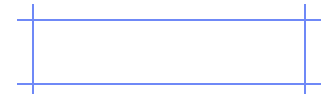
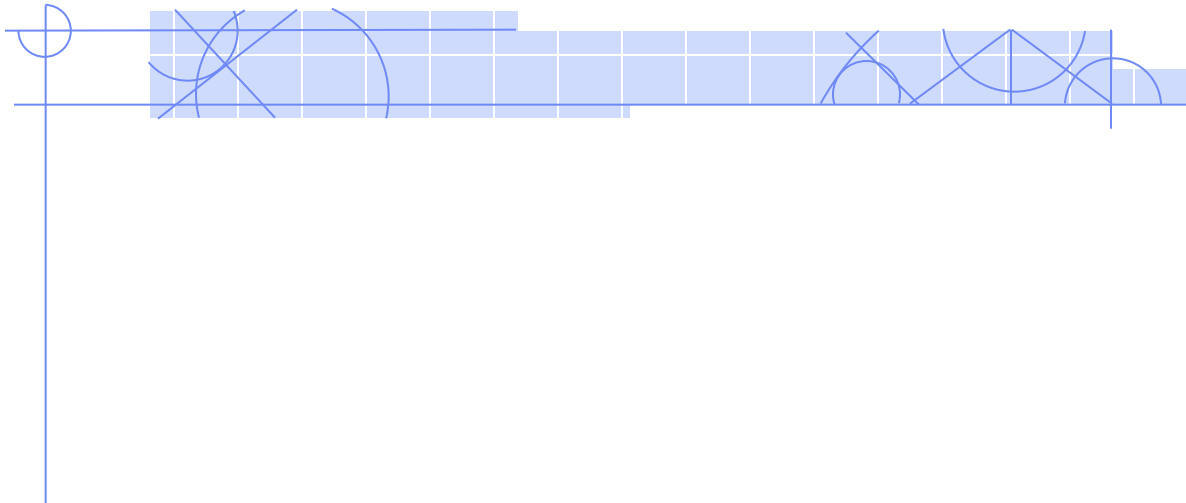


# Использование метода интеллект -карт при организации проектной деятельности учащихся



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

«... по мере роста учебной нагрузки твой мозг

все более сдает позиции перед высокими требованиями

к мышлению, творческому подходу, памяти,

умению решать задачи, анализировать ...

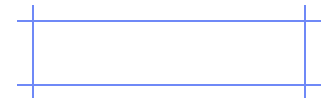
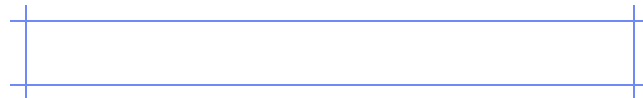
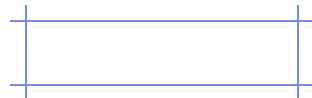
Как и другие, я все чаще сталкивался с тем феноменом, когда

отдача от учебной работы падает, несмотря на прилагаемые

усилия, а временами и вовсе кажется нулевой .

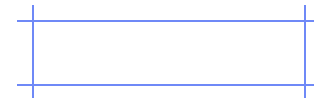
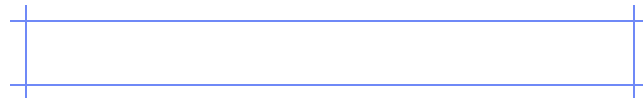
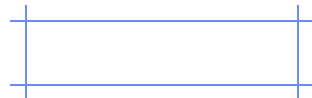
Парадокс заключался в том, что, как мне казалось, чем больше я

конспектировал и учил, тем хуже был результат!» *Т.Бьюзен*



**Интеллект - карта — это инструмент, позволяющий:  
эффективно структурировать и обрабатывать информацию;  
мыслить, используя весь свой творческий и интеллектуальный  
потенциал.**

Иначе интеллект - карты называют  
«Ментальные карты»,  
«Мыслительные карты»,  
«Карты ума»,  
«Диаграмма связей»,  
«Ассоциативная карта».



# Назначение интеллект - карт



## Обучение

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

## Запоминание

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

## Презентации

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

## Планирование

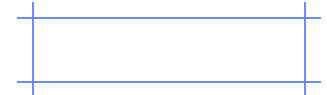
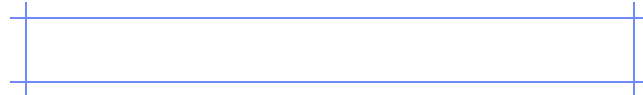
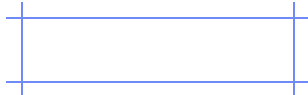
- управление временем: план на день, неделю, месяц, год...
- разработка сложных проектов: нового бизнеса,...

