

ВООБРАЖЕНИЕ

СТРАНИЧКА УЧЕНОГО

Воображение — это психический познавательный процесс создания новых образов путем переработки материалов восприятия и представления, полученных в прошлом опыте. Воображение присуще только человеку.

Источником воображаемых образов служат реальный жизненный опыт человека, его общая культура, индивидуальность и окружающая действительность сегодняшнего дня.

Воображение воспринимают как некое тайное «действие» психики, которое ставит ее на высший уровень развития природы. Оно включено в любой творческий процесс, тесно связано с развитием мышления. Самостоятельность и оригинальность создаваемых образов свидетельствует о наличии творческого воображения.

Функции воображения:

1. Прагматическая (решение возникающих задач).
2. Психодиагностическая.
3. Познавательная (управление познавательными процессами).

Виды воображения:

1. Активное воображение формирует (создает) образы по желанию человека, связанные с нереализованными потребностями.

2. Пассивное — это такой вид воображения, когда образы создаются «сами собой». Оно появляется в гипнотических состояниях, сновидениях и чаще ориентировано на психотерапевтическую помощь психологического вытеснения негативных эмоций или сохранение положительных.

3. Воссоздающее воображение проявляется в ситуации репродукции образа объекта, существовавшего ранее, но представленного в схемах, чертежах, эскизах и т. п.

4. Творческое воображение, создающее образы, не имеющие аналогов в реальности. Образы творческого воображения несомненно имеют опору на жизненный опыт и знания. Творческое воображение присуще человеку, занимающему активную жизненную позицию, «искателю» и «исследователю».

Воображение тесно связано с мышлением и другими познавательными процессами.

Формы проявления воображения:

1. Мечта.
2. Фантазия.
3. Мысленный эксперимент.
4. Сновидение.
5. Грезы.

Мечта — форма создания образа, продукт воображения, имеющий под собой недостаточно обоснованную возможность, реализация которой отложена на неопределенное время.

Мечта способна преобразить мир и человека. Между мечтой и фантазией четких границ нету.

Фантазия — продукт воображения, оторванный от реальности, но не исключающий возможность перехода в реальность.

Мысленный эксперимент — это познавательный процесс, с помощью которого в сознании человека осуществляется опережающее отражение действительности. Он подобен реальному эксперименту, но в качестве идеальной модели реального объекта выступает модель — образ, подвергаемая различным умственным действиям.

Грезы — это преднамеренное пассивное воображение, связанное с нереализованными потребностями человека (выдуманный мир, члены семьи).

Грезы часто свидетельствуют о наличии дезадаптации личности, замкнутости, неуверенности и других дефектов ее развития.

Сновидения выступают пассивной, непреднамеренной формой создания образов, вызываемых эмоциональным отношением человека к происходящему вокруг.

Особенности воображения дошкольников.

1. Воображение чаще проявляется в игровой деятельности (в сюжетно-ролевых играх), экспериментировании, художественной деятельности.

2. Основными приемами и средствами создания образов воображения дошкольника являются вначале такие элементарные, как изменение цвета или изображение необычно размещенных объектов.

По мере накопления знаний, жизненного опыта ребенок использует приемы антропоморфизации — одушевления предметов (это происходит под воздействием сказок) и более сложный — аглюцинация. Дошкольник, создавая новый образ, соединяет в нем, на первый взгляд, несоединимые стороны разных объектов (например, большой сом с маленькими кошачьими лапками).

Еще одним приемом выступает смещение величины, приводящее к созданию оригинальных образов.

3. Для дошкольников характерна легкость соединения образов, полученных из разных источников.

4. За кажущимся богатством образов воображения в дошкольном возрасте оно характеризуется бедностью, схематичностью и стереотипностью образов. Это связано с:

- недостаточным объемом памяти,
- некритичностью детского мышления (когда ребенок еще не знает как бывает, а как не бывает),
- функционированием воображения зачастую с опорой на реальные предметы и действия с ними.

5. Высокий уровень развития воображения старшего дошкольника в возрасте 4–6 лет в отличие от детей младшего дошкольного возраста характеризуется следующим.

Во-первых, к концу дошкольного возраста ребенок овладевает произвольным воображением. Способен создать замысел, планирование и реализацию образов.

