

**МУНИЦИПАЛЬНОЕ КАЗЕННОЕ ДОШКОЛЬНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ЦЕНТР РАЗВИТИЯ РЕБЁНКА – ДЕТСКИЙ САД №36 «ЛАСТОЧКА» Г. СВЕТЛОГРАД**

Советы родителям.

«Как развить фантазию и воображение у ребенка».

Подготовила педагог – психолог
МКДОУ ЦРР-ДС №36 «Ласточка»
г. Светлоград
Малахова А.А. (Б/К)

2020г.

Сначала разберем, что такое воображение и фантазия. Это виды мышления, это умение мысленно представлять то, чего нет, из того, что есть в памяти. Иначе говоря, воображение - это активный творческий процесс создания нового знания (новых идей) из старого знания. Чем отличается фантазия от воображения?

Если воображение - это умение мысленно создавать новые идеи и образы возможных и невозможных объектов на основе реальных знаний, то фантазия - это создание тоже новых, но нереальных, сказочных, пока невозможных ситуаций и объектов, но тоже на основе реальных знаний.

Например: крылатый конь Пегас, Мертвая голова в сказке Пушкина "Руслан и Людмила", небылицы барона Мюнхгаузена, Буратино, Стойкий оловянный солдатик - это фантастические образы.

Различают несколько видов воображения:

1. Воссоздающее - это представление образов по заранее составленному описанию, например при чтении книг, стихов, нот, чертежей, математических знаков. Иначе этот вид воображения называют репродуктивным, воспроизводящим, вспоминающим.

2. Творческое - это самостоятельное создание новых образов по собственному замыслу. Дети это называют "из головы". Именно этот вид воображения будет предметом нашего изучения и развития у детей.

3. Неуправляемое - это то, что называют "буйной фантазией", несуразностью, набором несвязанных нелепиц.

Чем отличается фантазирование и воображение от серьезного решения задач?

При фантазировании ребенок сам создает какой угодно сюжет, в том числе и сказочный, какую ему угодно ситуацию, какую угодно задачу и сам решает ее как угодно. Приемлемо любое решение. А при решении реальных задач ребенок ищет не любое, а реальное, "взрослое", серьезное, выполнимое решение. В обоих случаях он творит, но при фантазировании больше свободы, так как нет запретов со стороны физических законов и не требуется больших знаний. Вот почему лучше начинать развитие мышления детей с развития фантазии.

Чем отличается фантазия от глупости?

Когда фантазия приносит вред, она становится глупостью. Глупость - это бестолковый, нелепый, ненужный, неразумный, неверный, вредный, нецелесообразный поступок или утверждение, не делающий чести тому, кто его совершил. Разумеется, надо учитывать возраст человека, условия и цели поступка.

Всякая ли фантазия - это хорошо? Есть генеральный критерий оценки качества всех дел на Земле - это увеличение добра в мире.

Классическим носителем фантазии является сказка.

Чем отличается сказка от научной фантастики? В научной фантастике рассматриваются технически осуществимые ситуации, элементы или процессы, а в сказке любые. Надо отметить, что резкой границы между фантастическими и реальными решениями тоже нет. Например, то, что считалось во времена Жюль Верна фантазией, нынче обыденная реальность. Г. А. Альтшуллер подсчитал, что из 108(!) идей-прогнозов Ж. Верна реализовано 99 (90 %). У Герберта Уэллса из 86 - 77, у Александра Беляева из 50 - 47.

Когда ребенок самозабвенно рассказывает небылицы со своим участием, он не врет, в нашем обычном понимании, он сочиняет. Ему неважно, реальное это или не реальное. И нам это не должно быть важно, важно другое, что мозг ребенка работает, генерирует идеи. Однако все же следует обратить внимание на то, о чем мечтает ребенок. Если он все время рассказывает о своих несуществующих друзьях, о нежных родителях или об игрушках, то, может быть, он страдает, мечтает об этом и таким образом изливает душу? Немедленно помогите ему.

Зачем развивать фантазию и воображение?

Говорят: "Без воображения нет соображения". А. Эйнштейн считал умение воображать выше многознания, ибо считал, что без воображения нельзя сделать открытия. К. Э. Циолковский считал, что холодному математическому расчету всегда предшествует воображение.

Иногда в житейском обиходе под фантазией и воображением понимают нечто пустое, ненужное, легковесное, не имеющее никакого практического приложения. На деле же, как показала практика, хорошо развитое, смелое, управляемое воображение - это бесценное свойство оригинального нестандартного мышления.

Детям думать "по законам" трудно, но если их научить фантазировать и не критиковать за это, то дети фантазируют легко и с удовольствием, особенно если их еще и похваливать.

Видимо, так дети подсознательно учатся думать - в игре. Этим надо воспользоваться и развивать воображение и фантазию с самого раннего детства. Пусть дети "изобретают свои велосипеды". Кто не изобретал велосипедов в детстве, тот вообще ничего не сможет изобрести.

Как развивать у детей фантазию и воображение?