## Мозговой штурм

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

## Принятие решений

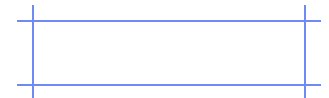
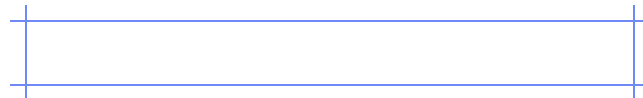
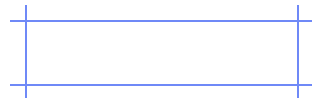
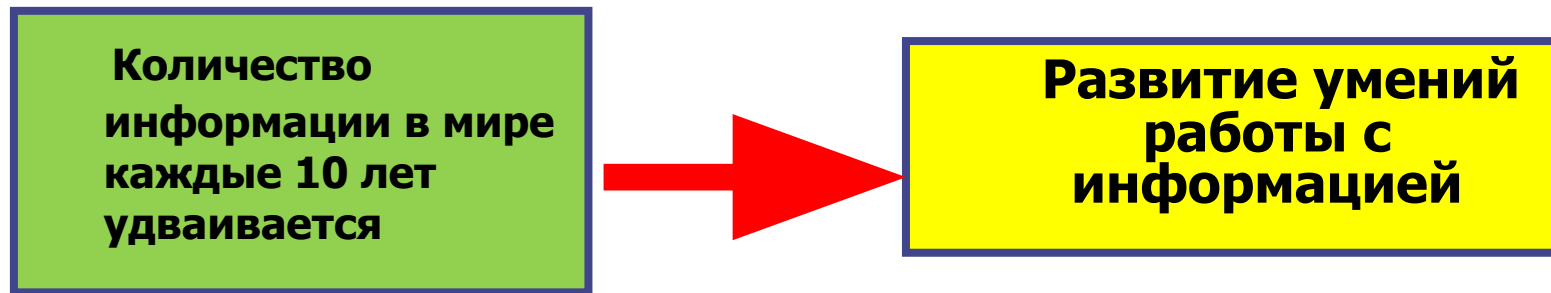
- четкое видение всех «за» и «против»;
- более взвешенное и продуманное решение.

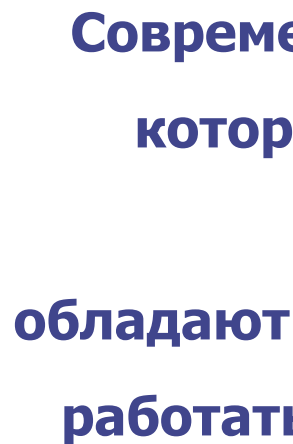


# Применение интеллект-карт



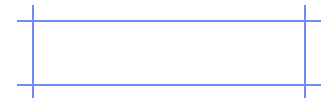
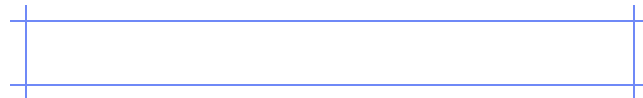
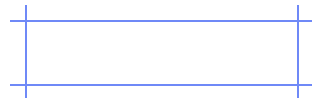
Сегодня важно не столько дать ребенку как можно  
большой багаж знаний, сколько обеспечить его  
общекультурное, личностное и познавательное  
развитие, вооружить таким важным умением, как  
умение учиться.





**Современное общество заинтересовано в гражданах,  
которые умеют самостоятельно думать и решать  
разнообразные проблемы,  
обладают критическим и творческим мышлением, умеют  
работать в коллективе, обладают коммуникативными  
навыками.**

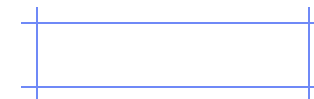
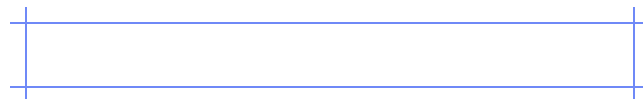
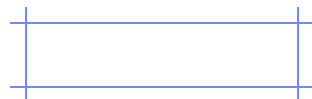
**ФГОС нового поколения требует использования в  
образовательном процессе технологий деятельностного  
типа, методы проектно-исследовательской деятельности.**



## ПРОЕКТ ( 5 П + )

### *Проект - это "пять П":*

- Проблема
  - Проектирование (планирование)
  - Поиск информации
  - Продукт
  - Презентация.
- Шестое "П" проекта - это его портфолио, т.е. папка, в которой собраны все рабочие материалы, в том числе черновики, дневные планы, отчеты и др.
- В основе метода творческих проектов лежит развитие познавательных навыков учащихся, умение самостоятельно конструировать свои знания, умение ориентироваться в информационном пространстве, развитие критического мышления.
- Использование метода проектов позволяет на деле реализовать деятельностный подход в обучении.





# Использование интеллект-карт как метода при организации проектной деятельности

позволяет эффективнее решать образовательные задачи, связанные

## 1) информационной компетентностью учеников:

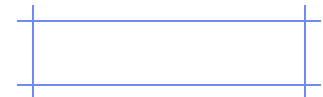
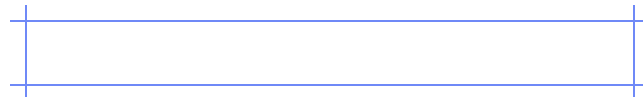
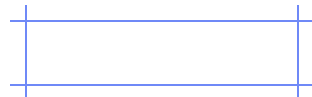
- выделение познавательной цели;
- поиск информации;
- формирование понятий и установление связей между ними;
- структурирование знаний;
- синтез, анализ;
- классификация, систематизация и обобщение;

## 2) коммуникативной компетентностью учеников:

- общение и взаимодействие;
- учебное сотрудничество;
- умение дискутировать;

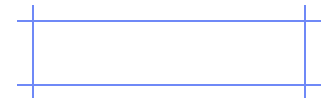
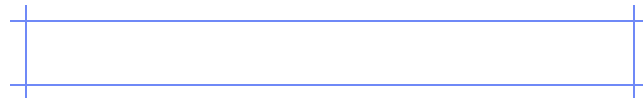
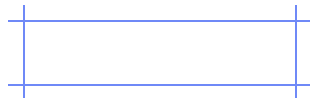
## 3) личностным развитием учеников:

- самопознание;
- самопонимание;
- развитие креативности.