Во-вторых, воображение становится определенной деятельностью, превращаясь в фантазирование.

В-третьих, ребенок осваивает приемы и средства создания образа.

В-четвертых, воображение переходит во внутренний план, когда необходимость в наглядной опоре для создания образа исчезает.

Формы проявления воображения дошкольника:

1. Воображение проявляется в игре (это образ воображаемой роли).

2. В рисовании и сочинении сказок и стихов.

СТРАНИЧКА ПСИХОЛОГА

Воображение ребенка развивается постепенно, по мере приобретения им реального жизненного опыта. Чем богаче опыт ребенка, чем больше он видел, слышал, пережил, узнал, чем больше впечатлений об окружающей действительности он накопил, тем более богатым материалом располагает его воображение, тем больший простор открывается для его фантазии и творчества, которое активнее и полнее всего реализуется в играх, сочинительстве сказок и историй, рисовании.

Отсюда следует важный педагогический вывод: созданию благоприятных условий для развития воображения в творчестве детей способствует расширение их реального жизненного опыта, накопление впечатлений.

Перечислим ряд *приемов, помогающих активизировать воображение дошкольников.*

1. НЕЗАКОНЧЕННЫЕ ФИГУРЫ

Детям раздают листы бумаги с нарисованными на них фигурками (кругами, квадратами, треугольниками, различными ломаными линиями и т. д.). У каждого ребенка наборы фигур должны быть одинаковыми. Детям предлагают за 5–10 мин пририсовать к фигуркам все, что угодно, так чтобы получились предметные изображения, но при этом постараться, чтобы не было одинаковых рисунков. Каждый такой рисунок можно подписать, придумав ему необычное название.

Это задание легко превратить в игру, подбирая различные наборы фигурок. Выигрывает автор самых оригинальных рисунков, таких, которые не встречались у других играющих.

2. ИЗУЧЕНИЕ ГЕОГРАФИЧЕСКОЙ КАРТЫ

Хорошей школой воображения и проверки уровня и особенностей его развития служит изучение географической карты.

Ребенку дают карту — туристическую маршрутную схему с изображением какой-либо реки. По берегам реки нанесены схематические изображения городов, деревень, железной дороги, мостов и пр. Детям говорят: «Видишь, по реке плывет теплоход. Представь себе, что ты стоишь на палубе, смотришь на берега. И вот обо всем,

что ты видишь и чувствуешь, расскажи, пожалуйста, мне».

Возможны такие варианты рассказов:

1. Дети добросовестно перечисляют все, что видят на карте, ничего не добавляя от себя, никаких образов у них не возникает:

Игорь: «Ну, плыву... (молчит). Берег вижу. Дома здесь стоят. Вижу дома. Мост вижу. Еще что? Вот здесь мост стоит. Берег вижу. Дома здесь тоже стоят (показывает), здесь стоят (показывает). Все здесь, что стоит, вижу».

2. Сюжетный рассказ отсутствует, но дети рассказывают много, иногда очень эмоционально, свободно представляют себя плывущим на пароходе:

Петя: «Тут лето. Свежий воздух. Солнце светит. Леса вокруг, рощи. Остановки всякие, пароход останавливается на этих остановках».

3. Дети дают связный рассказ о воображаемом путешествии. Такие рассказы эмоциональны, красочны, в них большую роль играет воображение, но оно постоянно контролируется сознанием, которое направляет его по определенному руслу.

Андрей: «Я плыву на теплоходе и чувствую, что немного на волнах качаюсь. Вот корабль проходит под мостом — немного темнеет, а потом — светлеет опять. Пароход останавливается на остановках, а потом опять плывет. Мы проезжаем мимо леса и после этого опять выезжаем на солнце. И вдруг мой корабль вбегает в какую-то маленькую речушку. Плывем по этой речушке. И когда речушка заворачивает, я снова выезжаю на широкую реку и плыву по ней. Плыву мимо деревень и маленьких сел. Подплываю к железной дороге, а по ней идет поезд. Когда я проезжаю под мостом, он едет надолго и очень шумит».

3. СОСТАВЛЕНИЕ РАССКАЗА С ИСПОЛЬЗОВАНИЕМ ОПРЕДЕЛЕННЫХ СЛОВ

Детям предлагают слова. Например:

- а) девочка, дерево, птица;
- б) ключ, шляпа, лодка, сторож, кабинет, дорога, дождь.