Есть три закона развития творческого воображения:

1. Творческая деятельность воображения находится в прямой зависимости от богатства и разнообразия прежнего личного опыта человека.

Действительно, всякое воображение строится из реальных элементов, богаче опыт - богаче воображение. Отсюда следствие: надо помогать ребенку накапливать опыт, образы и знания (эрудицию), если мы хотим, чтобы он был творческим человеком.

2. Можно представить то, что сам не видел, но о чем слышал или читал, то есть можно фантазировать на основе чужого опыта. Например, можно себе представить землетрясение или цунами, хотя этого никогда не видел. Без тренировки это трудно, но можно.

3. Содержание воображаемых предметов или явлений зависит от наших чувств в момент фантазирования. И наоборот, предмет фантазии влияет на наши чувства. Можно так "сфантазировать" свое будущее, что это будет руководством на всю жизнь, а можно нафантазировать ужасов и бояться войти в темную комнату. Чувства, как и мысль, движут творчеством.

Способы развития фантазии и воображения.

Перечислим основные способы развития фантазии и воображения, а потом рассмотрим приемы развития творческого воображения. Идеально, если сам ребенок захочет и будет развивать свою фантазию и воображение. Как этого добиться?

1. Сформировать мотивацию!

2. Убедить, что фантазировать не стыдно, а очень престижно и полезно лично ребенку. Этого они пока не понимают. Нужна игра и яркие эмоции. Логика у детей еще не сильна.

3. Фантазировать должно быть интересно. Тогда, получая удовольствие, ребенок быстрее овладеет умением фантазировать, а потом умением воображать, а потом и рационально мыслить. У дошкольников интерес не к рассуждениям, а к событиям.

4. Влюбить детей в себя (аттракция). На этой "волне любви" они больше вам доверяют и охотнее слушаются.

5. Собственным примером. В раннем детстве малыши копируют поведение взрослых, этим грех не воспользоваться. Вы ведь авторитет для ребенка.

6. Читать, обсуждать и анализировать хорошую литературу по фантастике: в нежном возрасте (2-6 лет) - сказки, фантастические рассказы;

в отрочестве (7-14) - приключенческие фантастические романы (Жюль Верна, Беляев, Конан-Дойля, Уэллса);

в юности и в зрелые годы - добротная научно-фантастическая литература (Ефремов, Стругацкие, Азимов, Роберт Шекли, Филипп Дик, Лем, Г. Альтов). Научите детей восхищаться хорошей фантазией.

7. Стимулировать фантазию вопросами. Например: "А что произойдет, если у тебя вырастут крылья. Куда бы ты полетел?"

8. Ставить детей в затруднительные ситуации. Пусть сами думают и находят выход. Вот, например, классическая задача: дети попали на необитаемый остров, как выжить?

9. "Подбрасывать" детям интересные сюжеты и просить их составлять по ним рассказы, сказки, истории.

10. Обучить приводимым ниже приемам развития воображения и фантазирования.

Использование приведенных ниже приемов не исключает надобности думать. Приемы "не вместо", а "в помощь" фантазии, приемы указывают направления думанья. Знание приемов фантазирования подводит детей к овладению "взрослыми" приемами разрешения противоречий и решения изобретательских задач.

Приемы развития фантазии и воображения.

Дети знают довольно много явлений и законов природы (например, что все предметы падают вниз, что тяжелые предметы тонут, жидкости проливаются и не имеют своей формы, вода замерзает, дерево, бумага, свечка - горят). Этих знаний вполне достаточно, чтобы плодотворно фантазировать, но дети не знают, как фантазировать, то есть не знают приемов фантазирования.

Большинство приемов фантазирования связано с изменением законов или явлений природы. Менять можно все: любой закон живой и неживой природы, любой социальный закон, закон может действовать наоборот, можно придумывать совершенно новые законы, можно исключать некоторые действующие законы, можно заставить законы действовать или не действовать по своему желанию, временно, периодически или непредсказуемо; можно менять любое существо живой природы: людей (все люди стали честными!), животных, растений.

Ниже рассмотрено 35 приемов фантазирования:

1. Увеличение - уменьшение.

Этот самый простой прием, он широко используется в сказках, былинах, в фантастике. Например, Дюймовочка, Мальчик-с-пальчик, Гулливер, лилипуты, Гаргантюа и Пантагрюэль. Увеличивать и уменьшать можно практически все: геометрические размеры, вес, рост, громкость, богатство, расстояния, скорости.

Увеличивать можно неограниченно от действительных размеров до бесконечно больших и уменьшать можно от действительных до нулевых, то есть до полного уничтожения.

1.1. Ребенку говорят: "Вот тебе волшебная палочка, она может увеличивать или уменьшать все, что ты захочешь. Что бы ты хотел увеличить, а что уменьшить?"

- Хотел бы уменьшить уроки по вокалу, а увеличить мое свободное время.
- Хотела бы уменьшить домашние задания.
- Хочу увеличить конфету до размера холодильника, чтобы можно было отрезать куски ножом.
- Хочу увеличить капли дождя до размеров арбуза.