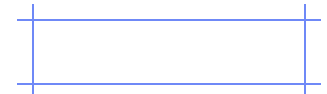
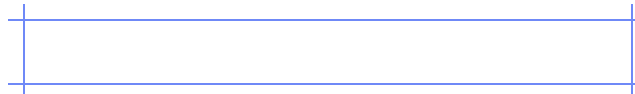
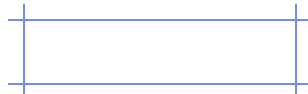
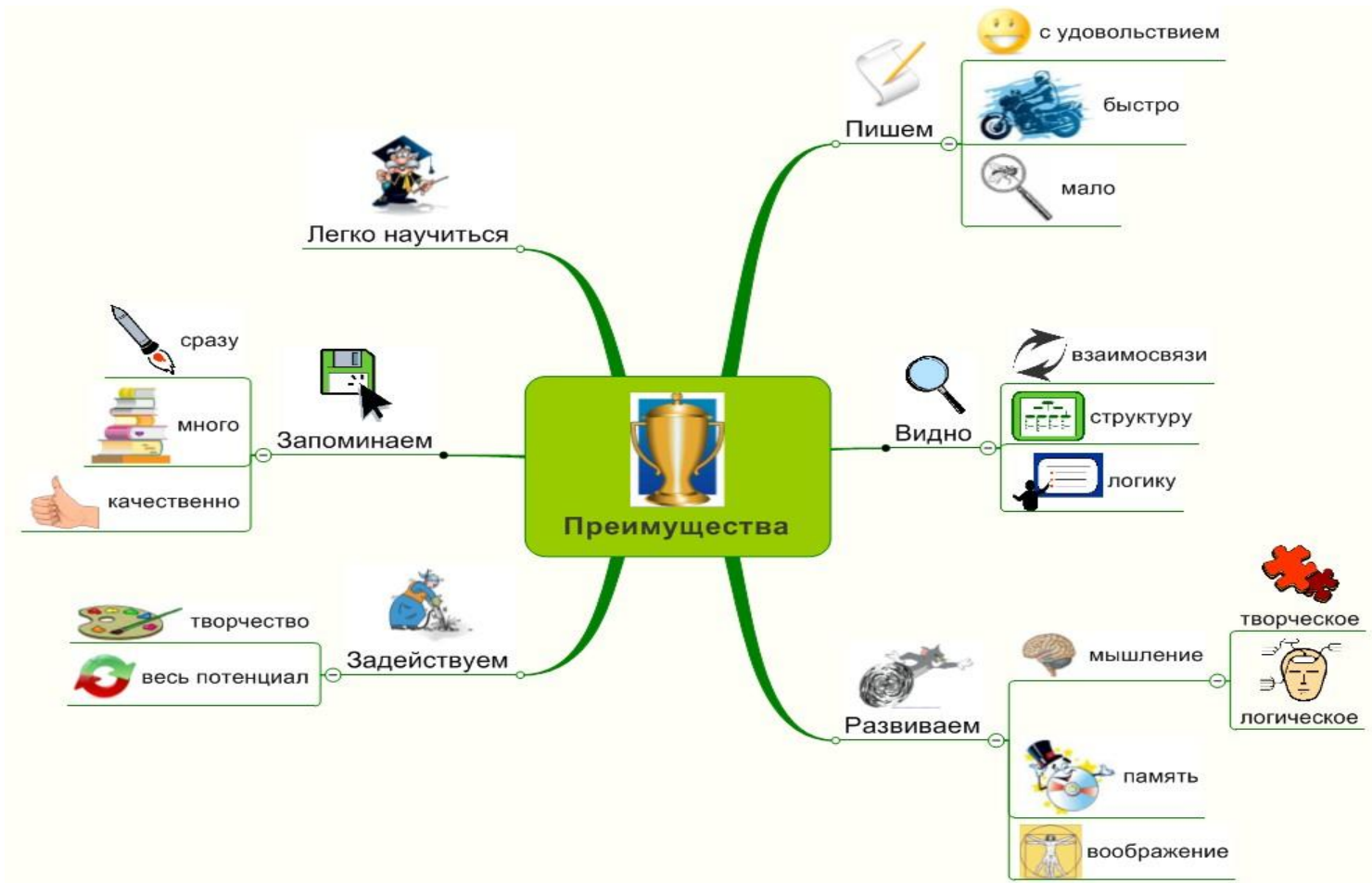


# ПРАВИЛА СОЗДАНИЯ ИНТЕЛЛЕКТ-КАРТ

- Для создания карт используются только цветные карандаши, маркеры и т. д.
- Основная идея, проблема или слово располагается в центре.
- Для изображения центральной идеи можно использовать рисунки, картинки. Каждая главная ветвь имеет свой цвет.
- Главные ветви соединяются с центральной идеей, а ветви второго, третьего и т.д. порядка соединяются с главными ветвями.
- Ветви должны быть изогнутыми, а не прямыми (как ветви дерева).
- Над каждой линией – ветвью пишется только одно ключевое слово.
- Для лучшего запоминания и усвоения желательно использовать рисунки, картинки, ассоциации о каждом слове.
- Разросшиеся ветви можно заключать в контуры, чтобы они не смешивались с соседними ветвями.