Нужно составить связный рассказ, используя эти слова.

4. «ВОЛШЕБНЫЕ КЛЯКСЫ»

До начала игры изготавливают несколько клякс: на середину листа бумаги выливается немного чернил или туши, и лист складывают пополам. Затем лист разворачивают, и можно начать игру. Играющие по очереди говорят, ка-

кие предметные изображения они видят в кляксе или отдельных ее частях. Выигрывает тот, кто назовет больше всего предметов.

5. ЗАВЕРШЕНИЕ РАССКАЗА

Детям предлагают начало какого-либо рассказа. Например: «Стоял ясный солнечный день. По улице шла девочка и вела на поводке смешного щенка. Вдруг откуда ни возьмись...».

Необходимо придумать продолжение рассказа, которое оценивается

по следующим критериям:

- законченность,
- яркость и оригинальность образов,
- необычность поворота и сюжета,
- неожиданность концовки.

Воображение — это психический процесс создания образов предметов ситуаций, обстоятельств путем приведения имеющихся у человека знаний в новое сочетание. Оно является как бы центром, фокусом творческого процесса, сопровождающегося другими психическими процессами, которые обеспечивают его функционирование. Таким образом, развитие воображения представляется важной чертой интеллектуального развития ребенка.

6. ВНУТРЕННИЙ МУЛЬТФИЛЬМ

Ведущий рассказывает начало истории, а затем прерывает ее. Например: «Вы идете по дороге и видите впереди стены незнакомого волшебного города. Вы заходите в городские ворота и...»; или: «Вы идете на прогулку. Светит солнце, дует легкий ветерок. Вы выходите на опушку леса и...». Дети представляют продолжение, истории, можно использовать как отдельное упражнение. В этом случае интересно продолжить его рисованием увиденного. Можно использовать это упражнение и в качестве аутотренинга вместо физкультурной паузы при нарастании у детей утомления во время занятия.

Используя разнообразные приемы развития воображения, воспитатель должен учитывать, то что показателем более высокого уровня воображения дошкольника выступает степень оригинальности, необычности заданного ребенком изображения (отсутствие повторов в рисунках других детей) и свобода в использовании заданных моментов для создания образа воображения (например, круг выступает не как основная часть картинка, а включается как один из второстепенных элементов в созданный ребенком образ: треугольник уже не крыша дома, а грифель карандаша, которым мальчик рисует картинку).

7. «ДОРИСОВЫВАНИЕ ФИГУР» (ИДЕЯ О.М. ДЬЯЧЕНКО)

Цель: активизация воображения, развитие способности создавать оригинальные образы.

Предъявляются контуры элементов предметных изображений, например силуэт ствола дерева с одной веткой, кружок — голова с двумя ушами, могут быть и простые геометрические фигуры: круг, квадрат, треугольник. Детей просят дорисовать каждую из фигур так, чтобы получилась какая-нибудь картинка.

Используется комплект карточек, на каждой из которых изображена фигура неопределенной формы (рис. 1, 2).

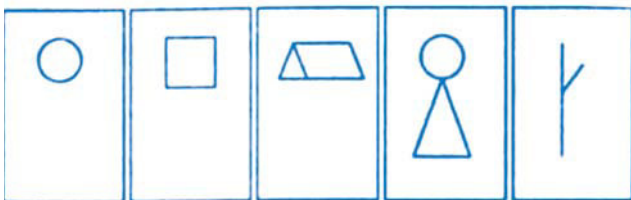


Рис. 1. «Волшебные картинки»: попроще

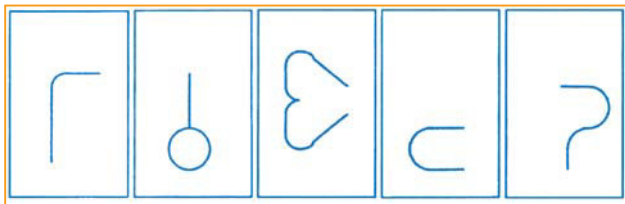


Рис. 2. «Волшебные картинки»: посложнее

Задание 1. Педагог говорит: «Сейчас мы будем дорисовывать волшебные картинку. Волшебные они потому, что каждую фигурку можно дорисовать так, что получится какая-нибудь картинка». Дайте ребенку одну карточку, где изображена фигура, и простой карандаш. После того как ребенок дорисовал фигуру, спросите его, что он нарисовал, что получилось. Затем последовательно, по одной покажите другие карточки с фигурками. Нужно обсудить каждый рисунок, помочь ребенку отойти от «штампа», стимулировать его стремление создавать оригинальные изображения.

