**Развитие воображения на протяжении младшего школьного возраста.**

**Функции воображения.**

Воображение выполняет прежде познавательную функцию.

Благодаря воображению происходит концентрация внимания, па­мяти, мышления и окружающий мир познается глубже. Вторая функ­ция - регулятивная. Она выражается: 1) в организации таких форм поведения, которых не было в опыте (вообразить прошлое, буду­щее); 2) в планировании и регуляции деятельности, предвосхище­нии (антиципации) результата труда до его начала, «перепрыгивая» через этап мышления и принятии решения при отсутствии полно­ты знаний; 3) в замещении деятельности; 4) в регуляции познава­тельных процессов. Третья функция - аффективная. Воображение участвует в регуляции эмоциональных состояний (усиливает эмоци­ональный тонус, повышает настроение, снимает напряжение), мо­жет «замещать» неудовлетворенные потребности.

Антиципация (лат. anticipatio - предугадывание событий). Спо­собность предвидеть появление результатов действий до того, как они будут реально осуществлены или восприняты («опережающее отражение»), готовность к предстоящим событиям на основе пре­жнего жизненного опыта.

Рис. 1.

Виды воображения

Воображение активное - характеризуется тем, что, пользуясь им, человек по собственному желанию, усилием воли вызывает у себя соответствующие образы.

Воображение пассивное - протекает у человека спонтанно, без за­ранее поставленной цели, помимо его воли и желания.

Воображение воссоздающее- вид воображения, в ходе которого у человека возникают новые образы на основе описаний, схем, черте­жей, мысленных и материальных моделей.

Воображение творческое- вид воображения, в ходе которого че­ловек самостоятельно создает новые образы и идеи. Творческое во­ображение создает несуществующие объекты, мало вероятные или невероятные.

Воображение продуктивное- вид воображения, в котором дейс­твительность сознательно конструируется человеком, а не просто механически копируется или воссоздается.

Воображение репродуктивное - вид воображения, где ставится за­дача воспроизвести реальность в том виде, какова она есть, и, хо­тя здесь также присутствует элемент фантазии, такое воображение больше напоминает восприятие или память, чем творчество.

Воображение реалистическое - наиболее полно и глубоко отража­ет действительность, предвосхищает развитие событий и в макси­мальной степени воплощает в себе основные, функциональные его возможности.

Воображение фантастическое - значительно «отлетает» от дейст­вительности, создает неправдоподобные образы, элементы кото­рых в жизни несовместимы.

Мечта- самостоятельное создание новых образов. Воображе­ние, направленное на желаемое будущее.

Грезы - фантазии, мечты человека, рисующие в его воображении приятные, желаемые картины будущей жизни.

Воображение конкретное- создание реальных, конкретных, еди­ничных, натуральных образов. Например, живопись Шишкина, Ре­пина и др.

Воображение абстрактное'- создание обобщенных, схематичес­ких, символических образов. Например, искусство импрессионис­тов, кубистов и др.

Воображения: сила - характеризуется степенью яркости возника­ющих образов.

Воображения: широта - определяется количеством образов, кото­рые способен создать человек.

Воображения: критичность - определяется тем, в какой степени фантастические образы, создаваемые человеком, сближаются с ре­альной действительностью.

Воображение: комбинирование- простое перемещение или пере­группировка элементов, не механическое сочетание сторон разных предметов, а результат сложной аналитико-синтетической деятель­ности, в процессе которой существенно преобразуются и сами эле­менты, из которых строится новый образ.

Воображение: агглютинация - создание новых образов на основе «склеивания», объединения отдельных представлений в единое це­лое. Например, русалка, троллейбус, аккордеон и т.п.

Воображение: акцентирование- подчеркивание тех или иных черт, чаще наиболее существенных, типичных признаков образа. При помощи этого приема создаются дружеские шаржи и злые ка­рикатуры.

Воображение: гипербола - увеличение всех особенностей изобра­жаемого персонажа, образа или его частей (великан, трехглавый змей, многорукий Будда и пр.).

Воображение: литола - преуменьшение особенностей персонажа, образа или его частей (дюймовочка, мальчик с пальчик, одноглазый циклоп и пр.).

Воображение: схематизация - наиболее существенный способ пе­реработки представлений в образы воображения, идущий по пути обобщения существенных признаков. При схематизации отдельные представления сливаются, различия сглаживаются, а черты сход­ства четко выступают.

