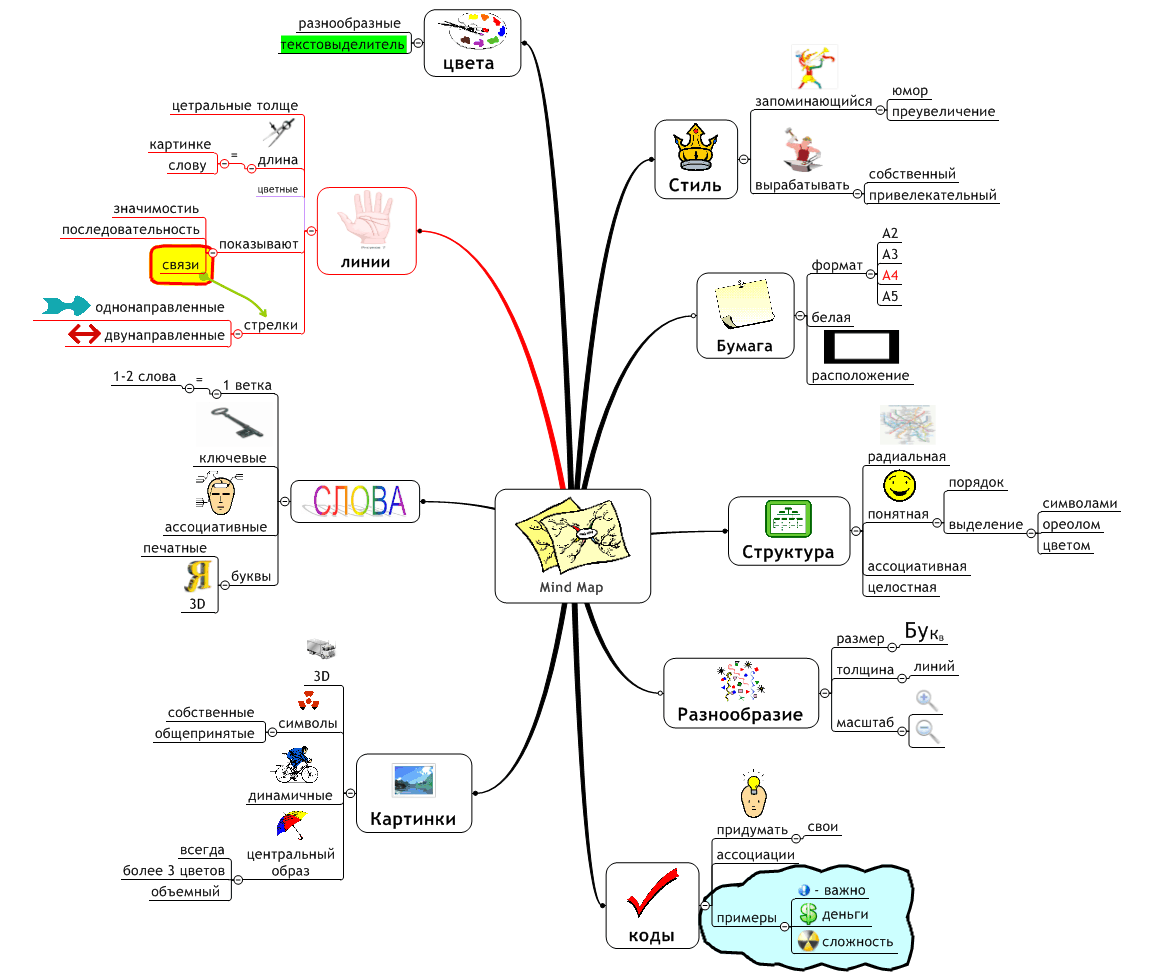
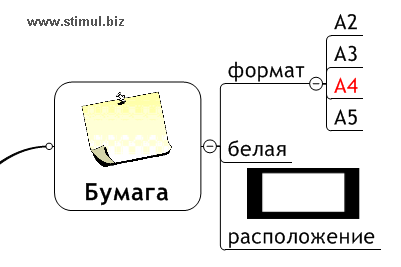
**Правила создания ментальных карт**

***(Щёлкните мышкой по рисунку, он увеличится)***

[](http://www.stimul.biz/images/data/gallery_122.jpg)