1.2. Усложните эту игру дополнительными вопросами: "И что из этого получится? К чему это приведет? Зачем ты хочешь увеличивать или уменьшать?"

- Пусть руки на время станут такими длинными, что можно будет достать с ветки яблоко, или поздороваться через форточку, или достать с крыши мячик, или, не вставая из-за стола, выключить телевизор.
- Если деревья в лесу уменьшатся до размеров травы, а трава до размеров спички, тогда легко будет искать грибы.
- Если ребенку трудно дается самостоятельное фантазирование, предложите пофантазировать совместно, задайте ему вспомогательные вопросы.

1.3. Что будет, если у нас удлинится на время нос?

- Можно будет понюхать цветы на клумбе, не выходя из дома; можно будет определить, что вкусенького готовят соседи;
- Это хорошо, а что в этом плохого?
- Некуда будет такой длинный нос деть, он будет мешать ходить, ездить в транспорте, даже спать будет неудобно, а зимой он будет мерзнуть. Нет, не надо мне такого носа.

Предложите ребенку сказать, что произойдет хорошего, а что плохого, если мы что-то будем увеличивать или уменьшать. Кому будет хорошо, а кому плохо? Это уже нравственный анализ ситуации.

1.4. Скажи, что будет хорошего и что плохого тебе лично и другим, если волшебник увеличит тебя в 10 раз? Если ребенку будет трудно догадаться, помогите ему дополнительными вопросами.

- Какого тогда ты будешь размера?
- А сколько килограмм ты будешь весить?

И так далее. Обязательно сделайте расчеты, хоть самые простые.

- А что будет, если твой рост уменьшится в 10 раз?
- Согласись, было бы здорово, если можно было менять свой рост по своему желанию. Например, ты опаздываешь в школу: увеличил длину ног или частоту шагов и быстро дошел до школы, а потом сделал ноги нормальной длины. Или другой случай. Надо перейти через реку, а моста поблизости нет. Нет проблем!
- Я буду высотой 15 м! Это высота пятиэтажного дома!

Относительно веса - это каверзный вопрос. Обычно отвечают: в 10 раз больше. На самом деле, если сохранить все пропорции организма, то вес возрастет в 1000 раз! Если человек весил 50 кг, то будет весить 50 тонн! Я буду бегать быстрее автомобиля. Я буду сильным, и никто не посмеет меня обидеть, и я смогу защитить любого. Я смогу переносить огромные тяжести. Интересно, какие? Обычно человек может поднять половину своего веса. Тогда я смогу поднять 25 тонн! Это хорошо. А что будет плохого?

Я не помещусь в классе. Придется шить огромную одежду и обувь. Будет очень трудно меня прокормить. Если считать, что человек в день съедает 2 % от своего веса, то мне потребуется еды весом в 1 тонну. Я не помещусь ни в какой автобус. Даже по улице мне придется ходить, пригибаясь под проводами. Мне негде будет жить.

2. Добавление одного или нескольких фантастических свойств одному человеку или многим людям (как фрагменты или заготовки будущих фантастических произведений).

Методика этого вида фантазирования похожа на метод фокальных объектов:

- выбирают несколько произвольных объектов живой и/или неживой природы;
- формулируют их свойства, качества, особенности или черты характера. Можно придумывать и новые свойства "из головы";
- сформулированными свойствами и качествами наделяют человека.

Например, в качестве объекта ("донора свойств") выбрали орла. Качества орла: летает, прекрасное зрение, питается грызунами, живет в горах.

- Человек может летать, как орел. Можно дополнить: может летать в стратосфере, в ближнем и в дальнем космосе.

- Человек имеет сверхострое орлиное зрение, например видит без микроскопа клетки живых тканей, кристаллические решетки металлов, даже атомы, видит без телескопа и лучше, чем в телескоп, поверхность звезд и планет. Видит сквозь стены, идет по улице и видит, что происходит в домах, и даже сам проникает сквозь стены, как рентгеновский луч.

- Человек питается орлиной пищей - грызунами, птицами.
- Человек покрыт перьями.

Продолжите фантазирование этим методом, взяв в качестве исходного объекта: электрическую лампочку, рыбу (вспомните человека-амфибию), часы, очки, спичку, анабиоз (резкое замедление жизненных процессов очень удобно: денег на еду нет или жить негде - попадаешь в анабиоз) или обратное анабиозу (резкое усиление жизненных процессов, человек не ведает усталости, с невероятной скоростью двигается, из такого человека получится замечательный иллюзионист, или бегун, или непобедимый борец).

2.1. Придумайте органы чувств, которых нет у человека, но могли бы быть. Например, не плохо бы чувствовать наличие радиации, чтобы от нее уберечься. Вообще-то говоря, мы ее чувствуем, коли болеем лучевой болезнью. Не плохо бы чувствовать нитриды и нитраты и другие загрязнения. Есть прекрасное и редкое

чувство - это чувство меры, не у всех оно есть. Не плохо бы чувствовать, когда делаешь ошибку и когда надвигается опасность (фигурально говоря - красная бы лампочка загоралась в этом случае).