Воображения: типизация - синтез отдельных представлений. Для нее характерно выделение существенного, повторяющегося в одно­родных фактах и воплощение их в конкретном образе. В психоло­гии известны различные типологии: темпераментов, характеров и др.

**Развитие воображения.**

Воображение формируется в детстве под воздействием разви­тия мышления и опыта. Развитие воображения в онтогенезе экспе­риментально исследовал Т. Рибо. Он установил, что воображение в своем развитии проходит два этапа в зависимости от развития мыш­ления.

Сензитивный период развития воображения - дошкольный воз­раст. Наиболее продуктивно развивается воображение ребенка под влиянием взрослых (Л.С. Выготский).

Для развития воображения, однако, необходимы определенные условия: наличие неопределенных ситуаций, развитие мышления (например, способность видеть целое раньше части; способность к

переносу функций предметов на другие предметы и т.п.), определен­ные виды деятельности (игра, рисование, лепка и т.д.), противоре­чия в жизни и опыт выхода из них, бесстрашие здесь и теперь.

**Нарушения функции фоображения.**

К нарушениям воображения относятся так называемые галлю­цинации воображения. К ним относятся феномен «оживления» не­одушевленных предметов и др., которые возникают при различных заболеваниях.

**Индивидуальные особенности.**

Люди отличаются между собой:

- по яркости образов воображения. Сила воображения может быть разной. Так, А.Н. Толстой «разговаривал» с героями своего ро­мана «Хождение по мукам» как с реальными людьми;

- по правдивости (реальности, критичности). Образы могут быть нереальными, фантастическими или образами реального мира;

- по широте. Широта воображения - это способность использо­вать образы разной природы (настоящего, прошедшего, будущего, технические, образы искусства и пр.);

- по произвольности. Произвольность воображения - это уме­ние подчинить воображение задаче, организовать его;

- по устойчивости. Устойчивость воображения - это способ­ность сохранять «полет» воображения (вдохновение);

- по типу преобладающих образов. Преобладающие образы во­ображения могут быть: зрительные, двигательные, тактильные и др.

**Методы изучения.**

***Экспериментальные***

Экспериментальные исследования в области воображения в ос­новном базируются на лонгитюдных наблюдениях и анализе резуль­татов деятельности воображения в различных видах деятельности, чаще всего - творческой. Известный исследователь воображения Т. Рибо строит свои теоретические выводы на изучении результатов творчества выдающихся мыслителей, музыкантов, художников и т.п.

***Диагностические***

Для диагностики развития воображения используют:

- метод изучения продуктов деятельности (рисунков, картин, по­делок и др.);

- методику трех слов (Штерна):

а) написать сочинение на три заданные слова;

б) составить как можно больше предложений на три заданных слова.

- показатели: случайность, банальность, оригинальность.

- методики на воссоздание или достраивание образов, например, воссоздать образ или достроить фигуру.

- также тесты: Роршаха, Торренса и др. [Общая психология, М.В. Гамезо. С. 126-130.]

Для диагностики и развития воображения и творческой одаренности детей можно использовать следующие специальные тесты \*\*:
а) «Словесные ассоциации», в которых проверяется знание и применение слов-омонимов (напр. «коса», «мешать», «молния»). Оценка выставляется как по общему количеству правильно названных значений, так и по числу редко употребляемых;
б) «Применение предметов» – назвать как можно больше разных способов использования таких предметов, как кирпич, пустая консервная банка, газета и т. д.
в) «Завершение сказок» – придумать по три различных концовки к нескольким сказкам, фабула которых обрывается после кульминации;
\*\* Подробнее об этом см.: Гильбух Ю. З. Внимание: одаренные дети. – М., 1991. № 9 (Сер. «Педагогика и психология»).

г) «Конструирование математических задач» – по каждому набору составить как можно больше вариантов из представленных исходных данных.
Среди методов диагностики творческой одаренности (креативности) наиболее известными и широко распространенными в мире являются тесты творческого мышления (ТТСТ), разработанные американским психологом П. Торренсом \*\*\*.
\*\*\* Описание методики дается по кн.: Шумакова Н. Б., Шебланова Е. И., Щербо Н. П. Исследование творческой одаренности с использованием тестов П. Торренса у младших школьников // Вопросы психологии. 1991. № 1.С. 27-33.