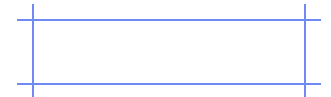
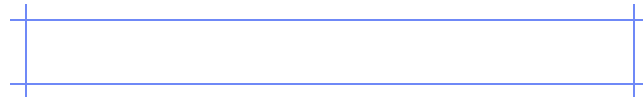
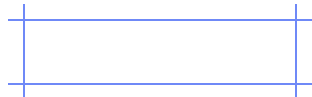


# Преимущества метода интеллект-карт в виде интеллект-карты



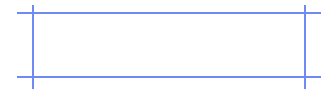
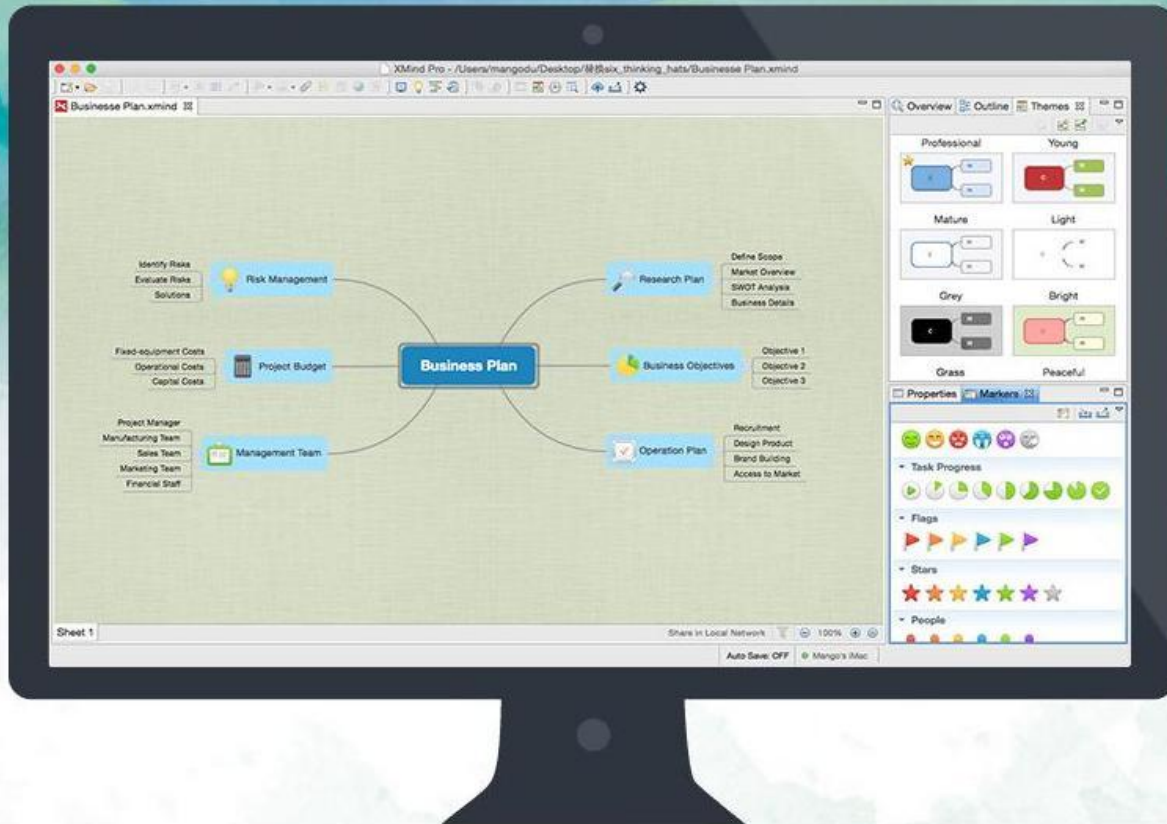
# Где создавать?

