

**Натисніть тут, щоб  
купити книгу на сайті  
або замовляйте за телефоном:  
(0352) 51-97-97, (067) 350-18-70,  
(066) 727-17-62**

## РОЗДІЛ 1

### ТРЕНУВАННЯ УЯВИ

#### ЩО ТАКЕ УЯВА І ЯКОЮ ВОНА БУВАЄ?

Що таке уява, напевно, знає кожний. Ми часто говоримо одне одному: “Уяви собі таку ситуацію...”, “Уяви, що ти...” або “Ну, придумай щось!” Так от, для того, щоб “уявляти”, “придумувати”, нам необхідна уява.

Коли людина уявляє, в її свідомості виникають різноманітні психічні образи. Залежно від їх походження розрізняють уяву *репродуктивну* (або відтворюючу) і *продуктивну* (або творчу). Образи репродуктивної уяви виникають на основі словесного або графічного описів. Наприклад, під час читання книги можна уявити ситуацію, в яку потрапив головний герой, “побачити” його обличчя, одяг.

Образи творчої уяви завжди оригінальні. Вони синтезуються людиною самостійно, без опори на певний опис. Спробуйте вигадати цікаву історію, не схожу на відомі вам сюжети, і серед образів, які у вас виникнуть під час цього процесу, будуть також образи творчої уяви.



Взагалі, *уява* — це психічний процес побудови чуттєво-наочних образів предметів чи явищ дійсності ще до їх виникнення, а також створення програми поведінки у тих випадках, коли проблемна ситуація характеризується невизначеністю.

Особливістю уяви є те, що вона дозволяє приймати рішення і знаходити вихід з проблемної ситуації за відсутності необхідних знань. Фантазія (синонім поняття “уява”) дозволяє, так би мовити, “перескочити” через певні етапи мислення і уявити собі кінцевий результат.

Розрізняють пасивну й активну уяву.

*Пасивною* називають уяву, яка виникає мимовільно, “сама по собі”.

*Активна* уява спрямована на вирішення конкретних завдань. Залежно від характеру цих завдань розрізняють репродуктивну (або відтворюючу) і продуктивну (або творчу) уяву.

*Репродуктивна* уява відтворює образи й уявлення на основі уже відомих з попереднього досвіду. Наприклад, під час читання літератури, вивчення карти місцевості чи історичних документів уява відтворює те, що відображене в цих книгах, картах, документах. Коли відтворюються образи об'єктів, для яких важливе значення мають просторові характеристики, говорять про просторову уяву.

*Продуктивна* уява породжує абсолютно нові образи, що не мають аналогів у попередньому досвіді. Продуктивна уява є невід'ємним елементом творчої діяльності.

## У КОГО БАГАТША УЯВА?

“Навіщо дошкільнятам розвивати уяву? — запитаєте ви. — Адже вона й так набагато яскравіша й оригінальніша від уяви дорослого.”

Це не зовсім правильно. Дослідження психологів доводять, що уява дитини розвивається поступово, з накопиченням нею певного досвіду. Всі образи уяви, якими чудернацькими вони не були б, ґрунтуються на уявленнях і враженнях, отриманих в реальному житті. Тобто, потенціал нашої уяви залежить від обсягу та різноманітності нашого досвіду.

Дитяча уява переважно бідніша за уяву дорослого, бо життєвий досвід дитини невеликий — отже, й матеріалу для фантазій небагато, і комбінації образів, які вона будує, менш різноманітні. Все, з чим дитина зустрічається у житті, вона пояснює по-своєму, а дорослим ці пояснення видаються незвичними й оригінальними. В житті малюка уява виконує іншу функцію, ніж у житті дорослого: з її допомогою діти пізнають навколишній світ і самих себе.

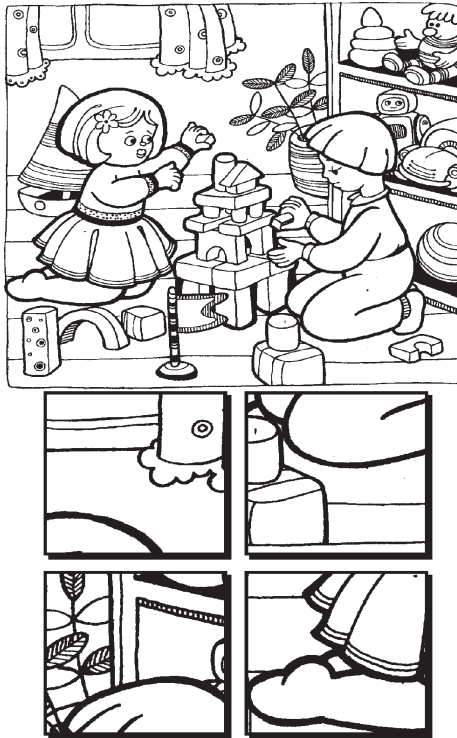
Уяву малюка слід розвивати з дитинства, і найбільш чутливий, сензитивний період для такого розвитку — дошкільний вік. Уява може творчо перетворювати дійсність, її образи гнучкі, рухливі, а їх комбінації дозволяють досягти нових, інколи несподіваних результатів. Тому розвиток цієї психічної функції стає основою для вдосконалення творчих здібностей дошкільняти та підготовки до творчості в майбутньому.