ТТСТ предназначены для использования в разных целях: 1) в исследованиях интеллектуального развития человека; 2) в исследованиях, связанных с индивидуализацией обучения; 3) при разработке коррекционных и терапевтических программ; 4) при оценке эффективности различных экспериментальных обучающих программ, способов обучения, учебных пособий и материалов с точки зрения изменения самих творческих способностей, а не их достижений; 5) при выявлении детей со скрытым творческим потенциалом, что особенно важно для исследования их из семей с низким уровнем образования и не имеющих условий для развития своих способностей.
П. Торренс определяет креативность через характеристики процесса, в ходе которого ребенок становится чувствительным к проблемам, дефициту или пробелам в знаниях, к смешению разноплановой информации, к дисгармонии элементов окружающей среды, определяет эти проблемы, ищет их решение, выдвигает предположения о возможных решениях, проверяет и перепроверяет эти гипотезы, изменяет их, снова проверяет и окончательно обосновывает результаты.
При обнаружении отсутствия информации или дисгармонии ее элементов у человека возрастает чувство напряженности, которое заставляет искать пути его ослабления. Творческий путь решения проблемы состоит в том, что человек пытается избежать общепринятых и очевидных решений, исследует проблему, выдвигает множество гипотез, проверяя свои догадки, пока не найдет решение. Напряженность не спадает до тех пор, пока о решении не будет кому-либо сообщено. Поскольку нет общепринятого научного определения творческой одаренности, автор предпочитает данное определение, так как оно позволяет операционально определить те виды способностей и личностных характеристик, которые благоприятствуют процессу творчества или тормозят его, а также выявить условия, способствующие творческому развитию. Такое понимание творческой одаренности в ряде моментов согласуется с положениями А. М. Матюшкина \*\*\*\*, который рассматривает одаренность как общую психологическую предпосылку творческого развития и становления творческой личности. Компонентами одаренности являются:
а) доминирующая роль познавательной мотивации;
б) исследовательская творческая активность, выражающаяся в обнаружении нового, в постановке и решении проблем;
в) возможность достижения оригинальных решений;
г) возможность прогнозирования и предвосхищения;
д) способность к созданию идеальных эталонов, обеспечивающих высокие эстетические, нравственные, интеллектуальные оценки. Все они составляют единую интегративную структуру одаренности, проявляющуюся на всех уровнях индивидуального развития. Разработанные за рубежом диагностические методики, считает Матюшкин, в той или иной степени соответствуют этой структуре и позволяют выявлять самые значимые ее элементы.
\*\*\*\* См.: Матюшкин А. М. Концепция творческой одаренности // Вопросы психологии. 1989. № 6. С. 29-33.

*«Чудеса техники»*
Ведущий предлагает участникам вообразить, будто группа находится на выставке последних новинок техники. Здесь демонстрируются замечательные предметы быта - осязаемые, но почти невидимые. Ведущий демонстративно роется в карманах и «находит»» коробок спичек. Затем он делает несколько выразительных движений, перекладывая невидимый коробок из одной руки в другую, открывая и закрывая его. Ведущий зажигает несуществующую спичку, передает ее кому-нибудь из группы. Затем просит кого-нибудь, чтобы он зажег сверхсовременную спичку сам. Постепенно в игру вовлекаются все участники: кто-то пришивает несуществующую пуговицу к прозрачной рубашке, кто-то точит невидимый карандаш и т. д. Участники угадывают, кто что делает.

***«Перевоплощения»***
Участники удобно располагаются в креслах. Один из них получает задание от ведущего или от своего соседа превратиться в определенную вещь. Он должен вообразить себя этой вещью, погрузиться в ее мир, ощущать ее «характер». От лица этой вещи он начинает рассказ о том, что ее окружает, как она живет, что чувствует, о ее заботах, пристрастиях, о ее прошлом и будущем. Закончив рассказ, участник дает задание следующему по кругу и т. д.
Игру желательно проводить в затемненном помещении - это обеспечит ее участникам большую раскованность и психологический комфорт. Постепенно «перевоплощения» становятся все более глубокими и участники переходят от поверхностных, чисто внешних описаний к выражению настроений, чувств и т. д.

