

Остапівська Ірина

кандидат педагогічних наук, доцент

Волинський національний університет імені Лесі Українки

Смаль Оксана

студентка VI курсу, магістр

Волинський національний університет імені Лесі Українки

МАЙНДМЕПІНГ ЯК ЕФЕКТИВНИЙ ЗАСІБ ІНФОРМАЦІЙНОЇ

Сучасне суспільство – суспільство інформаційне. І як наслідок, кожен із нас, цілеспрямовано або опосередковано, постійно повинен опрацьовувати гігантські об'єми інформації. Частину цих відомостей, які стосується нашої звичної життєдіяльності, ми опрацьовуємо майже машинально. Проблема значно ускладнюється, коли потрібно розробити алгоритм вирішення якоїсь нової, незвичної проблеми, особливо – освітньої. Для досягнення цієї мети необхідно опрацьовувати значну кількість інформації, тому значну увагу потрібно приділити вибору засобів інформаційної діяльності (не тільки виконання, але й – планування та організації).

Інформаційну діяльність учителя початкової школи (у широкому розумінні) можна означити як діяльність, котра включає у себе цілу низку процесів таких як: пошук, збирання, опрацювання, перетворення форми подання, збереження, розповсюдження інформації, використання отриманої інформації для вирішення наявних проблем чи прийняття рішень, формування інформаційних ресурсів й організацію доступу до них [2]. Проте, для найбільш раціонального вирішення певної проблеми не завжди необхідно використовувати усі з перелічених вище складових інформаційної діяльності; крім того в залежності від умов потрібно вибирати також і засоби, методи, форми організації тощо. Постає питання: як створити ефективну інформаційну модель інформаційної діяльності? Одним із способів вирішення може бути майндмепінг.

Що таке майндмепінг? Ідея цього методу належить британському психологу Тоні Бьюзену. Він дійшов висновку, що для створення цілісного образу об'єкта,

діяльності, явища, планування діяльності тощо потрібно добре пам'ятати всі складові предмету роботи та зв'язки між ними. Багатьом людям не вдається досягнути цього, оскільки вони складають (пишуть) план-конспект діяльності орієнтуючись тільки на функції, якими керує «прагматична» ліва півкуля мозку (логіка, мова, операції з числами тощо) і зовсім забувають про потенціал «творчої» правої півкулі (уяву, фантазію, почуття гумору тощо). Це припущення лягло в основу інтелект-карт: своєрідних конспектів-схем-малюнків, у центрі яких знаходиться ключове поняття («образ», який втілює основне поняття). Від цього центрального образу відходять сполучні лінії (ліва півкуля) першого порядку, над якими написані (ліва півкуля) або намальовані (права півкуля) ключові поняття для складання образу або просто малюнки, які стосуються основних складових проблеми, від ліній першого порядку відходять аналогічні лінії другого порядку і т. д. [1, с. 159–160]. Оскільки під час створення інтелект карт задіяні обидві півкулі мозку, інформація впливає не лише на інтелектуальну сферу, але й – чуттєву, таким чином, розширюється сфера сприйняття, покращується запам'ятовування, зростає своєрідна «сфера бачення» проблеми.

Таким чином Інтелект-карти (ментальні карти або карти мислення (в оригіналі mindmaps)) – це метод подання будь-якої інформації у комплексній, систематизованій, візуальній (графічній) формі. Вона відображає зв'язки (змістові, асоціативні, причинно-наслідкові) між поняттями, частинами, складовими предметної сфери, яку ми розглядаємо. Це відображення на папері або моніторі комп'ютера ефективного способу думати, запам'ятовувати, згадувати, вирішувати творчі завдання, а також можливість уявити та наочно висловити свої внутрішні процеси обробки інформації, вносити до них зміни, удосконалювати [3].

Коротко розглянемо основні ідеї інтелект-карти, їх є три.

1. Центральний образ, який уособлює тему (предмет) діяльності. (Оскільки інтелект-карта потрібна для планування інформаційної діяльності, то у центрі можна розмістити зображення запланований інформаційний продукт).

2. Товсті основні гілки (гілки першого порядку), які відходять від центрального зображення. (Ці гілки уособлюють ключові теми, які стосуються

результату інформаційної діяльності. Причому кожна з гілок повинна мати свій колір. У свою чергу, основні гілки діляться на своєрідні менші «пагони» другого і третього рівня (за необхідності також і четвертого і т. д.), які є «образами» підтем).

3. Єдине ключове слово (термін) або зображення на кожній гілці [4].