2.2. Придет время и можно будет менять внутренние органы. Как бы это могло выглядеть?

2.3. Сделайте "разметку" людей цветом по их нравственным качествам. Например, все честные люди стали розовыми, все бесчестные фиолетовыми, а злые синими. Чем больше человек сделал подлостей, тем темнее цвет. Опишите, что будет с миром? Многие, наверно, из дома бы не вышли.

3. Оживший рисунок.

Вы получили замечательный дар, все что вы нарисуете - оживает! Что бы вы нарисовали? Великих людей? Вымирающих животных? Новых животных и растений?

4. Исключение некоторых качеств человека.

Перечислите свойства и качества человека, а потом одно-два свойства исключите и посмотрите, что получилось.

- Человек не спит.
- Человек не чувствует боли.
- Человек потерял вес, обоняние.

Назовите не менее 10 жизненно важных качеств и свойств человека и подумайте, к каким последствиям приведет их потеря.

5. Превращение человека в любой объект.

Человек превращается в другого человека, в животных (птиц, зверей, насекомых, рыб), в растения (в дуб, розу, баобаб), в объекты неживой природы (камень, ветер, карандаш). Это богатейший материал для новых сказок.

Но самое главное в этом приеме - это воспитание эмпатии - умения перевоплотиться в другой образ и посмотреть на мир его глазами.

Предложите не менее 10 примеров превращения человека, например в сказках.

6. Антропоморфизм.

Антропоморфизм - это уподобление человеку, наделение человеческими свойствами (речью, мышлением, способностью чувствовать) любых объектов - одушевленных и неодушевленных: животных, растений, небесных тел, мифических существ.

*Не видал ли где на свете
Ты царицы молодой?
Я жених ей. - Братец мой,
- Отвечает месяц ясный, -
Не видал я деви красной...*

Здесь Пушкин наделил месяц умением видеть, узнавать, соболезновать и говорить.

Вспомните 10 примеров антропоморфизма из известных вам сказок, мифов и басен и сами придумайте не менее 10 примеров возможного антропоморфизма.

7. Придание объектам неживой природы способностей и качеств живых существ.

А именно: способности двигаться, думать, чувствовать, дышать, расти, радоваться, размножаться, шутить, улыбаться.

- Мальчик сидит верхом на палочке и воображает ее лошадью, а себя всадником.
- В какое живое существо ты бы превратил воздушный шарик?

Придумайте не менее 10 примеров подобных превращений.

8. Придание объектам неживой природы необычайных свойств.

Например, камень. Он светится, всегда теплый (никогда не остывает!), можно руки греть в мороз, делает воду сладкой и целебной, а сам не растворяется.

Камень впитывает болезни. Камень дает бессмертие. Созерцание камня вдохновляет писать стихи и рисовать и т. д.

Вот хорошая игра для развития фантазии. Дети (или взрослые) встают в круг. Одному дают в руки мягкую игрушку или мячик и просят бросить ее кому-либо с теплыми словами: "Я дарю вам зайчонка", или "Юрочка, я дарю тебе козленка, рожки у него еще не выросли", или

"Держи, Маша, большую конфету", или "Дарю тебе часть своего сердца", "Я дарю тебе бельчонка", "Это стеклянный шарик, не разбей его", "Это кактус, не уколись".

9. Оживление умерших людей, животных, растений.

Например:

- Что было бы, если бы воскресли бронтозавры?
 - Что бы создал еще Пушкин, если бы не ушел из жизни так рано?
- Можно оживить все виды вымерших животных и всех людей!

10. Оживление умерших героев литературных произведений, в частности, героев сказок.

- Погиб персонаж сказки? Не беда, надо его нарисовать и он оживет.

Задание.

Придумайте продолжения сказок, при условии, что герои сказки не погибли. Лиса колобка не съела, Руслан не отрубил бороду Черномору, Оловянный солдатик не расплавился, Онегин не убил Ленского.

11. Оживление героев художественных картин и скульптур.

Ожили персонажи картин известных художников - бурлаки, охотники, запорожцы, стрельцы.

Назовите 10 картин известных художников и предложите продолжение сюжета при условии, что персонажи ожили.

12. Изменение привычных отношений между героями сказок.

Напомним такие ситуации: щука поет колыбельную ("Открывает Щука рот"); "Серый Волк ей верно служит"; храбрый заяц; трусливый лев.

Придумайте сказку с таким невероятным сюжетом: Лисица стала самой простоватой в лесу, и ее все звери обманывают.

13. Метафора.

Метафора - это перенесение свойств одного предмета (явления) на другой на основании признака, общего для обоих предметов. Например, "говор волн", "холодный взгляд". Вот отрывок, составленный из одних метафор:

*На нити праздного веселья
Низал он хитрою рукой
Прозрачной лести ожерелье
И четки мудрости златой.
А. С. Пушкин*

Назовите метафоры и попросите детей объяснить, какие свойства и кому перенесены. Мягкий характер. Щеки горят. Утонул в двойках. Держать в ежовых рукавицах. Позеленел от злости. Стальные мускулы. Железный характер. Бронзовое тело.

