

# ВООБРАЖЕНИЕ

## Консультация для родителей

Подготовила учитель – логопед ГБОУ Гимназия №1799 «Экополис»  
ДО – 2

Елинек Е.В.

# Что такое воображение?

**Воображéние** — это высшая психическая функция, способность сознания создавать образы, представления, идеи и манипулировать ими; играет ключевую роль в следующих психических процессах: моделирование, планирование, творчество, игра, человеческая память. В широком смысле, всякий процесс, протекающий «в образах» является воображением

- Воображение является основой наглядно-образного мышления, позволяющего человеку ориентироваться в ситуации и решать задачи без непосредственного вмешательства практических действий. Оно во многом помогает ему в тех случаях жизни, когда практические действия или невозможны, или затруднены, или просто нецелесообразны. Например, при моделировании абстрактных процессов и объектов.

- «Воображение — психические процессы, заключающиеся в создании новых образов (представлений) путем переработки материала восприятий и представлений, полученных в предшествующем опыте».
- Разновидность творческого воображения — фантазия.

# Классификация процессов воображения

## □ 1. По результатам:

Репродуктивное воображение

(воссоздание действительности такой, какая она есть)

Продуктивное (творческое)  
воображение:

- с относительной новизной образов;
- с абсолютной новизной образов.

□ **По степени целенаправленности:**

**активное (произвольное)** — включает  
воссоздающее и творческое воображение;

**пассивное (непроизвольное)** — включает  
непреднамеренное и непредсказуемое  
воображение.



- **По виду образов:**

конкретное;

абстрактное.

- **По степени волевых усилий:**

преднамеренное

непреднамеренное.

## □ По приёмам воображения:

**агглютинация** — соединение несоединимых в реальности объектов;

**гиперболизация** — увеличение или уменьшение предмета и его частей;

**схематизация** — выделение различий и выявление черт сходства;

**типизация** — выделение существенного, повторяющегося в однородных явлениях.



# Развитие воображения у детей

- Через творчество у ребёнка развивается мышление. Этому способствуют настойчивость и выраженные интересы.
- Отправной точкой для развития воображения должна быть направленная активность, то есть включение фантазий детей в конкретные практические проблемы.

# Развитию воображения способствуют

- ситуации незавершенности;
- разрешение и даже поощрение множества вопросов;
- стимулирование независимости, самостоятельных разработок;
- билингвистический опыт;
- позитивное внимание к ребёнку со стороны взрослых.

# Развитию воображения препятствуют

- конформность;
- неодобрение воображения;
- жесткие полоролевые стереотипы;
- разделение игры и обучения;
- не готовность к изменению точки зрения;
- преклонение перед авторитетами.

# Функции воображения

- представление действительности в образах, а также создание возможности пользоваться ими, решая задачи;
- регулирование эмоциональных состояний;
- произвольная регуляция познавательных процессов и состояний человека, в частности восприятия, внимания, памяти, речи, эмоций;
- формирование внутреннего плана действий — способности выполнять их внутри, манипулируя образами;
- планирование и программирование деятельности, составление программ, оценка их правильности, процесса реализации.

# Воображение и когнитивные процессы

- Воображение является познавательным процессом, специфика которого состоит в переработке прошлого опыта.
- Воображение неразрывно связано с мышлением.

- И мышление, и воображение возникают в проблемной ситуации, мотивируются потребностями личности. Основу обоих процессов составляет опережающее отражение. В зависимости от ситуации, запаса времени, уровня знаний и их организации одна и та же задача может решаться как с помощью воображения, так и с помощью мышления. Различие состоит в том, что отражение действительности, осуществляемое в процессе воображения, происходит в виде ярких представлений, в то время, как опережающее отражение в процессах мышления происходит путем оперирования понятиями, позволяющими обобщенно и опосредованно познавать окружающее. Использование того или иного процесса диктуется, прежде всего, ситуацией: творческое воображение работает, в основном, на том этапе познания, когда неопределенность ситуации достаточно велика. Таким образом, воображение позволяет принимать решения даже при неполноте знания.