Варто зазначити, що сьогодні інтелект-карти можна створювати як «традиційно» (на папері), так і за допомогою спеціальних комп'ютерних програм (Bubbl.us, Comapping, Dabbleboard, MAPMYself, Mind42, Mindmeister, Mindomo, Wisemapping, XMind та ін.).

Хоча й створення інтелект-карт за допомогою комп'ютерних програм значною мірою автоматизоване, воно базується на «традиційному» алгоритм, який складається із таких кроків-інструкцій (який може використовувати як учитель, так, навіть, і школяр-молодшокласник).

Крок 1. Розмістіть аркуш паперу перед собою горизонтально. У центрі за допомогою зобразіть предмет діяльності (для цього використайте не менше трьох різних кольорів). Якщо в центр потрібно розмістити слово, нехай воно виглядає об'ємно і також супроводжується якимось символічним зображенням.

Крок 2. Виберіть розмір і намалюйте товсту гілку (гілку першого порядку), яка відходить від центрального зображення (її значна товщина символізує важливість цієї асоціації у ієрархії інтелект-карти). Надайте гілці природний вигин, оскільки це зробить малюнок візуально більш привабливим для мозку і підвищить ймовірність запам'ятовування інформації, яка розміщена на цій гілці. Зафарбуйте гілку.

Крок 3. Підпишіть гілку одним словом причому назва повинна бути написана з великої літери. Замість назви можна також намалювати символ цієї гілки-понять.

Крок 4. Намалюйте другорядні гілки, які відходять від цієї головної гілки. Потім гілки третього рівня, які відходять від гілок другого порядку. Кожну гілку підпишіть одним словом, або символом, або їх комбінацією. У кожного символу повинна бути окрема гілка. (Не обов'язково одразу «заповнювати» усі гілки,

оскільки в процесі роботи можуть виникнути нові ідеї для інформаційної діяльності).

Крок 5. Виберіть інший колір і намалюйте наступну основну гілку, яка відходить від центрального зображення. Як і раніше, намалюйте гілки другого і третього порядку і підпишіть кожну з них. Додайте ще кілька основних гілок, щоб в результаті їх вийшло п'ять або шість.

Крок 6. Тепер, коли створено структуру з основних гілок, можна вільно пересуватися по всій інтелект-карті з гілки на гілку, заповнювати пропуски і додавати нові додаткові гілки у міру виникнення асоціацій.

Крок 7. При бажанні можна додати стрілки, з'єднувальні лінії та ланки між основними гілками, щоб підкреслити взаємозв'язок між ними [4].

Ефективність використання методу майндмепінгу в інформаційній діяльності зумовлена такими властивостями інтелект-карт, як:

1) наочність і сприйнятливність робочого матеріалу, представленого на інтелект-карті;

2) структурованість і скорочення обсягу інформації, необхідної для засвоєння;

3) позначення взаємозв'язків між окремими складовими, що забезпечує більш глибоке розуміння змісту діяльності;

4) можливість її використання як зручного інструмента проведення та візуалізації «Мозкових штурмів» [3].

Підсумовуючи усе вище сказане, можна стверджувати, що використання майндмепінгу в інформаційній діяльності дозволяє підвищити її ефективність тому, що на відміну від звичайного лінійного тексту-конспекту, інформація набуває більш візуального вигляду, а це сприяє її свідомому запам'ятовуванню. Уже саме споглядання ментальної карти, дозволяє відразу виділити головну ідею та декілька «дрібніших», пов'язаних із нею. Крім того, деревовидна структура ментальної карти дозволяє «вирощувати» нові гілки-складові інформаційної діяльності.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Бьюзен Г. Суперпамять [Текст]. Минск : «Попурри», 2008. 208 с.

2. Пріма Р. М., Остапйовська І. І., Пріма Д. А. Феномен інформаційної діяльності сучасного вчителя початкової школи. *Балканско научно обозрение*. 2020. Т 4. № 1(7). С. 33–36. URL : <https://balkan-sci-review.com> (дата звернення: 14.09.2020).
3. Ткаченко Ю. М. Майндмеппінг (mindmapping) – ефективна техніка структуризації навчальної інформації у візуальній формі. URL : <http://conf.kubg.edu.ua/index.php/courses/boppndsu/paper/viewFile/243/237> (дата звернення: 12.09.2020).
4. Что такое интеллект-карта и как ее создать. *Издательство «Манн, Иванов и Фербер (МИФ)»* : блог. URL : <https://biz.mann-ivanov-ferber.ru/2018/10/08/chto-takoe-intellekt-karta-i-kak-ee-sozdat/> (дата звернення: 14.09.2020).