14. Дайте новое название картине.

Ребенку показывают много сюжетных картинок, открыток или репродукций известных художников и просят дать им новые названия. Сравните, кто назвал лучше: ребенок или художник. Основанием для названия может быть сюжет, настроение, глубинный смысл и т. д.

Приведите 10 новых названий старых известных картин.

15. Фантастическое объединение.

Фантастическую идею можно получить сочетанием свойств или частей двух, трех объектов. Например, рыба + человек = русалка, лошадь + человек = кентавр. Кто такие сирены? Одна и та же пара объектов может дать различные идеи в зависимости от сочетаемых качеств.

Предложите 10 примеров сочетания неожиданных качеств различных реальных существ.

16. Фантастическое дробление.

Вспомните сюжет замечательного романа "Двенадцать стульев" или сюжет сказки Светлова о человеке по фамилии Рубль, который упал с пятнадцатого этажа и разбился на десять гривенников. У каждого гривенника своя судьба. Один гривенник разменяли на копейки, другой стал большим начальником и выглядел важнее рубля, третий начал размножаться.

Придумайте и вы сказку на подобный сюжет. Например, апельсин разлетелся на дольки, гранат рассыпался на 365 зернышек (именно 365 зернышек в любом гранате, проверьте), судьба сестер-горошин из одного стручка.

17. "Как мне повезло".

Как мне повезло, - говорит подсолнух, - я похож на солнце.
Как мне повезло, - говорит картошка, - я кормлю людей.
Как мне повезло, - говорит береза, - из меня делают ароматные веники.

Придумайте 10 вариантов такой игры.

18. Прием ускорение - замедление.

Ускорять или замедлять можно скорость протекания любых процессов. Чтобы направить фантазию в этом направлении, задают вопросы типа: "Что будет, если", "Что произойдет, если".

- Что будет, если Земля станет вращаться в 24 раза быстрее? Сутки будут длиться 1 час. За 1 час надо успеть поспать, позавтракать, сходить в школу (на 15 мин), пообедать, сделать уроки (за 3-4 мин), погулять, поужинать.

- Что будет, если времена года будут длиться по 100 лет? (Тогда бы люди, родившиеся в начале зимы, никогда бы не увидели зеленой травы, цветов, разлива рек) Задание. Предложите три-четыре сюжета, связанные с указанным приемом.

19. Ускорение и замедление времени.

Темы фантастических рассказов.

С и т у а ц и я 1. Ты изобрел хронодин - устройство, с помощью которого ты можешь по своему желанию менять скорость протекания времени и скорость протекания процессов во времени. Можешь ускорять любые процессы или замедлять их.

С и т у а ц и я 2. Не ты изобрел хронодин, а кто-то другой, и этот другой, неожиданно для тебя, по своему желанию, меняет скорость протекания процессов, в которых ты участвуешь.

Урок длится то 40 мин, то 4 мин, то 4 часа и все это непредсказуемо для учительницы и учеников. Начал есть торт, а время ускорилось в 1000 раз! Обидно! Как жить в таком мире?

С и т у а ц и я 3. Ты изобрел хронотур (тур - это движение по кругу) - устройство, с помощью которого ты можешь повторять события, повторять супружеские браки, омолаживать и старить много раз людей, животных, предметы, машины.

- Кого бы ты омолодил и на сколько лет?

- Какой период жизни ты бы хотел прожить еще раз?

20. Машина времени.

У вас появилась машина времени! Вы в нее садитесь и можете путешествовать в ближнее и в дальнее прошлое любой страны, в ближнее и в дальнее будущее любой страны и быть там любое время. Но менять там ничего нельзя, можно только смотреть. Пока вы находитесь в прошлом или в будущем, жизнь на Земле протекает по своим обычным законам.

"Домашний вариант": сидя дома, вы смотрите в "Зеркало времени" или мысленно делаете снимки "Фотоаппаратом времени" или "Кинокамерой времени" или "Волшебным глазом". Называете место и время и, пожалуйста, изображение готово.

- Что бы вы хотели посмотреть в прошлом?

- Какими были мама и бабушка, когда им было столько же лет, сколько мне сейчас?

- Как жили динозавры?

- Я бы хотел познакомиться и поговорить с Пушкиным, с Наполеоном, с Сократом, с Магелланом.

- Что бы вы хотели посмотреть в будущем?

- Кем я буду? Сколько у меня будет детей?

- Поговорить со своим будущим сыном.

Вот невероятная ситуация. С Земли послали сообщение на далекую звезду. На этой звезде живут разумные существа, у них есть машина времени. Они послали ответ, но ошиблись, и ответ пришел на Землю раньше, чем было послано сообщение.

21. Хроноклазм.

Это парадокс, вызванный вмешательством в предыдущую жизнь. Переместился некто в прошлое и что-то там поменял, а потом вернулся, а на Земле все по-другому. Для побуждения фантазировать в этом направлении задаются вопросы типа:

- Что было бы сейчас, если бы в прошлом что-то произошло иначе или вообще чего-то не произошло?

