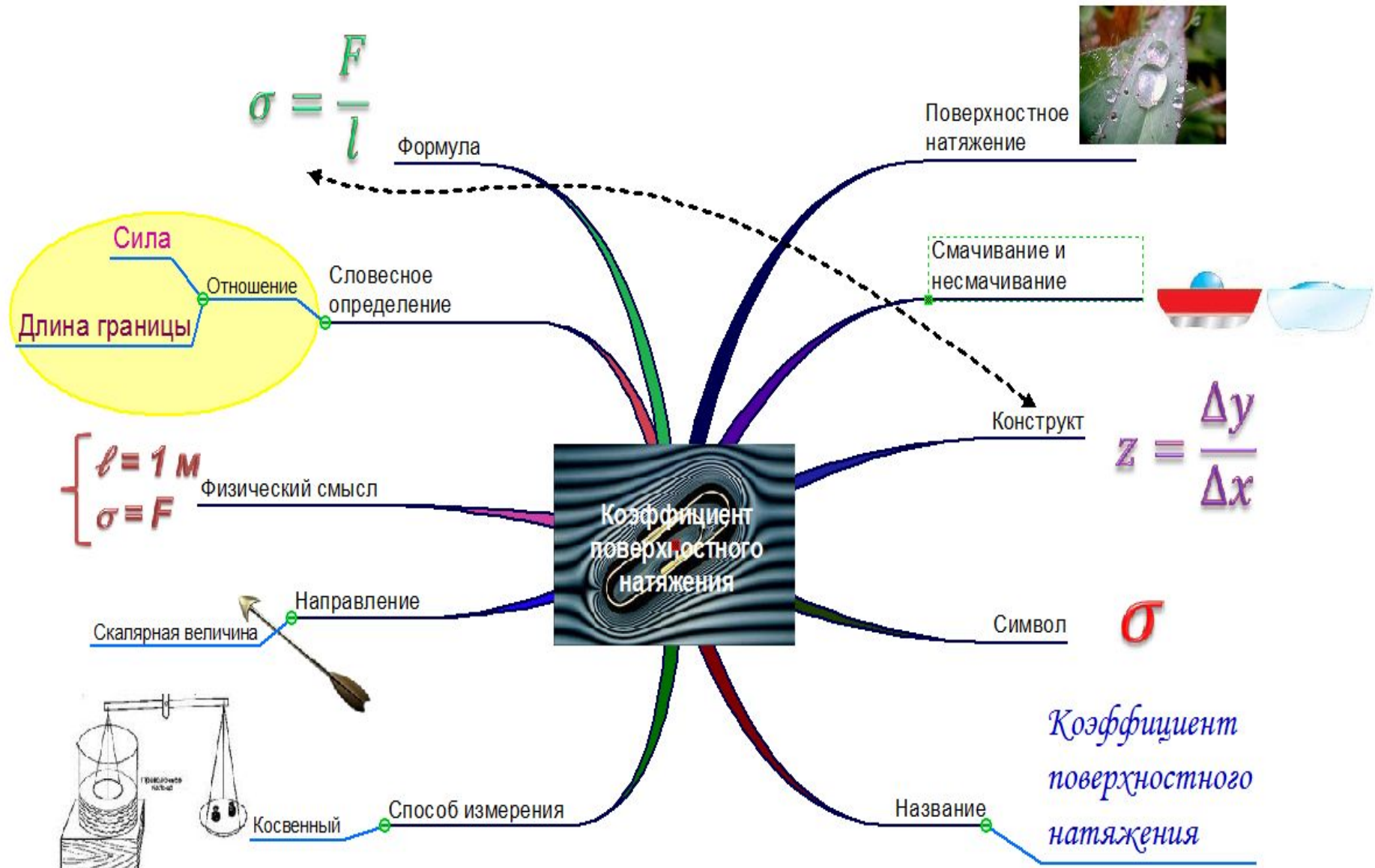
Личный e-mail:

[mbershadskij@yandex.ru](mailto:mbershadskij@yandex.ru)

# Когнитивные технологии



# Карта «Поверхностное натяжение»



# **Правила построения интеллект карт**

# **Главное!**

- 1. Начинайте с центра.**
- 2. Читайте по часовой стрелке, начиная с правого верхнего угла.**
- 3. Используйте разные цвета! .**
- 4. Экспериментируйте всегда!**