**«Групповая картина»**
Все участники рассаживаются в круг. Один из них держит в руках черный лист бумаги и пытается вообразить себе нарисованную картину. Он начинает детально ее описывать, а все остальные пытаются «увидеть» на листе то, о чем он говорит. Затем лист передается следующему участнику, и он продолжает создание воображаемой картины, дополняя уже «написанное» новыми деталями. Лист передается дальше. Ведущий должен предупредить участников, что это должна быть именно картина, а не развивающийся сюжет. Описания же должны быть достаточно подробными для того, чтобы можно было однозначно установить по ним пространственное взаиморасположение деталей. Окончание работы объявляется участником, считающим, что картина уже излишне перегружена деталями.

**Задачи на развитие воображения**

***Задача 1***. Разместите десять стульев в одной комнате так, чтобы у каждой из четырёх стен (на дверь не обращаем внимания) было размещено одинаковое их количество. (Два стула нужно поставить по углам, и они, таким образом, будут относиться сразу к двум стенам).
***Задача 2.*** В стеклянной банке сидит микроб. Каждую минуту он делится пополам. Новые микробы в свою очередь через минуту снова делятся пополам – и так до бесконечности. Известно, что через 5 часов банка будет полна. Спрашивается: через какое время после начала деления микробы займут половину банки? (Через 4 часа 59 минут).
***Задача 3***. Та же самая ситуация, но в банку с самого начала поместили не один микроб, а два. Через сколько времени та же самая банка наполнится? (Разница с первой задачей лишь во времени деления одного микроба, т. е. в одной минуте. Поэтому ответ – 4 часа 59 минут).

Торренсом были сконструированы тестовые задания, которые представляют собой модели творческого процесса. ТТСТ включают четыре батареи заданий: вербальные и фигурные формы А и В и применяются для детей от 6 до 17 лет. Фигурные формы тестов, как показывает опыт, в наименьшей степени зависят от национальных, культурных, социальных и других различий, по сравнению с вербальными.
Оценка выполнения этих тестов включает следующие показатели:
1) скорость, или беглость – количество ответов в каждом субтесте;
2) пластичность, или гибкость – степень разнообразия ответов, оценивая по количеству категорий в ответах;
3) оригинальность – редкость, нетривиальность идей;
4) тщательность разработки идей – детализация ответов.
Фигурные тесты состоят из трех субтестов, или заданий: «Нарисуй картинку», «Незавершенные фигуры», «Повторяющиеся фигуры», – на выполнение которых отводится 30 мин. (по 10 мин. на каждый субтест).
Задание «Нарисуй картинку» – тест, в котором испытуемый должен придумать оригинальную картинку с использованием отдельного элемента. Этот элемент – контур, сделанный из цветной бумаги (в форме капли или боба) с клейким слоем, должен служить существенной деталью придуманной картины. В инструкции подчеркивается необходимость придумать такой рисунок, который никто больше не сможет придумать (оригинальность), и дополнить его так, чтобы он стал полным и интересным рассказом (тщательность разработки). Художественный уровень исполнения рисунков во всех заданиях фигурных тестов не оценивается.
Задание «Незавершенные фигуры» сконструировано автором из ряда других тестов. Как известно из гештальт - психологии, незаконченные игры вызывают стремление завершить их простейшим способом. Таким образом, чтобы создать оригинальный ответ, надо контролировать это стремление и тормозить его удовлетворение. Каждая законченная фигура (их всего 10) оценивается по оригинальности и тщательности разработки идей. Количество выполненных заданий определяет показатель беглости, а степень разнообразия ответов – гибкость мышления.
Задание «Повторяющиеся фигуры» сходно с предыдущим. Стимульным материалом являются 30 пар параллельных линий (форма А) или 40 кругов (форма В). Повторение одного и того же элемента позволяет проверить способность испытуемого к образованию множества разнообразных ассоциаций. В задании формы А параллельные линии – открытые фигуры, требующие завершения структуры; в задании формы В – круги, – напротив, замкнутые фигуры, требующие разрушения структуры. В задании «Повторяющиеся фигуры» характеристики мышления стимулируются следующим образом:
а) беглость – инструкцией придумать как можно больше предметов и картинок;
б) гибкость – сделать их как можно более разнообразными;
в) оригинальность – попытаться придумать такие рисунки, которые никто не смог бы придумать;
г) разработанность – дать как можно больше идей в каждой картинке, сделать из нее как можно более полную и интересную историю.