- Что надо бы было изменить в прошлом, чтобы не произошло то, что произошло?

Например:

- Я потерял ключи. Не беда, возвращаюсь в прошлое и не беру с собой ключи.

- Что было бы, если бы не было переворота в 1917 году?

- Что можно менять в прошлом? Все можно менять в прошлом! Поступки людей, явления живой и неживой природы, окрестности.

Хроноклазм, машина времени, хронотур, хронодин - это замечательные приемы фантазирования, они дают неисчерпаемое количество сюжетов.

Предложите несколько сумасшедших сюжетов на указанные приемы. (Отправился искать невесту в прошлое. Узнал, почему вымерли бронтозавры.)

22. Метод Л. Н. Толстого.

Пишут, что Л. Н. Толстой регулярно пользовался каждое утро в качестве утренней гимнастики ума следующим методом.

Взять самый обычный предмет: стул, стол, подушку, книгу. Описать этот предмет словами человека, который никогда его раньше не видел и не знает, что это такое и зачем.

Например, что бы сказал о часах австралийский абориген?

Составьте несколько описаний предметов для аборигена.

23. Свободное фантазирование.

Детям предлагают безудержно пофантазировать на заданную тему, используя любые приемы фантазирования и любые их сочетания. В отличие от решения какой-нибудь серьезной задачи, можно предлагать любые идеи, даже самые бредовые.

Придумайте фантастическое растение.

- На одном растении одновременно растут все известные фрукты: яблоки, груши, апельсины, авокадо, ананасы, манго, кокосы.

- На одном растении растут все известные фрукты и овощи (помидоры и картофель, из листьев можно сделать табак, получить болеутоляющее лекарство и "средство красоты". В принципе, это возможно, так как помидоры, картофель, табак, белладонна (по-итальянски - "прекрасная дама") принадлежат к одному семейству - пасленовым.

- На одном растении растут известные и неизвестные фрукты, овощи и орехи.

- Удивительный арбуз: внутри мармелад, а вместо семечек - леденцы. Это тоже возможно, только поливать его надо сладкой водой и медом.

- На одном дереве растут объекты живой и неживой природы.

- Цветок сделан из шоколада и никогда не отцветает, сколько его не ешь.

24. Придумайте фантастическое сооружение.

Здание будущего: изнутри наружу все видно, а снаружи внутрь ничего не видно. В здание не может проникнуть существо (человек, собака...) с вредными для хозяина дома намерениями.

Какими качествами должен обладать дом, если вес и размер хозяина меняется 10 раз каждый час?

25. Придумайте новый вид транспорта.

Идеи изобретений:

- На человека направляют мезонно-гравитационно-электромагнитный луч, который человека расщепляет на атомы, запоминают их взаимное положение, передают по атому в нужное место и там собирают в прежнем порядке. (Разберитесь ситуацию: программа сборки человека испортилась, но этого не заметили! Как собрали человека? А если перепутали атомы нескольких человек?)

- Синтетический транспорт, соединивший в себе преимущества всех известных видов транспорта: скорость ракеты, роскошь каюты высшего класса океанского лайнера,

всепогодность самолета для исследования молний, ненужность посадочных и взлетных площадок вертолета, целебность конного транспорта.

- Покрытие дороги волнистое или треугольной формы. Придумай колесо, чтобы не трясло на такой дороге. Это тоже будет изобретение!

26. Придумайте новый праздник или конкурс.

- Праздник цветов. У всех на щеках нарисованы цветы. В этот день можно разговаривать только на китайском языке цветов.

- Праздник улыбок. Типа 1 апреля, но веселее и озорнее. Обманывать, быть веселым и шутить.

- Праздник прилета ласточек.

- Праздник первого комара.

Конкурс фантазеров. Участвуют две команды. Каждая команда предлагает другой команде различные задания: а) тему для юмористического рассказа из 5 фраз; б) объект для составления загадки (стол, вилка, телевизор); в) начало рассказа. Например. "Мой друг Кит пригласил меня в кругосветное путешествие"; г) предлагается какой-нибудь прием фантазирования. Надо, используя этот прием, придумать невероятную историю.

27. Придумайте драматический сюжет.

- Мама сверх всякой меры баловала дочку. Что произошло с мамой и дочкой?

- Человек заблудился, случайно нашел заброшенный охотниками дом и прожил там 7 лет. Как он там жил? Что ел, во что одевался?.. (Через пять лет он разучился говорить и т. п.)

28. Придумайте новую фантастическую игру.

Чтобы придумать новую невиданную игру, надо придумать невероятные условия и правила этой игры.

- Шахматные фигуры сделаны из шоколада; выиграл фигуру противника и можешь ее тут же съесть.

- Игра "Съедобные шашки". Они действительно становятся съедобными, но только после того, как будут честно выиграны. Придумайте, какими особенными свойствами будет обладать выигранная дамка и запертая шашка?

