



Лекция 5. Воображение

- 1. Общая характеристика воображения и его роль в психической деятельности.**
- 2. Виды воображения.**
- 3. Механизмы переработки представлений в воображаемые образы.**
- 4. Индивидуальные особенности воображения и его развитие.**



1. Общая характеристика воображения и его роль в психической деятельности.

Воображение – это процесс преобразования представлений, отражающих реальную действительность, и создание на этой основе новых представлений.

Воображение – это психический процесс создания новых образов на основе ранее воспринятых для обеспечения жизнедеятельности и самореализации творческого потенциала индивида.



Продуктом воображения могут быть:

- образ конечного результата реальной предметной деятельности;
- картина собственного поведения в условиях полной информационной неопределенности;
- образ ситуации, разрешающей актуальные для данного человека проблемы, реальное преодоление которых не представляется возможным в ближайшем будущем.



Воображение и память

Формирование образа воображения всегда происходит с опорой на образы памяти. Закон Вундта гласит: впечатление, или мысль, или живое созерцание свадьбы может привести к противоположному представлению, например к представлению о вечной разлуке, о гробе; определенное представление может напомнить людям противоположное, но не постороннее положение. Иначе говоря, воображение крепко-накрепко коренится в содержании нашей памяти. Творческое воображение, хоть оно и является в известной мере воспроизводящим воображением, как форма деятельности не сливается с памятью. Оно рассматривается как особая деятельность, представляющая своеобразный вид деятельности памяти.



Разница между памятью и воображением заключается не в самой деятельности воображения, а в тех поводах, которые вызывают эту деятельность. Специфика воображения состоит в переработки прошлого. В этом отношении оно неразрывно связано с процессом памяти, так как преобразует все то, что есть в ней. Иногда воображение представляют лишь одним из видов памяти. Основное отличие собственно воображения от образной памяти связано с иным отношением к действительности. Образы памяти - это воспроизведение прошлого опыта, так как основная функция памяти сохранить как можно точнее результаты прошлого опыта.

Воображение и мышление

Манипулируя образами, хранящимися в памяти, то есть представлениями, человек может мысленно их расчленять, изменять их пропорции, перемещать в пространстве, окрашивать в различные цвета, заменять одни элементы другими... такая способность к мысленному преобразованию чувственных образов памяти и есть воображение.

Представления, полученные в результате деятельности воображения, дают человеку возможность в наглядной форме представить себе образ конечного результата в форме предмета или ситуации. На достижение этого образа и будут направлены действия, с ним будет сверяться полученный результат. Именно эта особенность отличает разумную продуктивную деятельность человека от рассудочной деятельности животных.

Полученные новые образы могут анализироваться с помощью мышления, и на основе этого анализа в них могут вноситься соответствующие изменения соответствующей их проверкой. Активное продуктивное воображение является основой творческой деятельности человека. Практическим выводом из сказанного является следующее: успех любой деятельности человека связан со степенью четкости полученного с помощью воображения представления о конечном продукте этой деятельности.

ТИПЫ ВООБРАЖЕНИЯ

ПО СТЕПЕНИ
ВОЛЕВЫХ УСИЛИЙ

ПО СТЕПЕНИ
АКТИВНОСТИ

ПРЕДНАМЕРЕННОЕ

НЕПРЕДНАМЕРЕННОЕ

АКТИВНОЕ

ПАССИВНОЕ

ВОССОЗДАЮЩЕЕ
ТВОРЧЕСКОЕ
МЕЧТА

ГРЕЗЫ

СОН
ДРЕМОТНОЕ
СОСТОЯНИЕ

<i>Механизм переработки представлений</i>	<i>Сущность механизма</i>
Агглютинация	«Складывание», «склеивание» различных, несоединимых в повседневной жизни частей. Примерами могут служить классические персонажи сказок — кентавр, Змей Горыныч и др.
Гиперболизация	Существенное увеличение или уменьшение предмета или отдельных его частей, которое приводит к качественно новым свойствам. Примерами могут служить следующие сказочные и литературные персонажи: гигантский гомеровский циклоп, Гулливер, Мальчик-с-пальчик
Схематизация	В этом случае отдельные представления сливаются, различия сглаживаются, а черты сходства выделяются. Примером может служить создание образа амазонок у древних народов — воинственных женщин, презиравших мужчин
Акцентирование	Выделение характерной детали в создаваемом образе (дружеский шарж, карикатура)



4. Индивидуальные особенности воображения и его развитие

Степень яркости и глубины образов. Яркость воображения зависит от эмоциональной сферы человека и уровня чувствительности. На высоком уровне развитости воображение у творческих людей музыкантов, художников, писателей.

Живость и сила воображения. Создание неправдоподобного и не естественного свойственное сказочникам и писателям-фантастам.

Степень правдивости и реалистичности. Фантазии в области не реальных представлений или обыденное фантазирование.

Широта воображения. Богатость содержания воображения, одновременное использование представлений с различных сфер, с будущего настоящего и прошлого.

Произвольность воображения. Использование воображения для достижения поставленного результата.

Тип сенсорности. Преобладание слуховых, зрительных или двигательных образов воображения. Принадлежность к какому либо типу воображения существенно отражается на индивидуальных и психологических особенностях личности.

Профессиональная деятельность человека. Доминирующие потребности человека и область деятельности непосредственно зависят от воображения.



- **Упражнения по развитию воображения**
- **Рисование по точкам.** Возьмите чистый лист бумаги и карандаш. В течение 20 секунд ставьте на бумаге точки хаотично, в случайном порядке.



Разрешение противоречий.

- Мышь съела волшебную таблетку и стала невидимкой. Как сделать так, чтобы кот увидел и поймал мышь?
- Ученые разработали формулу абсолютного растворителя. Он может растворить все. Как его хранить?
- Придумайте животное, которое никого и ничего не боится.
- Предложите способы крепления частей одежды без ниток и клея.



7



A