

Воображение

Выполнила:

Килина Наталья Петровна

Проверила:

Белкина Ирина Николаевна

Воображéние — 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.

Разновидность творческого воображения — фантазия.

Воображение — одна из форм психического отражения мира. Наиболее традиционной точкой зрения является определение воображения как процесса (А. В. Петровский и М. Г. Ярошевский, В. Г. Казаков и Л. Л. Кондратьева и др).

Согласно М. В. Гамезо и И. А. Домашенко: «**Воображение** — психические процессы, заключающийся в создании новых образов (представлений) путем переработки материала восприятий и представлений, полученных в предшествующем опыте».

Отечественными авторами это явление также рассматривается как способность (В. Т. Кудрявцев, Л. С. Выготский) и как специфическая деятельность (Л. Д. Столяренко, Б. М. Теплов). Принимая во внимание сложное функциональное строение, Л. С. Выготский считал адекватным применение понятия психологической системы.

Классификация процессов воображения

➤ По результатам:

Репродуктивное (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 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.



По степени волевых усилий:

преднамеренное;

непреднамеренное.

Механизмы воображения

агглютинация — создание нового образа из частей других образов;

гиперболизация — увеличение или уменьшение объекта и его частей;

схематизация — сглаживание различий между объектами и выявление их сходств;

акцентирование — подчеркивание особенностей объектов;

типизация — выделение повторяющегося и существенного 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;

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 неразрывно связано с мышлением.

Согласно Л. С. Выготскому, допустимо высказывание о единстве этих двух процессов.

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.

Методика исследования индивидуальных особенностей воображения

Применяется для обследования лиц любого возраста.

Цель: определение уровня сложности воображения, степени фиксированности представлений, гибкости или ригидности воображения и степени его стереотипности или оригинальности.

Материал и оборудование: три листа бумаги с изображениями; на первом – контур круга диаметром 2,5 см, на втором – контур равностороннего треугольника с длиной стороны 2,5 см, на третьем – контур квадрата с длиной стороны 2,5 см карандаш и секундомер.

Описание:

данное исследование проводится как с одним испытуемым, так и с группой.

В последнем случае экспериментатору нужно следить, чтобы никто из испытуемых до конца тестирования не разговаривал и не показывал свои рисунки другим.

Тестирование проводится в три этапа.

На первом этапе испытуемому дают листок с изображенным на нем контуром круга, на втором – треугольника, на третьем – квадрата.

Время рисования на каждом этапе (60 с) экспериментатор определяет по секундомеру.

Каждый этап исследования предваряется повторяющейся инструкцией.

Инструкция.

Используя изображенный на этом листе контур геометрической фигуры, нарисуйте что вы хотите. Качество рисунка значения не имеет. Способ использования контура выбирайте по своему усмотрению. По сигналу «Стоп!» рисование прекращайте.

По окончании тестирования испытуемого просят дать самоотчет и для этого спрашивают: «Понравилось ли вам задание? Какие чувства вы испытывали при его выполнении?»

Обработка результатов.

Обработка результатов и определение уровней развития воображения, степени фиксированности представлений, гибкости или ригидности, а также оригинальности или стереотипности производится путем сопоставления содержания и анализа всех трех рисунков испытуемого.

Определение уровня сложности воображения.

Сложность воображения констатируется по самому сложному из трех рисунков. Можно пользоваться шкалой, дающей возможность устанавливать пять уровней сложности.

Первый уровень: контур геометрической фигуры используется как деталь рисунка, сам рисунок простой, без дополнений и представляет собой одну фигуру.

Второй уровень: контур использован как основная деталь, но сам рисунок имеет дополнительные части.

Третий уровень: контур использован как основная деталь, а рисунок представляет сюжет, при этом могут быть введены дополнительные детали.

Четвертый уровень: контур геометрической фигуры продолжает быть основной деталью, но рисунок – это уже сложный сюжет с добавлением фигурок и деталей.

Пятый уровень: рисунок представляет собой сложный сюжет, в котором контур геометрической фигуры использован как одна из деталей.

Сильная фиксированность образов в представлении и негибкость или ригидность воображения характеризуются по рисункам на один и тот же сюжет независимо от уровня их сложности – это ригидное воображение.

Ригидность воображения может быть и при отсутствии или слабой фиксации образов в представлении, когда рисунки выполнены строго внутри контуров геометрической фигуры. В этом случае внимание испытуемого фиксируется на внутреннем пространстве контура.

Определение степени стереотипности воображения.

Стереотипность определяется по содержанию рисунков.

Если содержание рисунка типичное, то воображение считается, так же как и сам рисунок, стереотипным, если не типичное, оригинальное – то творческим. К типичным рисункам относятся рисунки на следующие сюжеты.

Рисунки с контуром круга: солнце, цветок, человек, лицо человека или зайца, циферблат и часы, колесо, глобус, снеговик.

Рисунки с контуром треугольника: треугольник и призма, крыша дома и дом, пирамида, человек с треугольной головой или туловищем, письмо, дорожный знак.

Рисунок с контуром квадрата: человек с квадратной головой или туловищем, робот, телевизор, дом, окно, дополненная геометрическая фигура квадрата или куб, аквариум, салфетка, письмо.

Интерпретация результатов.

Полученные результаты важно сопоставить с особенностями включенности испытуемого в процесс исследования.

Для этого используют данные самоотчета.

В первую очередь нужно обратить внимание на испытуемых с ригидностью воображения. Она может быть следствием пережитых стрессов и аффектов.

Очень часто, хотя и не всегда, люди, которые все рисунки размещают только внутри контуров геометрических фигур, имеют некоторые психические заболевания. Рисунки таких испытуемых не обсуждаются в группе. Преподаватель-психолог берет таких лиц на учет.

При обсуждении результатов тестирования и составлении рекомендаций необходимо определить условия, способствующие преодолению стереотипности, развитию творчества, и наметить задачи для тренировки гибкости процесса воображения.

«Нарисуй что-нибудь»

Ребенку дается лист бумаги, набор фломастеров и предлагается придумать и нарисовать что-либо необычное.

На выполнение задания отводится 4 мин.

Далее оценивается качество рисунка по приведенным ниже критериям, и на основе такой оценки делается вывод об особенностях воображения ребенка.

Оценка результатов

Оценка рисунка ребенка производится в баллах по следующим критериям:

10 баллов — ребенок за отведенное время придумал и нарисовал нечто оригинальное, необычное, явно свидетельствующее о незаурядной фантазии, о богатом воображении. Рисунок оказывает большое впечатление на зрителя, его образы и детали тщательно проработаны.

8-9 баллов — ребенок придумал и нарисовал что-то достаточно оригинальное, с фантазией, эмоциональное и красочное, хотя изображение не является совершенно новым. Детали картины проработаны неплохо.

5-7 баллов — ребенок придумал и нарисовал нечто такое, что в целом является не новым, но несет в себе явные элементы творческой фантазии и оказывает на зрителя определенное эмоциональное впечатление. Детали и образы рисунка проработаны средне.

3-4 балла — ребенок нарисовал нечто очень простое, неоригинальное, причем на рисунке слабо просматривается фантазия и не очень хорошо проработаны детали.

0-2 балла — за отведенное время ребенок так и не сумел ничего придумать и нарисовал лишь отдельные штрихи и линии.

«Придумай игру»

Ребенок получает задание за 5 мин придумать какую-либо игру и подробно рассказать о ней, отвечая на следующие вопросы экспериментатора;

Как называется игра?

В чем она состоит?

Сколько человек необходимо для игры?

Какие роли получают участники в игре?

Как будет проходить игра?

Каковы правила игры?