- Цилиндрические шашки и шахматы. Доска свернута в цилиндр так, что поля a1, a2, a3 и т. д. становятся рядом с полями h1, h2, h3 соответственно. Образующими цилиндра становятся вертикали.

- Шашки Лобачевского. Доска мысленно сворачивается в фантастическую фигуру - одновременно смыкаются и боковые стороны и стороны, обращенные к игрокам. Образующими являются вертикали и горизонталы одновременно.

- Супершахматы. Вместо шахматных фигур - кубики. На гранях каждого кубика есть изображения шести фигур, кроме короля. Один раз за игру можно изменить статус фигуры (перевернуть кубик), неожиданно для противника.

29. Волшебное выполнение собственных желаний и материализация мыслей.

Вы стали могущественным волшебником. Достаточно подумать - и любое, но только доброе, ваше желание исполняется. Вы, например, можете кого угодно сделать счастливым. Но если вы задумали что-то плохое для другого, то это произойдет и с вами.

Вот тест на проверку доброжелательности.

Скажите детям, что в течение часа они могут делать с людьми все что угодно, и хорошее и плохое. Проверьте, что захотят сделать дети? Добро или зло?

Разбойники поймали достойного человека и хотят его убить. Предложите не менее 10 способов его спасения (сделать его невидимкой, заморозить разбойников).

30. Вы стали обладать даром телепатии.

Телепатия - передача мыслей и чувств на расстояние без посредства органов чувств. Можно даже не только читать мысли других людей, но и мысленно заставлять людей делать то, что хочется вам. Как вы используете этот дар?

31. Метод Нади Рушевой.

Приведем еще один замечательный способ развития фантазии и умения рисовать. Это широко известный универсальный способ, которым владела гениальная девочка Надя Рушева.

Она к 16 годам прочитала с фломастером или пером в руке книги более пятидесяти писателей, от античных до современных: Гомер, Шекспир, Пушкин, Лермонтов, Толстой, Тургенев, Экзюпери, Булгаков и рисовала, рисовала, рисовала. Читала, фантазировала и рисовала. Это помогло ей достигнуть легкости, изысканности и "парения" линий в своих рисунках. За семнадцатилетнюю жизнь она создала десять тысяч замечательных рисунков! Занимаясь в детстве балетом, она знала, каким огромным трудом достигается эта "легкость парения". Этот замечательный, но не популярный способ называется: трудолюбие и упорство!

32. Метод "РВС".

РВС - это аббревиатура трех слов: размер, вес, стоимость.

Надо отметить, что метод "РВС" - это частный случай более общего метода "уменьшение - увеличение", когда изменять можно от нуля до бесконечности любые характеристики системы, а не только размеры, вес или стоимость. Например, скорость, количество, качество, силу трения, силу мышления, силу памяти, прибыль фирмы, численность, оклады. Такие мысленные эксперименты "размывают" привычное представление об улучшаемой системе, делают ее "мягкой", изменяемой, дают возможность посмотреть на проблему с необычной стороны.

Метод РВС основан на диалектическом принципе перехода количественных изменений в качественные. Еще этот метод называют "методом проверки на монстра", или "методом предельного перехода", или "методом усиления противоречий".

Метод РВС очень хорошо развивает фантазию и воображение, а также позволяет преодолеть психическую инерцию мышления. Надо помнить, что мы проводим мысленный эксперимент, где все можно, а не практический, когда действуют неумолимые законы природы.

Есть еще метод "супер-РВС", когда просматриваются предельные переходы одновременно нескольких характеристик. Такие "удары по подкорке" могут высечь кое-что нестандартное. Например, что будет с системой, если система будет иметь минимальную стоимость, но максимальный размер и вес и т. д. Разумеется, использованию метода РВС надо учиться.

33. Метод переноса свойств.

Рассмотрим очень веселый, озорной и очень простой (для умеющего фантазировать) метод наделения обычных предметов совершенно необычными для них свойствами, взятыми, однако, у обычных предметов. В науке этот метод называется методом фокальных объектов.

Алгоритм очень прост.

Первый шаг: выбирается какой-нибудь предмет, который хотят усовершенствовать или придать ему совершенно необычные свойства. Для детей это может быть игрушка, кукла, мячик, тетрадь, учебник, классный журнал, животное, растение или человек. Это будет так называемый фокальный объект. Например, выберем в качестве фокального объекта куклу Барби. Кажется, она уже - предел выдумки в классе кукол. Посмотрим, что получится.

Второй шаг: выбирают несколько случайных объектов. Например: электрическая лампочка, воздушный шарик, телевизор.

Третий шаг: для этих случайных объектов составляется перечень их характерных свойств, функций и признаков.

Электрическая лампочка - светится, теплая, прозрачная, перегорает, включается в электросеть.

Воздушный шарик - летает, надувается, не тонет, отскакивает.

Телевизор - показывает, говорит, поет, имеет ручки управления.

Четвертый шаг: сформулированные свойства переносятся на фокальный объект. Итак, что же получится? Давайте фантазировать и особенно не заботиться о реальной возможности реализовать придуманное. Поехали:

Барби светится изнутри матовым розово-молочным светом. В комнате темно, а она светится. Это хорошо: не потеряешь и даже читать можно!