После освоения алгоритма действия можно проводить занятия с небольшой подгруппой детей (четыре-пять). Устройте конкурс на оригинальный рисунок, обсудите с детьми все придуманные варианты.

Задание 2. «Придумай картинку» (рис. 2). Покажите ребенку карточки, на которых изображено несколько незаконченных фигурок. Предложите дорисовать все фрагменты, но так, чтобы получился интересный рисунок.

Варианты заданий:

- можно изменить количество фрагментов;
- усложнить их (использовать типичные и нетипичные фрагменты и их сочетания);
- предложить разный материал для рисования (карандаш и фломастер, краски и разноцветные мелки).

Для стимулирования перехода от пассивного воображения к преобразующему, творческому полезны творческие задания: можно придумать новые сюжеты игр.

ИГРЫ НА РАЗВИТИЕ ВООБРАЖЕНИЯ

«Волшебное яйцо»*

Каждому ребенку выдается шаблон в виде яйца, который он обводит на листе бумаги. Затем ему предлагается дорисовать овал так, чтобы получился новый предмет (рис. 3):



Рис. 3

«Бывает — не бывает»*

Волк бродит по лесу, волк на дереве сидит. В кастрюле чашка варится. Кошка па крыше гуляет. Собака по небу плывет. Девочка собачку ласкает. Домик девочку рисует.

Если это бывает — дети хлопают и ладоши, не бывает — топают ногами.

«Волшебный лес»*

(Варианты: «Волшебная река», «Волшебный парк».)

Дорисовать незаконченные фигурки, превратив их в цветы, деревья, бабочки, птицы, животных, и сочинить историю по картинке.

«Узнай, кто я?»

Нужно угадать предмет:

- а) по устному описанию;
- б) по контурному изображению.

* Игры приводятся из книги Овчаровой Р.В. Практическая психология в начальной школе. — М., 1998. — 240 с.

«Сочиним (нарисуем)?»

Темы:

- «Самое веселое»;
- «Приятное — неприятное»;
- «Радость — печаль»;
- «Чего на свете не бывает?» и т. д.

Выполни задание по картинке:

- «Найди футболистов в одинаковой форме»;
- «Найди одинаковых клоунов»;
- «Чем отличаются картинки»;
- «Найди ошибки художника» и т. д.

Игра с родителями «в школу».

Ребенок может быть учителем, а взрослый — нерадивым учеником. Ученик постоянно допускает ошибки в чтении, письме, счете или пересказывании текста, а учитель замечает их и исправляет. Последовательные картинки. Материалом для игры служат 3–4 картинки, связанные между собой единым сюжетом.

Картинки должны быть разрезаны и перемешаны между собой. Взрослый раскладывает перед ребенком картинки и объясняет, что они связаны между собой и из них можно составить целый рассказ. Дошкольнику необходимо сложить картинки по порядку.

Можно предложить ребенку сочинить сказку, глядя на эти картинки. Полезно спросить ребенка, что изменится, если поменять картинки местами, какая сказка в этом случае может получиться.

Эта игра помогает развивать воображение, логическое мышление и речь ребенка.

«Говори наоборот»

Игра заключается в том, что один играющий говорит слово, а другой — противоположное по значению, антоним. Например: «холодный-горячий», «небо-земля», «светло-темно» и т. д.

Достаточно сложный вариант этой игры — отгадать, какую фразу закодировали с помощью слов-антонимов или слов, имеющих приблизительное противоположное значение. Например, фразу «Зайку бросила хозяйка» можно закодировать таким образом: «Волка подобрал незнакомый человек».

Важно, чтобы фразы, которые кодируются, были хорошо известны ребенку. В случае правильного ответа, играющие меняются ролями.