## ЗВІДКИ КЛАПТИК?

✿ Гра розвиває вміння уявляти цілий предмет на основі сприйняття його частини та вміння абстрагуватися від величини предмета і виділяти його суттєві ознаки.

Запропонуйте малюкові уважно розглянути малюнок і розміщені під ним картки (див. *рис. 6*). Поясніть, що на картках зображено окремі “клаптики” малюнка у збільшеному вигляді. Треба визначити, звідки був “вирізаний” кожен клаптик.

Якщо малюкові не вдається правильно відповісти, допоможіть йому. Запитайте, на що той чи інший клаптик подібний, якому предмету чи персонажеві він може належати. Спонукайте дитину створювати цілісний образ картинки, що сприятиме розвиткові здатності бачити ціле раніше, ніж його частини.



*Рис. 6*

### СЕРВЕТКИ З ВІЗЕРУНКОМ

Гра розвиває просторову уяву. На рисунках 7 і 8 наведено завдання для цієї гри.

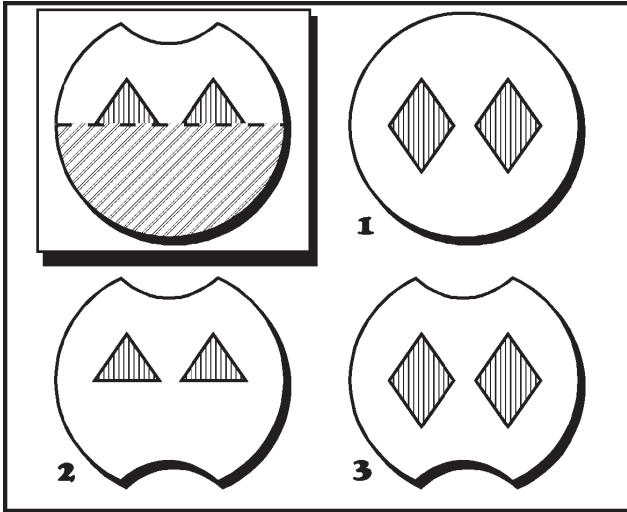


Рис. 7

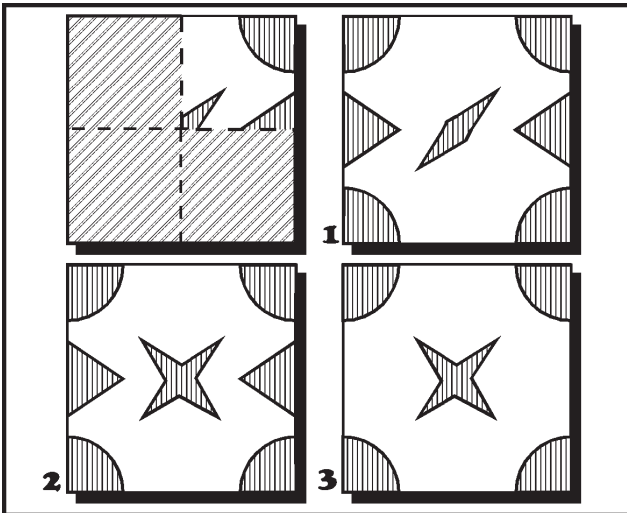


Рис. 8

## І ДОБРЕ, І ПОГАНО

♣ Гра сприяє розвиткові вміння бачити в одному й тому ж предметі протилежні властивості, знаходити протиріччя, оцінювати одні й ті ж явища із протилежних точок зору.

Найпоширенішою оцінкою у дітей є категорія “добре — погано”.

Користуючись цією категорією, запропонуйте дитині оцінити такі явища природи, дії і предмети:

1. зима, літо, осінь, весна;
2. дощ, сніг, сонце, вітер, вогонь;
3. їсти, спати, прогулюватись у лісі, лазити по горах;
4. пити ліки, робити зарядку, вмиватися;
5. ніж, тарілка, скло, праска.

Розглянемо кілька прикладів.

**Літо:** добре — бо цієї пори року тепло, можна купатися, не потрібно довго одягатися; погано — бо буває дуже гаряче, часто пітнієш, можна “згоріти” на сонці.

**Вогонь:** добре — тому що зігріває, підігріває їжу; погано — тому що обпалює шкіру, спричиняє пожежі.

**Ніж:** добре, коли він гострий, — легко різати; погано, що він гострий, — можна поранитися.

Коли дитина впорається із завданням, тобто знайде добрі й погані сторони перелічених явищ, дій і предметів, запропонуйте їй самостійно назвати будь-які предмети і знайти в них протилежні якості та функції; оцінити, що в них доброго, а що — поганого; чим вони можуть сподобатися, а чим — ні; в чому їхня користь, а в чому — шкода, і т. д.