Барби всегда приятно теплая, как живая. Ее можно брать на улицу и греть руки. Можно рядом с теплой Барби положить птичьи яйца и из них вылупятся птенцы или цыплята. Можно прислонить к аквариуму - и Барби будет подогревать воду для рыбок.

Барби прозрачная. Видно, как у нее бьется сердце, по сосудам течет кровь, можно изучать анатомию.

Перегорают. Понятно, надо, чтобы у Барби были запасные части: набор рук, ног, голов, платьев. Барби-конструктор.

Теперь посмотрим, какие идеи подарит нам воздушный шарик.

Летающая Барби. Барби-ангел, с крылышками. Барби-лебедь, Барби-стрекоза, Барби-парашютистка. Барби летает как белка-летун или как летучая мышь, у нее есть красивые прозрачные перепонки от кончиков пальцев на руках до кончиков пальцев на ногах.

Надувная Барби. Можно сделать стройную Барби, можно сделать толстую Барби, можно сделать плоскую Барби для переноски. При надувании отдельно головы меняется выражение лица. При "передуве" Барби начинает пищать, предупреждая: "Я скоро лопну". С надутой Барби можно играть в ванне, учиться плавать.

Что дает сравнение с телевизором.

Пусть Барби каждое утро показывает упражнения утренней зарядки, аэробики, асаны йоги. Пусть Барби возмущенно кричит, когда ее начинают ломать или при ней ссорятся.

Можно использовать комбинацию свойств. Как правило, среди нелепиц попадаются оригинальные идеи, которые не подарит метод проб и ошибок.

Метод фокальных объектов является прекрасным методом развития воображения, ассоциативного мышления и серьезного изобретательства.

Предложения, развивающие метод.

Детям очень нравится, когда "в фокус" помещают их самих. Очень весело проходит совершенствование одежды, например чулок, колготок, сапог. Можно заранее определить класс объектов на втором шаге. Метод можно использовать для придумывания оформления магазинов, выставок, подарков.

До начала проведения сеанса генерирования идей можно подумать с детьми, что у выбранного фокального объекта хорошо и что плохо, кому хорошо, а кому плохо, почему хорошо, а почему плохо и т. д. А потом приступить к фантазированию.

Лучшие выдумки надо похвалить.

34. Комбинация приемов.

"Высшим пилотажем" фантазирования является использование многих приемов одновременно или последовательно. Использовали один прием и к тому, что получилось, добавляют новый прием. Это уводит очень далеко от начального объекта и куда приведет - совершенно неизвестно. Очень интересное занятие, попробуйте. Но это под силу только смело мыслящему человеку.

Задание. Возьмите какой-нибудь сказочный объект (Буратино, Колобок) и примените к нему последовательно 5-10 приемов фантазирования. Что получится?

35. Красивые древние фантазии с превращениями.

В качестве примеров великолепной фантазии вспомним мифы древних греков и римлян, в которых люди превращаются в растения.

Прекрасный юноша Кипарис нечаянно убил своего любимца оленя. Он упросил серебролукого Аполлона позволить ему грустить вечно, и Аполлон превратил его в стройное дерево кипарис. С тех пор кипарис считается грустным могильным деревом.

У другого прекрасного юноши Нарцисса сложилась другая судьба. По одной версии, Нарцисс увидел свое отражение в реке, влюбился в него и умер от любви к себе. Боги превратили его в ароматный цветок. По другой версии, Нарцисс посмел не ответить на любовь женщины, и, по требованию других отвергнутых мужчинами женщин, он был превращен в цветок. Еще по одной версии этого мифа у Нарцисса была нежно им любимая сестра-близнец. Сестра неожиданно умерла. Тоскующий Нарцисс увидел свое отражение в ручье, подумал, что это его сестра, долго смотрел на свое отражение и умер от горя. По четвертой версии, увидев

свое отражение в реке и влюбившись в него, Нарцисс понял безнадежность этой любви и закололся. Из капель крови Нарцисса выросли цветы, названные его именем.

Прекрасные примеры фантазии. Одна версия красивее другой. Попробуйте и вы предложить свои не менее драматичные или трогательные версии о Нарциссе.

Легенда о Дафне. Преследуемая влюбленным в нее Аполлоном, юная нимфа Дафна взмолилась о помощи к богам и была превращена в лавр, ставший священным деревом Аполлона. С тех пор победителей на мусических (музыкальных) соревнованиях в честь Аполлона награждали лавровым венком. В античном искусстве Дафну (Дафнию) изображали в момент, когда, настигаемая Аполлоном, она превращается (прорастает) в лавр.

Отчаянный юноша Фэтон не сумел справиться с конями солнечной упряжки своего отца, бога солнца Гелиоса, за что был поражен молнией Зевса. Гелиады, сестры Фэтона, так горестно оплакивали смерть брата, что боги превратили их в тополя, листья которых всегда грустно шумят. Слезы Гелиад стали янтарем.