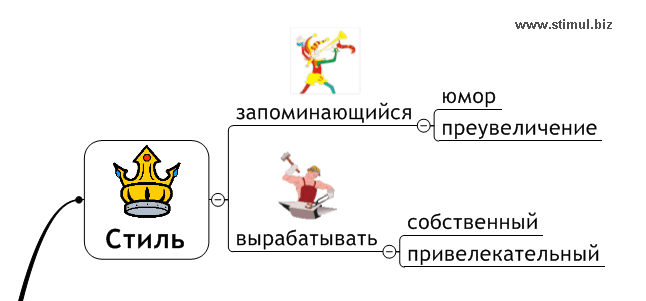
А вот и правила, или принципы, создания ментальных карт. При составлении карт памяти ими стоит руководствовааться. Правила взяты не из головы умных людей, а из долгих практических наблюдений: теории полушарий мозга, памяти и восприятия человеком информации (кодирование, обработка, передача и хранение). Правила призваны задействовать весь потенциал мозга для работы с информацией. Придерживаться или не придерживаться решать вам, это не догмы, которым стоит следовать, это то, на чем основана данная теория (mindmaping).

|  |
| --- |
| **Какая бумага подходит для создания ментальных карт?** |



Начнем с бумаги. Удобнее всего рисовать на формате А4 (не большой, не маленький). Расположение горизонтальное, цвет бумаги - белый.

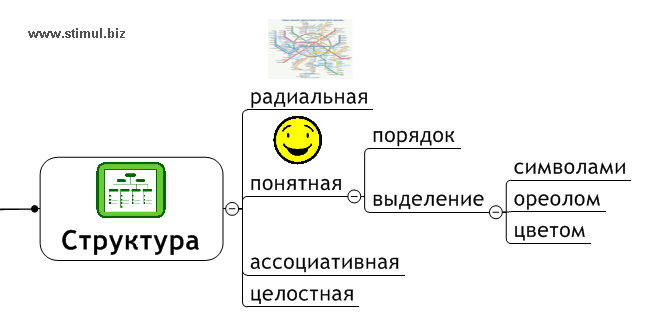
|  |
| --- |
| **Какой должен быть стиль ментальной карты?** |



Стиль карты важно сделать запоминающимся! Для этого можно использовать юмор, нестандартность (большое делаем маленьким, маленькое большим и т.д.)

С практикой появится собственный неповторимый стиль. Важно, чтобы, в первую очередь, ментальная карта нравилась вам самим.

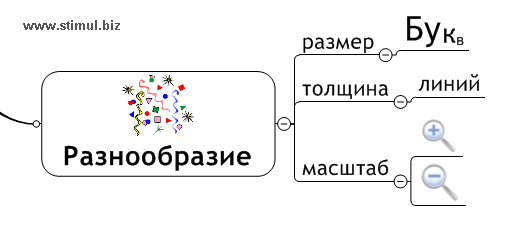
|  |
| --- |
| **Структура ментальной карты** |



Радиальная. Основная идея, задача или объект внимания - в центре, остальные объекты, связанные с темой, отходят в виде веток от центра к периферии ментальной карты.

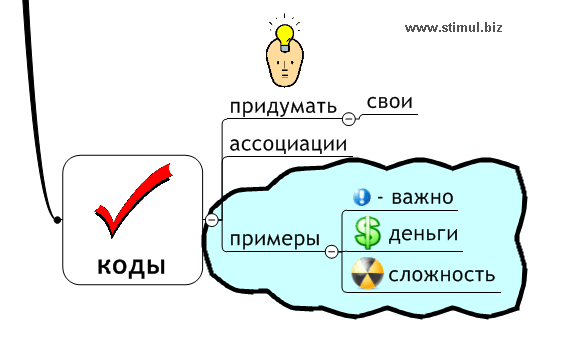
Понятная. Из карты должен быть очевиден порядок следования информации, важность, приоритетность того или иного блока информации, для этого лучше использовать выделение, например ореол или использование другого цвета. Создание целостного, структурного блока информации с понятной последовательностью - вот, к чему стоит стремиться.

