**РАЗВИТИЕ ВООБРАЖЕНИЯ У ДЕТЕЙ**

         Воображение – это способность представлять отсутствующий или не существующий в реальности объект, удерживать его в сознании и мысленно манипулировать им. Такая психическая функция играет в жизни детей огромную роль. Деятельность младших школьников во многом основана на воображении. Их игры – плод богатой фантазии. Именно в игровой ситуации воображение активизируется и проявляется в наиболее ярких формах. Формируясь в игре, воображение переходит в другие виды деятельности. Любое обучение связано с умением что-то представлять, вообразить. Когда в процессе учебы дети сталкиваются с необходимостью осознать абстрактный материал им, при общем недостатке жизненного опыта, требуются аналоги, опоры, на помощь приходит воображение.

        Взрослым необходимо уделять достаточное внимание развитию воображения детей, создавать условия для активизации этой психической функции.

       В основе любого процесса творчества всегда лежит некая неприспособленность людей к окружающему миру, из которой и возникают потребности, стремления, желания, направляющие воображения людей на поиск способов их удовлетворения. То есть каждая потребность, желание отдельно или же с несколькими другими может служить импульсом к творчеству

    Творческая деятельность ребенка находится в прямой зависимости от богатства и разнообразия его прежнего опыта, потому что этот опыт представляет материал, из которого создаются построения фантазии.

В развитии игровой деятельности должен быть постепенный переход от коллективных форм к индивидуальным, а впоследствии постепенный переход от игровых к «серьёзным» формам деятельности,  отношений и т.д. Данный переход лучше всего осуществлять через творчество.

### Мы предлагаем вам игры и упражнения, направленные на развитие зрительного и вербального (словесного) воображения.

***Игры***

1.Предложите ребенку рисунок с разными незаконченными изображениями и попросите его нарисовать что-нибудь интересное, используя эти изображения. Когда ребенок сделает рисунок, попросите его рассказать о том, что он изобразил.

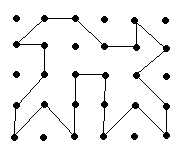
2. Игра «Пантомима».

Попросите ребенка изобразить жестами, мимикой, звуками какой-либо предмет (поезд, машину, чайник) или какое-нибудь действие (умывание, рисование, плавание).

Если с первого раза не получается, покажите сами, как это нужно делать. Поиграйте в «угадайку»: ребенок угадывает, что Вы изобразили, а затем наоборот – Вы должны догадаться, что изображают жесты и мимика ребенка. Не забывайте о смешных вариантах.

3.«Точки».

Покажите ребенку на примере, как можно соединять точки, сделать рисунок. А теперь предложите ему самому попробовать нарисовать что-либо, соединяя точки. Использовать все точки каждый раз не обязательно.



4.«Комбинирование»

Ребенка просят придумать и нарисовать как можно больше предметов, используя геометрические фигуры: круг, полукруг, треугольник, прямоугольник, квадрат. Каждую фигуру можно использовать многократно, а какую-то фигуру не использовать совсем. Размеры фигур можно менять. Главное условие – нельзя добавлять произвольные фигуры.

5. Предложите ребенку игру: «Попробуй представить, что будет, если … открыли школу для кошек, люди научились летать, собаки стали разговаривать на человеческом языке».

6. Можно также использовать игру «Зверь, птица, небылица». Она проводиться в кругу. Ведущий указывая рукой на кого-нибудь из детей произносит: «Зверь». Ребенок должен назвать любое животное. Далее игра идет по кругу. Ведущий произносит: «Птица». Следующий ребенок называет любую птицу. Ведущий произносит: «Небылица». Тот ребенок, на кого указал ведущий, должен выдумать короткую небылицу.

***Игровые упражнения.***

7. «Геометрические рыбки». Внимательно посмотри на геометрические фигуры и дорисуй рыбок.

8. «Волшебный лес».

Представь себе, что ты оказался в лесу, а вокруг туман и почти ничего не видно, одни неясные очертания каких-то предметов. Посмотри на эти «предметы» и дорисуй то, что бы ты мог встретить в лесу.

9. «Не может быть».

Любой из учеников называет что-нибудь невероятное: вещь, явление природы, необычное животное или рассказывает случай. Выигрывает тот, кто придумал 5 таких сюжетов подряд, и никто ни разу ему не сказал: «Бывает!»

10. «Способы применения предмета».

Называется какой-либо хорошо известный предмет, например, книга. Надо назвать как можно больше различных способов его применения: книгу можно использовать в виде груза, можно ею прикрыть от посторонних глаз бумаги на столе и т.д. Следует ввести запрет на безнравственные и варварские способы использования предмета. Побеждает тот, кто укажет большее число различных функций предмета.

Упражнение развивает способность концентрации на предмете, умение открывать в нем разные неожиданные возможности использования.

11. «Антивремя».

Каждому из участников предлагается тема для небольшого рассказа. Например: «Театр», «Магазин», «Путешествие за город». Получивший тему должен раскрыть её, описывая все относящиеся к ней события в обратном порядке – с конца.