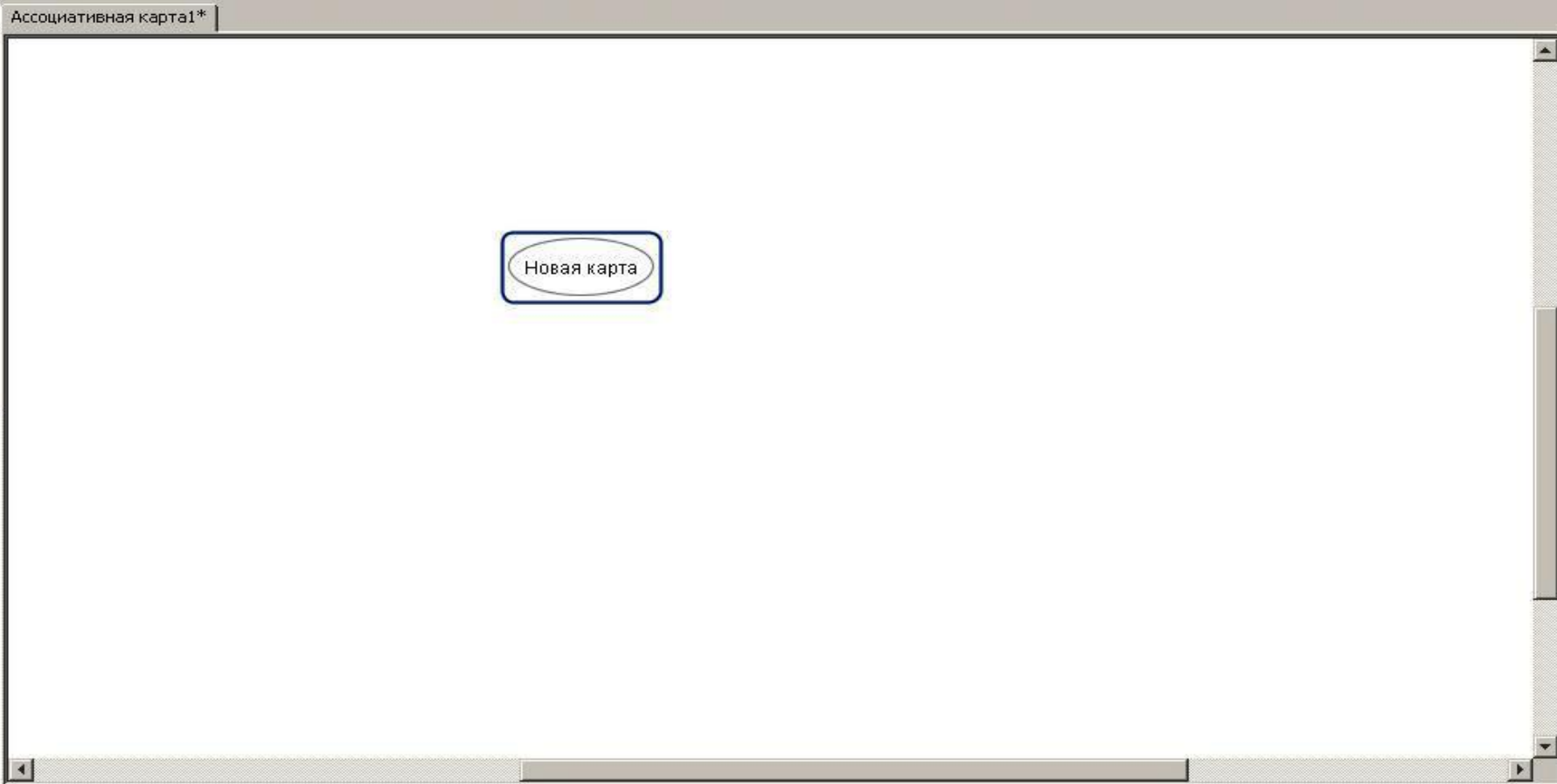
- Рисовать от руки на бумаге
- Различные программы и онлайн сервисы



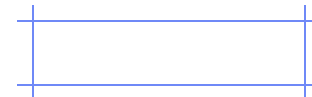
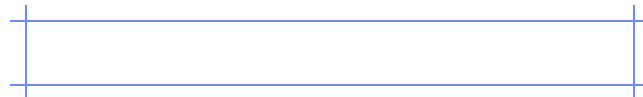
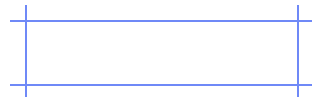
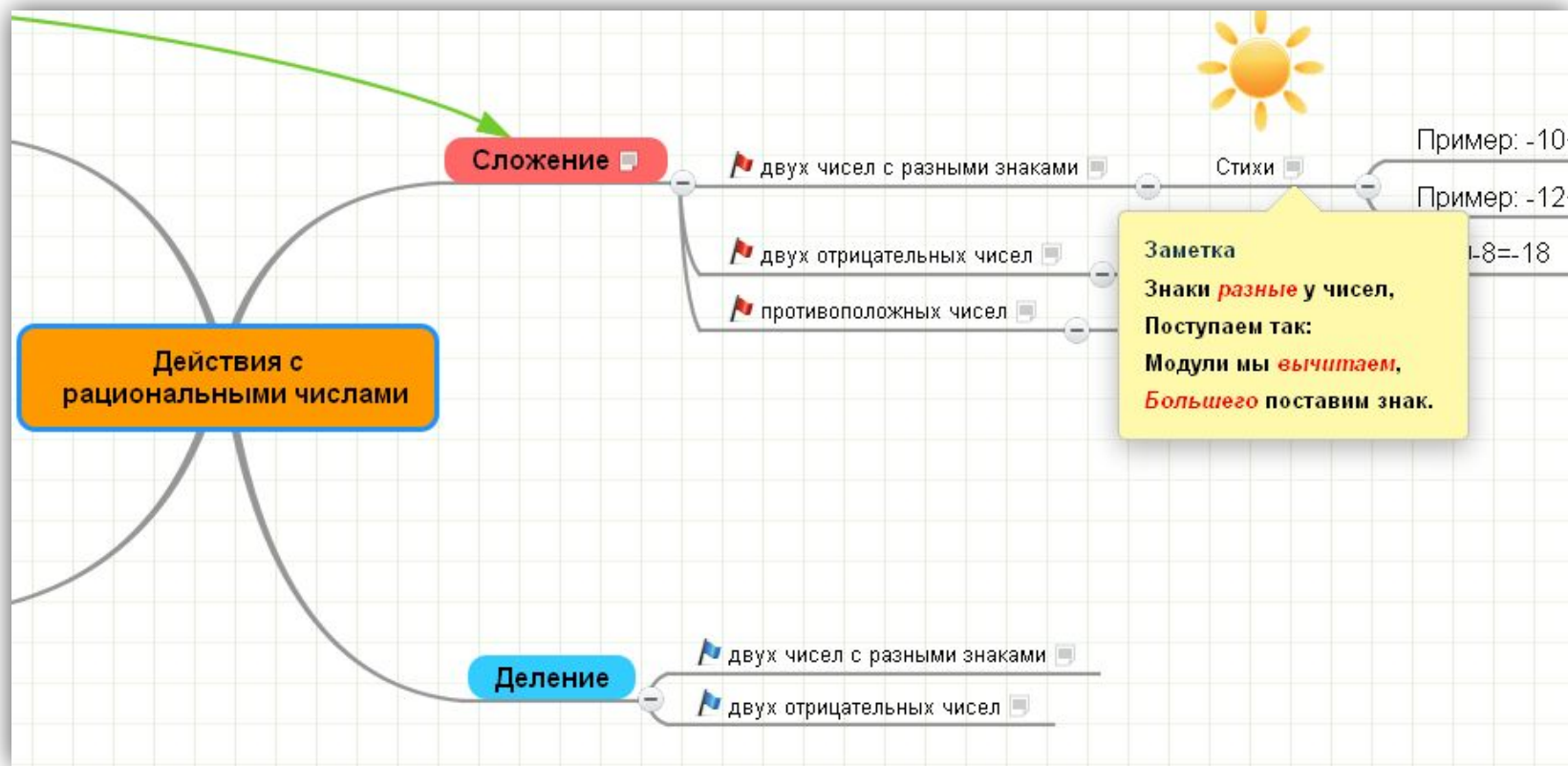
# XMind 6 Now Available