|  |
| --- |
| **Разнообразие** |



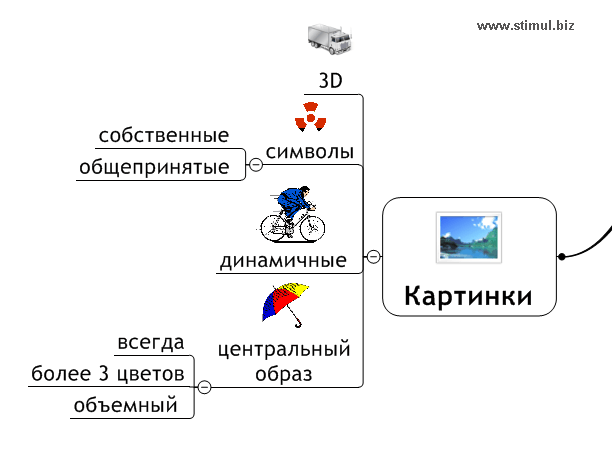
Используйте различные по виду картинки, меняйте размер шрифта, масштаб. Однообразие неинтересно, и не привлекает внимание.

|  |
| --- |
| **Коды** |



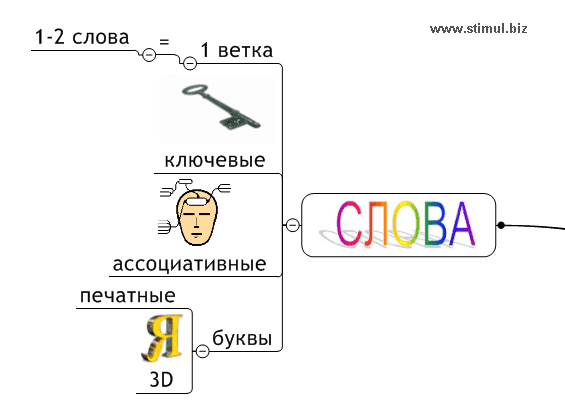
Применяйте кодирование: более важное делайте красным или зеленым, используйте общепринятые коды, придумывайте собственные для выделения той или иной информации, чтобы придать ее некоторую общность.

|  |
| --- |
| **Используем картинки везде, где только можно.** |



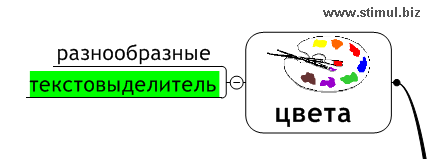
Трехмерные динамичные картинки лучше вспоминаются и позволяют простроить перспективу. Символы используем как собственные, так и общепринятые. Идея такая: "говорящие" картинки, которые вызывают эмоции, лучше воспринимаются, запоминаются и извлекаются из памяти. Центральный образ рисуем всегда, он содержит 3 и более цветов, желательно объемный.

|  |
| --- |
| **Слова** |



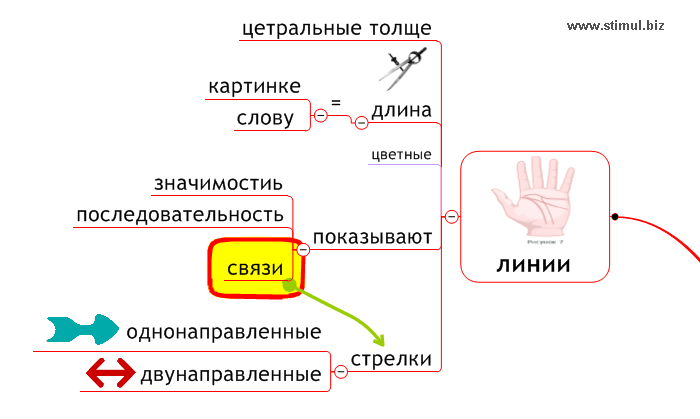
Не больше одного-двух слов на ветке. Это позволяет расширить возможности потока ассоциаций, идей, мыслей. Слова подбирать ключевые, 1-2 слова, увидев которые, вы сможете вспомнить всю картину целиком. Печатные буквы проще читать. Трехмерные привлекают внимание.

|  |
| --- |
| **Цвета** |



Используем разнообразные цвета и текстовыделитель для выделения объектов информации и лучшего последующего их запоминания.  С цветами надо быть аккуратнее, иногда больше не значит лучше, помним о целостном восприятии и соотношениях цвета. Если ментальная карта будет пестреть 20-30 разными оттенками, получится какофония и целостное восприятие нарушится.

|  |
| --- |
| **Линии и связи в ментальной карте.** |



Чем ближе линия к центральному образу - тем она толще. Длина линии равна длине слова или размеру картинки. Линии также призваны показывать значимость, последовательность и связи  одного блока информации с другой. Для указания связи используем стрелки.