Статья.

Тема: «Формирование познавательных процессов у детей дошкольного возраста через игру. Воображение».

Григорьева Г.В.-воспитатель.

Воспринимаемые нашими органами чувств предметы и явления окружающего мира, пережитые эмоции не только отражаются в мозгу человека, но и перестраиваются в новые комбинации. Психический процесс, заключающий в создании новых образов и представлений путём переработки материала восприятий и представлений, полученных в предшествующем опыте, называется воображением. Воображение присуще только человеку. Воображение, как особая форма отражения его сиюминутного существования, напоминает ему о прошлом, предвосхищает будущее. Прошлое зафиксировано в образах памяти, будущее представлено в мечтах и фантазиях.

Воображение – важнейшая часть творческого процесса.

Воображение бывает четырёх основных видов:

- активное (человек по собственному желанию вызывает у себя соответствующие образы);

- пассивное (образы возникают спонтанно, вне зависимости от воли и желания человека);

- продуктивное (действительность сознательно конструируется человеком);

- репродуктивное (ставится задача воспроизвести реальность такой, какая она есть на самом деле).

С помощью воображения человек способен управлять многими психофизиологическими состояниями организма: изменять ритм дыхания, частоту пульса, АД, температуру тела. Это лежит в основе аутотренинга и многих разновидностях медитации и трансовых состояний.

В процессе воображения используются различные приёмы:

- агглютинация – «склеивание», объединение различных, часто не соединяемых качеств, частей;

- схематизация – отдельные представления, признаки предметов и явлений сливаются, различия сглаживаются, а черты сходства выступают более чётко;

- гиперболизация – увеличение или уменьшение предмета или отдельных его частей;

- типизация – выделение существенного, повторяющегося в однородных образах;

- заострение – подчёркивание каких-либо отдельных признаков.

Воображение ребёнка с самого начала его формирования имеет две основные функции - *познавательную и аффективную.*

Основная задача познавательного воображения – воссоздание объективной реальности, «достраивание» целостной картины мира, получение новых впечатлений. С помощью воображения ребёнок может творчески овладеть схемами и смыслами человеческих действий, «достраивать» целостный образ какого-либо события или явления.

Аффективная функция воображения направлена на утверждение и защиту своего «Я». Она проявляется, во-первых, через многократное воспроизведение (или проигрывание) травмирующих воздействий или ситуаций: малыш как бы отстраняется от них, начинает видеть их со стороны. Во-вторых, ребёнок создаёт воображаемую ситуацию, в которой он чувствует себя сильным, смелым, всемогущим.

Своего апогея аффективное воображение достигает к 4-ём годам. Доминирующее значение начинает приобретать познавательное воображение при рисовании, конструировании, разыгрывании различных игровых сюжетов.

В 4-5 лет основной фазой в развитии ребёнка является следование образцам. Как ранее двухлетний ребёнок при осваивании какого-либо движения мог многократно его повторять и постепенно овладевал правильными движениями, так и теперь малыш воспроизводит одни и те же сюжеты, склонен многократно рисовать шаблонные графические схемы.

В воображение малыша начинает включаться процесс планирования. Если раньше фантазии ребёнка были неуправляемы, он не мог предсказать, что получится, и лишь потом объяснял результат своей деятельности, то теперь в 4-5 лет, ребёнок в состоянии разделить свою деятельность на этапы: он может спланировать один шаг своих действий, выполнить его, оценить результат, а затем приступить к следующему этапу.

Ребёнок в 4-5 лет уже имеет значительный жизненный опыт, знания об окружающем мире, и он учитывает законы этого мира в своей деятельности. В результате рациональных действий фантазии малыша становятся более «приземлёнными», реально отражающими разные стороны жизни ребёнка.

Следует внимательно относиться к фантазиям малыша, фиксировать результаты его творчества. Записи сохранят пережитые счастливые мгновения «открытий» и вызовут приятные воспоминания.

И главное правило – играйте с ребёнком только в том случае, если Вы сами хотите этого. Если ваши мысли рядом с Вашим малышом. Во время игры, если у ребёнка что-то не получается не следует раздражаться. И если Вы увидите, что малыш устал, прекращайте игру. Игра – это и есть игра. Она всегда должна быть вовремя.

Игры для развития воображения.

**«Волшебные кляксы».**

Цель: развитие воображения; овладение различными формами предметов.

Материал: заготавливаются макеты цветных клякс различной формы.

Ход игры

1 вариант:

Ведущий показывает кляксы и просит сказать, сколько предметов ребёнок видит в кляксе и какие. Дети по очереди отвечают. Побеждает тот, кто назвал увиденные предметы последним. Ведущему лучше записывать ответы, чтобы дети не повторялись.

2 вариант:

Взять альбомный лист, сложить пополам. На одной половине листа ребёнок делает кляксу, потом лист перегибается , и на другой стороне получается отпечаток. Посмотрите на рисунок, назовите изображение и сочините историю.

**«Волшебные очки».**

Цель: развитие воображения, овладение понятием времени.

Материал: оправа очков без стёкол или самодельная маска из бумаги.

Ход игры: Ведущий рассказывает про времена года, как они влияют на природу, животных, людей. Затем говорит: «Вот волшебные очки, они показывают будущее. Через три месяца, когда наступит весна, мы посмотрим через них и что мы увидим?... (Лето) и т.д.»

**Сундучок со сказкой».**

Цель: развитие фантазии, связной речи, творческого мышления.

Материал: 8-10 различных фигурок, коробочка.

Ход игры: Ведущий предлагает вынимать произвольно фигурки из коробочки. Надо придумывать, кем или чем этот предмет будет в сказке. После того как первый играющий сказал 2-3 предложения, следующий вынимает другой предмет и продолжает рассказ. Когда история закончилась, предметы собирают вместе и начинается новая история. Важно, чтобы каждый раз получилась законченная история и, чтобы ребёнок в разных ситуациях придумывал разные варианты действий с одним и тем же предметом.