## **2. ЦЕНТРАЛЬНЫЙ ОБРАЗ**

**3. ОФОРМЛЯЙТЕ!**



Цвет	Значение	Скорость восприятия
	Наиболее быстро воспринимающийся цвет. Максимально фокусирует внимание. Сообщает об опасности, проблемах, которые могут возникнуть, если не обратить на него внимание	Высокая
	Строгий, деловой цвет. Настраивает на эффективную продолжительную работу. Отлично воспринимается большинством людей	Средняя
	Цвет свободы. Расслабляющий, умиротворяющий цвет. Позитивно воспринимается большинством людей. Но его значение сильно зависит от оттенков («энергичный изумруд» глаз или «тоска зеленая» в больницах советского типа)	Низкая
	Цвет энергии, цвет лидерства. Очень раздражающий цвет, на который невозможно не обратить внимание.	Высокая
	Цвет земли, самый теплый цвет. Цвет надежности, силы, стабильности, уверенности	Низкая
	Очень яркий, провокационный цвет. Цвет энтузиазма, новшества, возбуждения, энергии, динамики. Отлично привлекает внимание	Высокая
	Цвет нежности, цвет романтики. Отличный фоновый цвет. В английском языке нет отдельного слова для этого цвета (blue понимается как и синий, и голубой). В России этот цвет обозначает обычно свободу движения: к морю, к небу, к мечте	Низкая
	Строгий, ограничивающий цвет. Идеален для	Средняя



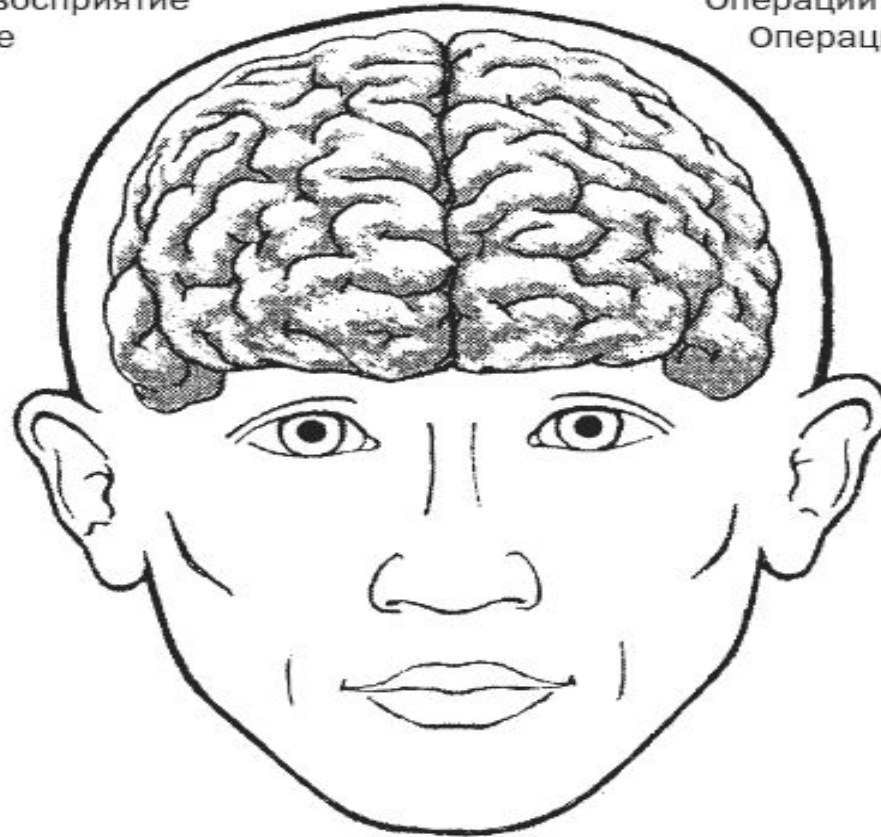
# Принцип первый. Лево- и право-полушарное мышление