В отечественной педагогической психологии имеется интересная информация по использованию тестов П. Торренса (фигурных форм А и В) для оценки развития творческого мышления у младших школьников при обучении их по специальной программе для одаренных, разработанной в рамках международного сотрудничества с США. ТТСТ явились достаточно надежным средством для оценивания эффективности программы, для исследования индивидуальных различий в творческом мышлении и его развитии у детей разного возраста в зависимости от условий обучения \*.
\* См.: Шумакова Н. Б. Развитие одаренности детей в младшем школьном возрасте. // Новые исследования в психологии и педагогике. 1991. № 1; Шумакова Н. Б., Шебланова Е. И., Щербо Н. П. Исследование творческой одаренности с использованием тестов П. Торренса у младших школьников // Вопросы психологии. 1991. № 1. С. 27-33.

Завершаем раздел материалами, использование которых может существенно помочь в развитии воображения младших школьников \*\*.
\*\* См.: Детский психолог. Выпуск 6. / Гл. ред. Е. И. Рогов. – Ростов-на-Дону, 1993. С. 60-63.

***«Не может быть»***
Любой из учеников называет что-нибудь невероятное: вещь, явление природы, необычное животное, рассказывает случай. Выигрывает тот, кто придумает 5 таких сюжетов подряд, и никто ни разу ему не скажет: «Бывает!»

***«Что было бы, если бы...»***
Кто-нибудь из ребят придумывает самые фантастические ситуации, а другие должны найти наиболее возможные решения. Например:
– «Если каждый человек с рождения приобретет свойство читать мысли другого, как изменится жизнь на Земле?»
- «Если бы вдруг исчезла сила притяжения на Земле, т. е. все предметы и существа полностью потеряли бы свой вес, то...»
– «Если бы все люди вдруг потеряли дар речи, то...»

***«Волшебный карандаш»***
Для ознакомления участников с правилами этой игры потребуются бумага и карандаш. Ведущий объясняет игрокам, что карандашом можно управлять на расстоянии, подавая ему одну из четырех возможных команд: «Вверх!», «Вниз!», «Вправо!» - или «Влево!». По команде карандаш перемещается в указанном направлении, оставляя на бумаге черту. Следует другая команда, и карандаш, не отрываясь от бумаги, перемещается вновь. Таким образом на листе вырисовывается ломаная линия. Все «ходы» карандаша должны быть равны друг другу по своей длине. На предварительном этапе игры участники подают по очереди свои команды, а карандашу выполнять свои обязанности «помогает» ведущий. Затем, убедившись в том, что все участники усвоили принцип игры, ведущий предлагает им чертить воображаемые фигуры на воображаемом листе, который каждый должен представлять перед собой. Черчение начинается с простейшей фигуры, образец которой ведущий предварительно демонстрирует игрокам (например, квадрат). Команды подаются по кругу. Ведущий должен объяснить игрокам, что они не имеют права договариваться о том, в какой точке и в каком направлении вести ломаную линию. Каждый должен внимательно следить за командами и, когда до него дойдет очередь, действовать сообразно обстановке. Если в ходе рисования участник не смог уследить за линией или ему показалось, что кто-либо из товарищей допустил ошибку, он останавливает игру командой: «Стоп!» По этой команде все, что нарисовано на воображаемых листах, автоматически стирается. Остановивший игру начинает ее сначала – делает первый ход. После того как фигура нарисована, ведущий предлагает следующую, более сложную.

***«Термометр»***
Участники разбиваются на пары. Один из пары закрывает глаза и пытается вызвать ощущение тепла в своей правой или левой (по указанию ведущего) руке, представляя себе, что он держит в ней какой-то нагретый предмет. По истечении некоторого времени партнер внимательно ощупывает обе его руки и пытается определить, которая из них теплее. После каждой такой попытки происходит смена ролей в парах или смена партнера.

***«Антивремя»***
Каждому из участников предлагается тема для небольшого рассказа. Например: «Театр», «Магазин», «Путешествие за город». Получивший тему должен раскрыть ее, описывая все относящиеся к ней события «задом наперед» – как если бы в обратную сторону прокручивалась кинолента.

 Библиографический список:

1. Общая психология: Учебно-методическое пособие / Под общ. ред. М.В. Гамезо. - М.: Ось-89, 2007. - 352 с.
2. Гамезо М.В., Герасимова В.С., Орлова Л.М. Старший дошкольник и младший школьник. Психодиагностика и коррекция развития М.: Издательство «Институт практической психологии», Воронеж НПО «МОДЭК», 1998. – 256 с. (Серия «Библиотека школьного психолога»).