## ПРОТИЛЕЖНОСТІ

☯ Гра подібна до попередньої, однак тепер ваше завдання — назвати протилежні властивості чи ознаки, а дитина повинна здогадатися, які предмети чи явища можуть мати ці властивості.

Наприклад:

1. гострий — тупий (ніж);
2. гарячий — холодний (чай, холодильник);
3. добрий — злий (собака);
4. весела — сумна (людина);
5. глибоке — мілке (море, озеро);
6. слабкий — сильний (вітер, парубок);

7. швидкий — повільний (автомобіль, поїзд);

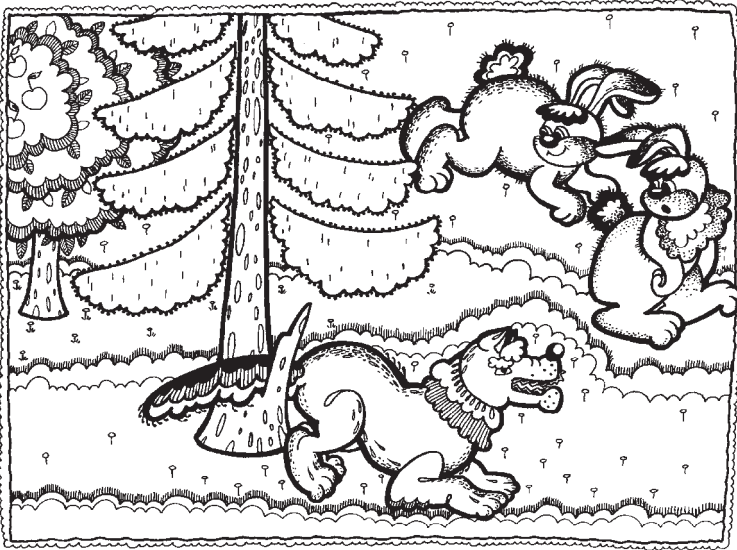
8. йти — стояти (годинник, людина).

У дужках наведено один-два варіанти відповідей, однак спонукайте дитину під час гри називати якнайбільше таких варіантів. Не біда, якщо вони будуть не зовсім доречними. Важливо, щоб малюк почав розглядати навколишні предмети і явища під різними (в тому числі й протилежними) кутами зору.

## ЧОМУЧКА

✂ Гра розвиває дослідницьку активність, вміння ставити різноманітні запитання, спрямовані на вивчення певного об'єкта.

Матеріал для гри — сюжетний малюнок, на якому зображено невідому дитині ситуацію, подію тощо (див. *рис. 14 і 15*).



*Рис. 14*

Запропонуйте дитині роздивитися малюнок і поясніть, що вона може запитувати вас про все, що їй незрозуміло. У цій грі дозволяється висувати різні умови — залежно від обставин. Скажімо, можна домовитися, що переможцем буде той, хто поставить більше запитань до змісту малюнка. Або: запитання мають бути такими, щоб на них важко було відповісти; якщо дорослий не відповість, перемагає дитина, якщо відповість — дитина програє.

## ЗМІСТ

<b>ВСТУП</b> .....	3
<b>Розділ 1. ТРЕНУВАННЯ УЯВИ</b> .....	6
Що таке уява і якою вона буває? .....	6
У кого багатша уява? .....	7
Що слід розвивати? .....	8
Ігри для розвитку уяви .....	10
Живі фігури .....	10
Водій таксі .....	12
Вивіски .....	14
Скринька з казками .....	14
Торбинки з подарунками .....	16
Чи таке буває? .....	17
Відгадай загадку .....	17
Збери картинку .....	18
Звідки клаптик? .....	21
Серветки з візерунком .....	22
Кубики-невидимки .....	23
Розгортки .....	25
Розшифруй казку .....	26
Казкар .....	27
Архітектор .....	28
<b>Розділ 2. РОЗВИТОК ТВОРЧИХ ЗДІБНОСТЕЙ</b> .....	30
Що таке творчі здібності? .....	30
Творчі здібності й інтелект .....	31
Кілька корисних порад для дорослих .....	33
Способи творчого мислення .....	35
Ігри для тренування творчих здібностей .....	39
І добре, і погано .....	40
Протилежності .....	40
Чомучка .....	41
Що в кулаці? .....	43
Без слів .....	44
Винахідник .....	45
Золоті руки .....	45
Настрій у кольорі .....	46
Пантоміма для кмітливих .....	48
Уяви собі... ..	49
Склади речення .....	50
Чарівні кола .....	50
Прямокутне королівство .....	52
Домалою фігуру .....	52
Незакінчений рисунок .....	53
А що далі? .....	55
Придумай історію .....	56
На що схожа фігура? .....	57
Ляпки .....	58
Подорож хмарами .....	60
Найсмішніше .....	61
<b>ЛІТЕРАТУРА</b> .....	62