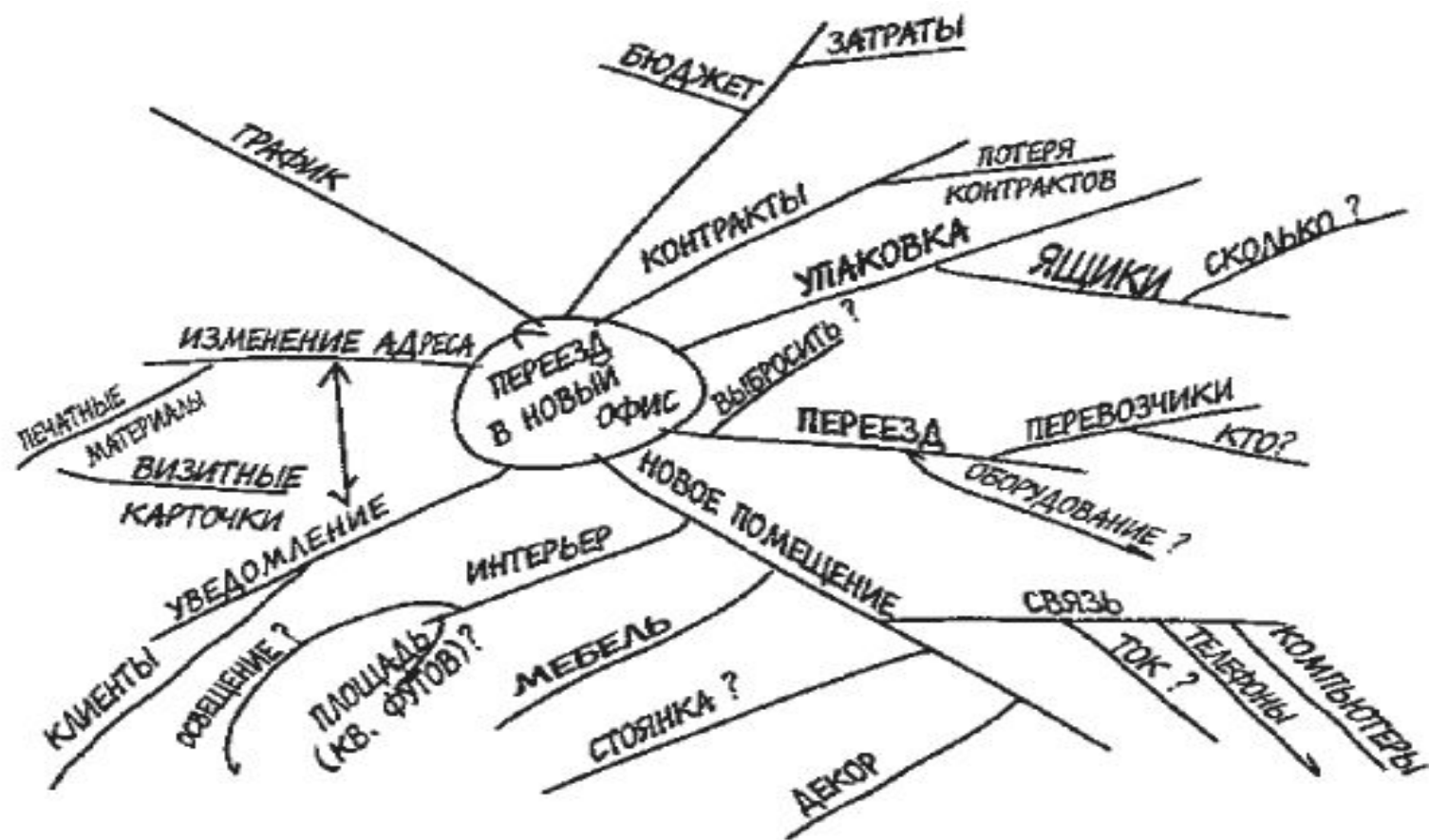
**п**

Пространственная ориентация  
Гештальт (целостное восприятие)  
Трехмерное восприятие  
Воображение  
Мечты  
Ритм  
Цвет

**л**

Операции с последовательностями  
Линейные представления  
Операции с перечнями  
Операции с числами  
Анализ  
Логика  
Речь





## **Принцип второй. Ассоциативность мышления**

Сообразительный человек — это человек, способный строить в своей голове правильные образы на основе поступающей информации, то есть идентичные образам автора информации, рассказчика и др.

ConceptDraw MINDMAP Professional Пробная версия - [CDMap1 - Страница-1]

Файл Правка Вид Страница Тема Вставка Формат Объект Библиотека Инструменты Окно Справка

```
graph LR; HOUSE[HOUSE] --- LIVING_ROOM[LIVING ROOM]; HOUSE --- KITCHEN[KITCHEN]; HOUSE --- BEDROOM[BEDROOM]; HOUSE --- BATHROOM[BATHROOM]; LIVING_ROOM --- TV[a TV set]; LIVING_ROOM --- VASE[a vase]; LIVING_ROOM --- PIANO[a piano]; LIVING_ROOM --- CARPET[a carpet]; LIVING_ROOM --- ARMCHAIR[in armchair]; KITCHEN --- CHAIR[a chair]; KITCHEN --- TABLE[a table]; KITCHEN --- COOKER[a cooker]; KITCHEN --- FRIDGE[a fridge]; KITCHEN --- CUPBOARD[a cupboard]; KITCHEN --- KETTLE[a kettle]; BEDROOM --- WARDROBE[a wardrobe]; BEDROOM --- COMPUTER[a computer]; BEDROOM --- PICTURE[a picture]; BEDROOM --- BOOKCASE[a bookcase]; BATHROOM --- MIRROR[a mirror]; BATHROOM --- BATH[a bath]; BATHROOM --- SINK[a sink]; BATHROOM --- SHELF[a shelf]; BATHROOM --- TOWEL[a towel];
```

The mind map is centered on a house icon labeled "HOUSE". It branches into four main rooms: "LIVING ROOM" (green), "KITCHEN" (orange), "BEDROOM" (purple), and "BATHROOM" (blue). Each room has several associated items, some with icons and others with dashed arrows pointing to icons. The "LIVING ROOM" items include a TV set, a vase, a piano, a carpet, and an armchair. The "KITCHEN" items include a chair, a table, a cooker, a fridge, a cupboard, and a kettle. The "BEDROOM" items include a wardrobe, a computer, a picture, and a bookcase. The "BATHROOM" items include a mirror, a bath, a sink, a shelf, and a towel. The software interface includes a menu bar, a toolbar, and a symbol library on the left and right sides.

# Критерии оценивания

1. Написать названия комнат
2. Распределить мебель и электроприборы по комнатам
3. Найти и соединить те предметы, которые могут находиться в нескольких комнатах
4. Контролировать буквенный состав слов
5. Проверить артикли