A more elegant way to gather, analyze and utilize knowledge, information and ideas.





Примеры <https://www.mindmeister.com/85753862/>



# Примеры проектов

Мухаммед аль-Хорезми



## АЛГОРИТМ

определение

последовательность команд  
конкретный исполнитель  
направлен на результат

способ задания

словесный  
графический  
язык программирования

свойства

точность  
понятность  
конечность  
результативность  
массовость  
дискретность

вид

линейный  
разветвляющийся  
циклический  
вспомогательный



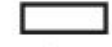
блок - схема

элементы

ввод



действие



условие



начало, конец



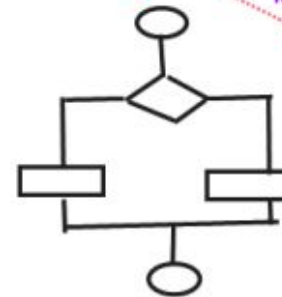
количество повторов



конструкции

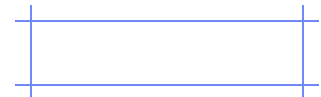
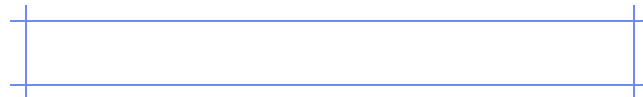
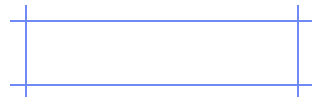