- В своей деятельности воображение использует следы прошлых восприятий, впечатлений, представлений, то есть следы **памяти**.
- Генетическое родство **памяти и воображения** выражается в единстве составляющих их основу аналитико-синтетических процессов.
- Принципиальное различие между **памятью и воображением** обнаруживается в различном направлении процессов активного оперирования с образами. Так, основной тенденцией памяти является восстановление системы образов, максимально приближенной к ситуации, которая имела место в опыте. Для воображения, напротив, характерно стремление к максимально возможному преобразованию исходного образного материала.

- Воображение включается **в восприятие**, влияет на создание образов воспринимаемых предметов и, в то же время, само зависит от восприятия. Согласно идеям Ильенкова, главной функцией воображения является преобразование оптического явления, состоящего в раздражении световыми волнами поверхности сетчатки, в образ внешней вещи.



- Воображение тесно связано с эмоциональной сферой. Эта связь имеет двойственный характер: с одной стороны, образ способен вызвать сильнейшие чувства, с другой — возникшая однажды эмоция или чувство может стать причиной активной деятельности воображения. Данная система подробно рассмотрена Л. С. Выготским в его работе «Психология искусства».

- Основные выводы, к которым он приходит, можно изложить следующим образом. Согласно закону реальности чувств, «все фантастические и нереальные наши переживания, в сущности, протекают на совершенно реальной эмоциональной основе». На основе этого Выготский делает вывод, что фантазия является центральным выражением эмоциональной реакции.

- Воображение — один из основных аспектов успешной игры актера, художника, писателя, поэта, режиссера и других творческих личностей. Без воображения сложно представить себе любое воплощение творческого замысла. Методы развития творческого воображения могут быть самыми разнообразными.

# Приемы воображения

## **Базовые приемы фантазирования**

Это наиболее общие и универсальные приемы, которые применяются при решении очень многих творческих задач.

1. Прием уменьшения.
2. Прием увеличения.
3. Прием объединения.
4. Прием дробления.
5. Прием наоборот.

# ПРИЕМЫ РАЗВИТИЯ ВООБРАЖЕНИЯ

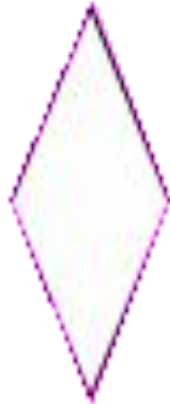
- **Для развития зрительного воображения.**

Предложите ребенку рисунок с разными незаконченными изображениями и попросите его нарисовать что-нибудь интересное, используя эти изображения. Когда ребенок сделает рисунок, попросите его рассказать о том, что он изобразил.

# Игровые упражнения.

- «Геометрические рыбки».

Внимательно посмотри на геометрические фигуры и дорисуй рыбок.

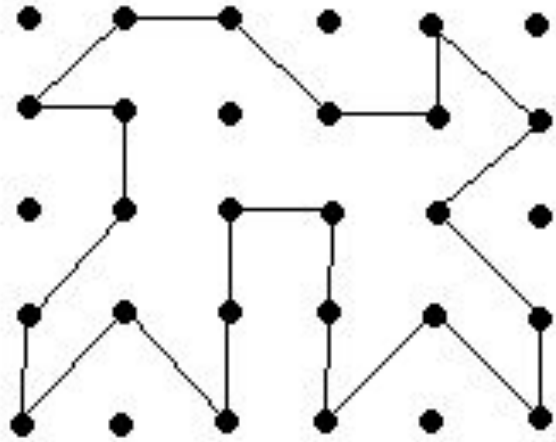




- «Точки».

Покажите ребенку на примере, как можно соединять точки, сделать рисунок. А теперь предложите ему самому попробовать нарисовать что-либо, соединяя точки. Использовать все точки каждый раз не обязательно.





## □ Игра «Пантомима».

Попросите ребенка изобразить жестами, мимикой, звуками какой-либо предмет (поезд, машину, чайник) или какое-нибудь действие (умывание, рисование, плавание).