«Звуковая клякса» (идея М.И. Меерович)

Пример: слово «КУРЛЕМБАРУТА»

1. Это животное, напоминает немного петуха и немного собаку, питается тем, чем петух, а ходьба и привычки — собачьи. Это существо, которому все безразлично, кроме как покушать. Особенно любит сладкое — крем-брюле, бананы. Живет в Африке, кучерявый, глаза маленькие, нос нормальный, ротик маленький, очень полный и у него на руках четыре пальца.

2. Это рулет, который изготовлен из разных ягод и фруктов со взбитыми сливками и белками, его очень легко узнать, а также съесть.

3. Это мыльные пузыри, их называют так, потому что, когда их надувают, слышится этот звук. Его издает маленький человечек, который живет в мыльной пене, он очень веселый, всегда смеется, любит разговаривать с людьми, плачет, когда перестают надувать пузыри.

Эта игра предназначена для дошкольников более старшего возраста. Воспитатель произносит незнакомое слово или бессмысленное звуко-сочетание:

- «трубрадол»,
- «белбасыр»,
- «крупотарочка»,
- «зелобрынь» и др.

Звучание слова, его ритм порождают длинную цепочку ассоциаций, которые постепенно и формируют определенный образ. Детям предлагают описать через 2–3 минуты образ, который у них возник. Поможет этому вопрос взрослого: Кто это? Что это?

Перечисленные игры позволяют овладеть различными приемами воображения и развить способность дошкольников:

- создавать новый образ,
- мысленно экспериментировать со знакомыми ребенку предметами, явлениями и т. п.

Своеобразие психического развития дошкольников и младших школьников таково, что примерно до 10 лет у детей активизируется преимущественно правое полушарие и первая сигнальная система. Поэтому большинство детей относятся не к мыслительному, а к художественному типу. Учитывая это, целенаправленное развитие теоретического мышления детей следует сочетать с не менее целенаправленным совершенствованием мышления образного. В этой связи особое внимание должно быть направлено на развитие воображения старших дошкольников и младших школьников.

ПАМЯТКА ДЛЯ РОДИТЕЛЕЙ

Величайшая в мире сила — воображение. Единственная, творящая из небытия — бытие.

В.И. Леви

1. Главное средство воображения — речь. Развитие речи ребенка.

2. Обсуждайте банальные вещи.

3. Задавайте детям вопросы типа: «Что будет, если...», «Почему...».

4. Разговаривайте чаще с ребенком обо всем.

5. С интересом относитесь к детским сюжетам игр, сказок, рассказов, придуманных самим ребенком.

6. Читайте на ночь, перед сном волшебные сказки, сюжет которых основан на превращениях героев.

7. Ведите дневниковые записи высказываний вашего дошкольника.

8. Смело давайте ребенку в руки краски, пластилин, природный материал.

9. Скучное занятие превращайте в план ролевого действия (создавайте образ воображаемой роли).

10. Фантазируйте вместе с дошкольником: в гостях, дома, на прогулке, по дороге в детский сад. Пусть образом для очередной фантазии станет первый попавшийся «на глаза» объект.

11. Помните, повышенная эмоциональность — важная отличительная черта дошкольника. (Продуманные персонажи приобретают для ребенка личную значимость и начинают жить в его сознании как совершенно реальные).

12. Создавайте вместе с ребенком добрые, красивые и счастливые образы. Это путь к «спасению души» ребенка и его психическому здоровью.

СТРАНИЧКА ДОШКОЛЬНИКА ИЛИ «БЕЗ КОММЕНТАРИЕВ...»

Я рассуждаю...

«Воображение — это когда Артему книжку-раскраску подарили, а мы раскрашивали в группе, так красиво было».

(Виталик Б., 5 лет)

«Воображение, кажется, это когда что-то придумываешь».

(Алена М., 4 года, 8 месяцев)

«Этого нет, а я все равно говорю это (воображение)».

(Игорь Т., 5 лет, 2 месяца)

Мы сочиняем...

Илья К. (4,5 лет). Мамочка, послушай мою песенку!

Беги, беги к реке,
Тебя там ждет любовь
Поналечных городов!
Я по тебе скучаю,
Мамочка моя любимая!

Мама. Сынок, а что такое «поналечных» городов?

Илья К. Да это же города, где самолеты летают и там красиво и любовь!