ИСПОЛНИТЕЛИ  
АЛГОРИТМОВ

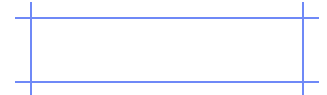
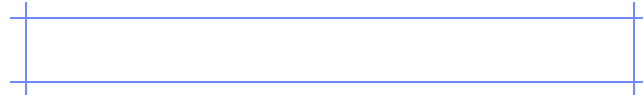
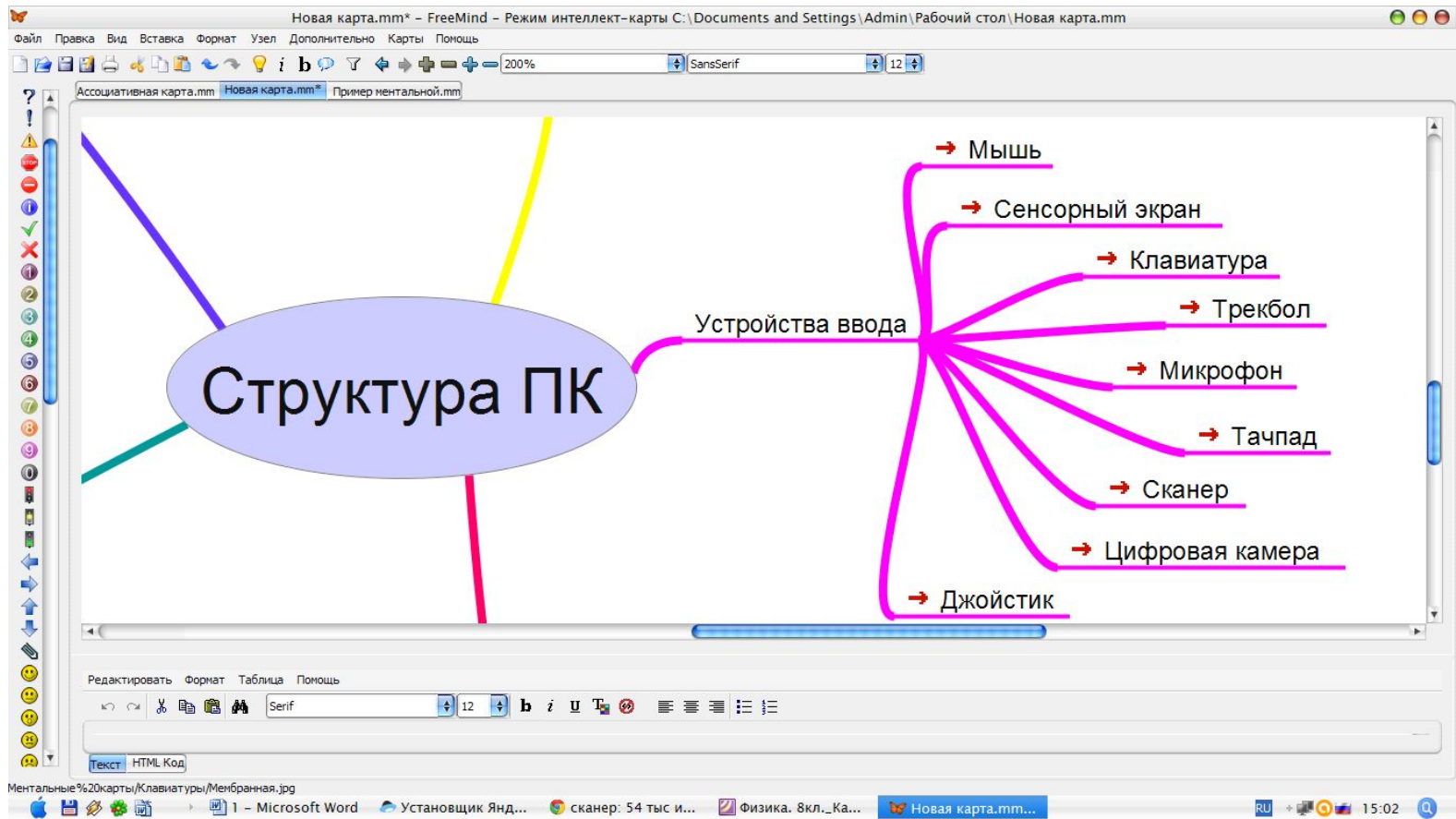




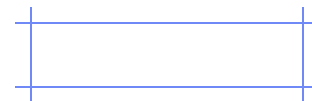
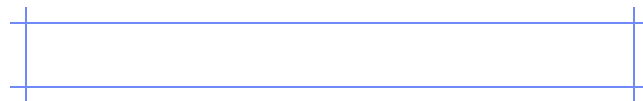
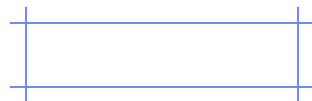
# Интеллект-карта и проект «Удивительный мир чисел»



# Примеры



# Примеры

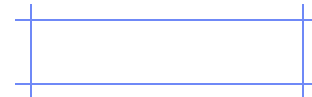
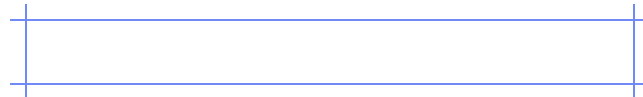
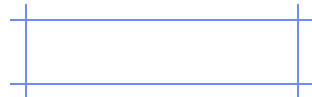
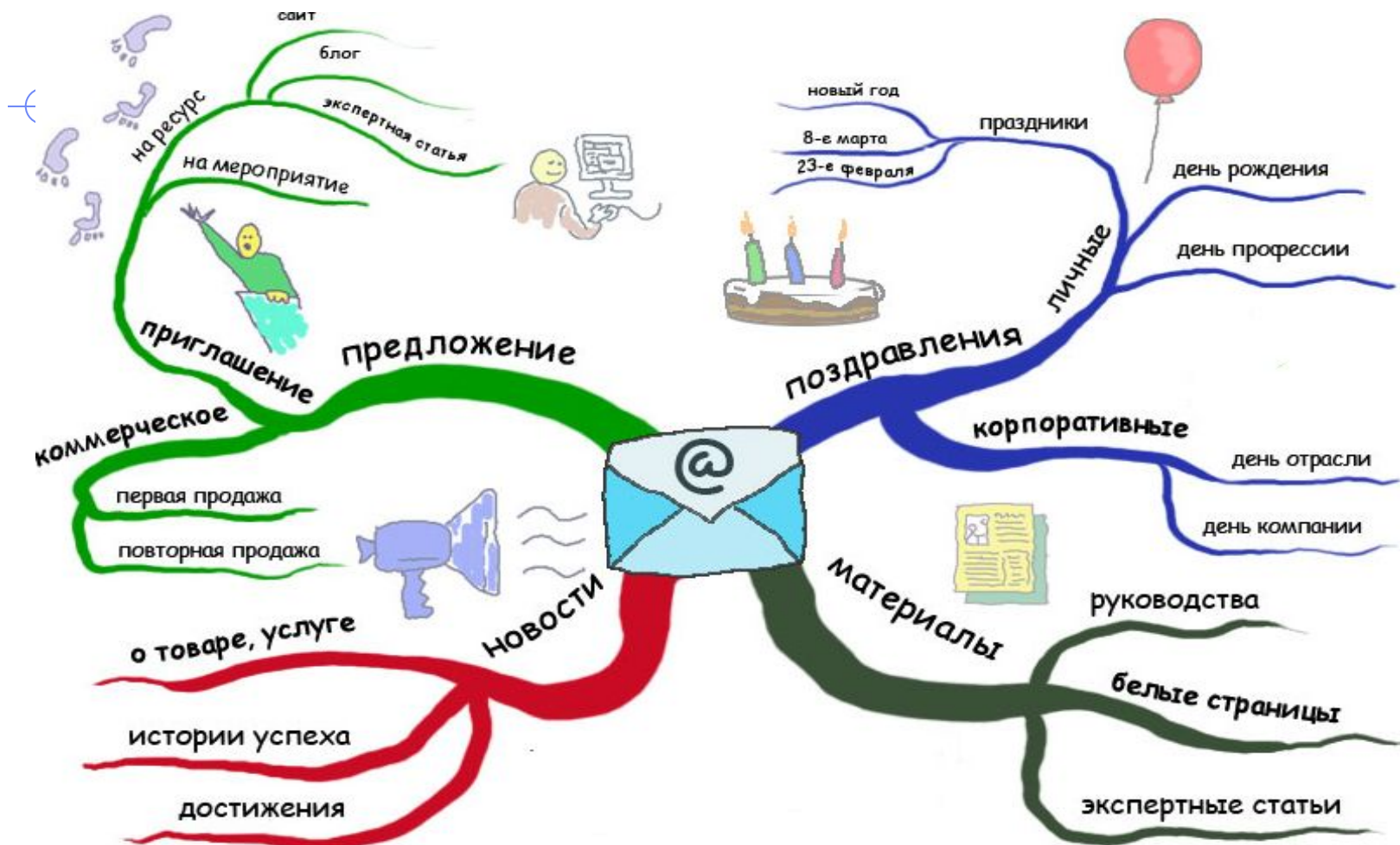