Если с первого раза не получается, покажите сами, как это нужно делать. Поиграйте в «угадайку»: ребенок угадывает, что Вы изобразили, а затем наоборот – Вы должны догадаться, что изображают жесты и мимика ребенка. Не забывайте о смешных вариантах.

## □ «Комбинирование»

Ребенка просят придумать и нарисовать как можно больше предметов, используя геометрические фигуры: круг, полукруг, треугольник, прямоугольник, квадрат. Каждую фигуру можно использовать многократно, а какую-то фигуру не использовать совсем. Размеры фигур можно менять. Главное условие – нельзя добавлять произвольные фигуры.

- Субтест 1. Эскизы. Задача: в квадратах теста приводится множество одинаковых фигур (кругов); каждую из фигур надо превратить в различные изображения.
- Субтест 2. Спрятанная форма. Задача: найти различные фигуры, скрытые в сложном, мало структурированном изображении.

# Для развития вербального (словесного) воображения.

- Предложите ребенку игру: «Попробуй представить, что будет, если ... открыли школу для кошек, люди научились летать, собаки стали разговаривать на человеческом языке».
- Можно также использовать игру «Зверь, птица, небылица». Она проводится в кругу. Ведущий указывая рукой на кого-нибудь из детей произносит: «Зверь». Ребенок должен назвать любое животное. Далее игра идет по кругу. Ведущий произносит: «Птица». Следующий ребенок называет любую птицу. Ведущий произносит: «Небылица». Тот ребенок, на кого указал ведущий, должен выдумать короткую небылицу.



- «Волшебный лес».

Представь себе, что ты оказался в лесу, а вокруг туман и почти ничего не видно, одни неясные очертания каких-то предметов. Посмотри на эти «предметы» и дорисуй то, что бы ты мог встретить в лесу.

## ▣ **Анализ анекдотов, пословиц и поговорок:**

**цель:** научиться видеть, где применяются приемы и методы фантазирования в творчестве.

**метод:** практически каждая пословица и поговорка основана на том или ином приеме. Анализируя их, учишься обнаруживать приемы. В анекдотах полезно анализировать финальную часть (которая вызывает смех). Полезное задание на фантазирование – придумать анекдот самому.

## ▣ Анализ сказок: отделение фантастического от реального:

**цель:** научиться видеть, где применяются приемы и методы фантазирования в творчестве.

**метод:** берем сказку и отделяем в ней то, что может произойти реально от того, что является фантастическим. Получаются 2 истории.



□ **Придумать фантастическое растение, животное, явление:**

**цель:** научиться применять приемы фантазирования.

**метод:** дать подобное задание. Позже, в процессе освоения курса проанализировать его выполнение. После изучения приемов и методов фантазирования – дать подобное задание еще раз.

□ **Игра «что изменилось»:**

**цель:** развитие воображения, преодаление косности мышления.

**метод:** человек загадывает какие-то невидимые изменения для объекта, а другие игроки должны задавая конкретные вопросы выяснить, что именно изменилось в объекте.

# Литература

- [Воображение](#) // [Энциклопедический словарь Брокгауза и Ефрона](#): В 86 томах (82 т. и 4 доп.). — СПб., 1890—1907.
- Воображение // [Философский энциклопедический словарь](#). М.: Инфра-М, [1998](#). — 576 с.
- [Николаенко Н. Н.](#) Психология творчества. СПб.: [Речь](#), [2007](#). — 288 с. (Серия: «Современный учебник»).
- [Гамезо М. В., Домашенко И. А.](#) Атлас по психологии. М.: Педагогическое общество России, [2001](#)
- [Выготский Л. С.](#) Психология искусства. Анализ эстетической реакции. М.: [Лабиринт](#), [1998](#).
- [Выготский Л. С.](#) Воображение и творчество в детском возрасте. М.: [Просвещение](#), [1991](#).
- [Петровский А. В., Беркинблит М. Б.](#) Фантазия и реальность. М.: [Политиздат](#), [1968](#).
- [Ильенков Э. В.](#) О воображении // [Народное образование](#). [1968](#). № 3.