# Примеры

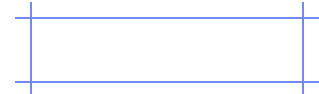
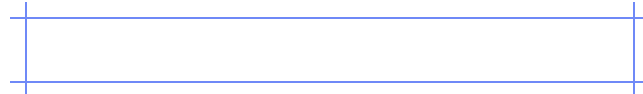
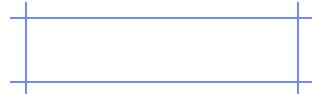
## Проект «Основные угрозы личной безопасности в сети Интернет»



# Примеры

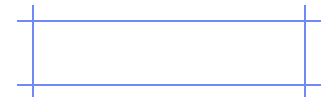
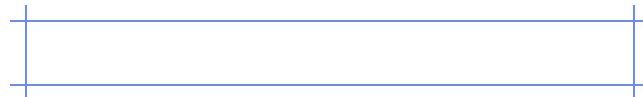
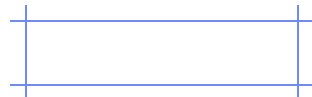
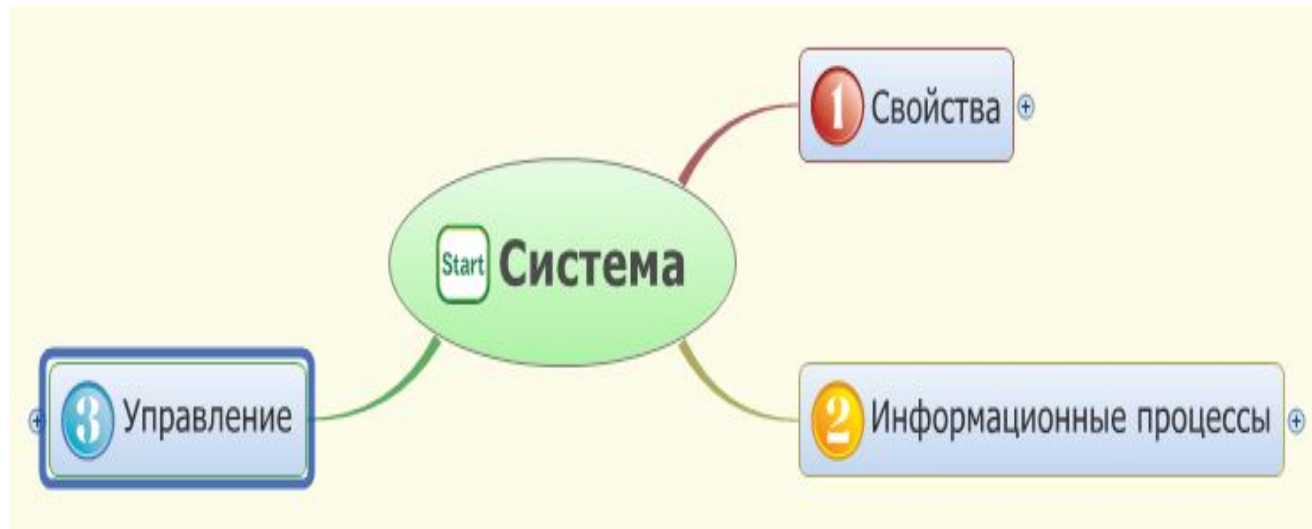



# Примеры



# Примеры

"Информационные процессы в системах". Начало.





**Применяя современные технологии,  
педагог развивается сам.  
Пожелаем себе успехов в  
саморазвитии!**

**СПАСИБО ЗА ВНИМАНИЕ**

