

# Воображение



Психология 121

# Инструкция

---

- 1. Изучить содержание презентации*
- 2. Записать в тетрадь основные способы создания новых образов*
- 3. Используя один из вариантов создать новый образ случай ного объекта (по выбору студента). Примеры, приведенные в презентации не использовать!*
- 4. Отправить фотографию работы с указанием фамилии и имени классному руководителю*

# РАЗВИТИЕ ТВОРЧЕСКОГО ВООБРАЖЕНИЯ

## ГРАММАТИКА ФАНТАЗИИ

Книги талантливого итальянского писателя **Джанни Родари** (1920-1980) по праву вошли в золотой фонд мировой детской литературы, которую сегодня невозможно представить без его веселых, озорных стихотворений и сдобренных острой социальной направленностью сказочных повестей.

Родари - автор следующих сказочных повестей : «Приключения Чиполлино», «Путешествие Голубой стрелы», «Джельсомино в стране лжецов», «Сказки по телефону», «Торт в небе».

В 1970 году Родари удостоен Золотой медали Х.К. Андерсена.



# РАЗВИТИЕ ТВОРЧЕСКОГО ВООБРАЖЕНИЯ

## ГРАММАТИКА ФАНТАЗИИ

Но самое главное Д. Родари создал методы по развитию творческого воображения и долгие годы ездил по всей стране и проводил обучения учителей. Мы рассмотрим только некоторые из этих методов, так называемую фантастическую математику:

- Фантастическое сложение;
- Фантастическое вычитание
- Фантастическое замещение



# РАЗВИТИЕ ТВОРЧЕСКОГО ВООБРАЖЕНИЯ

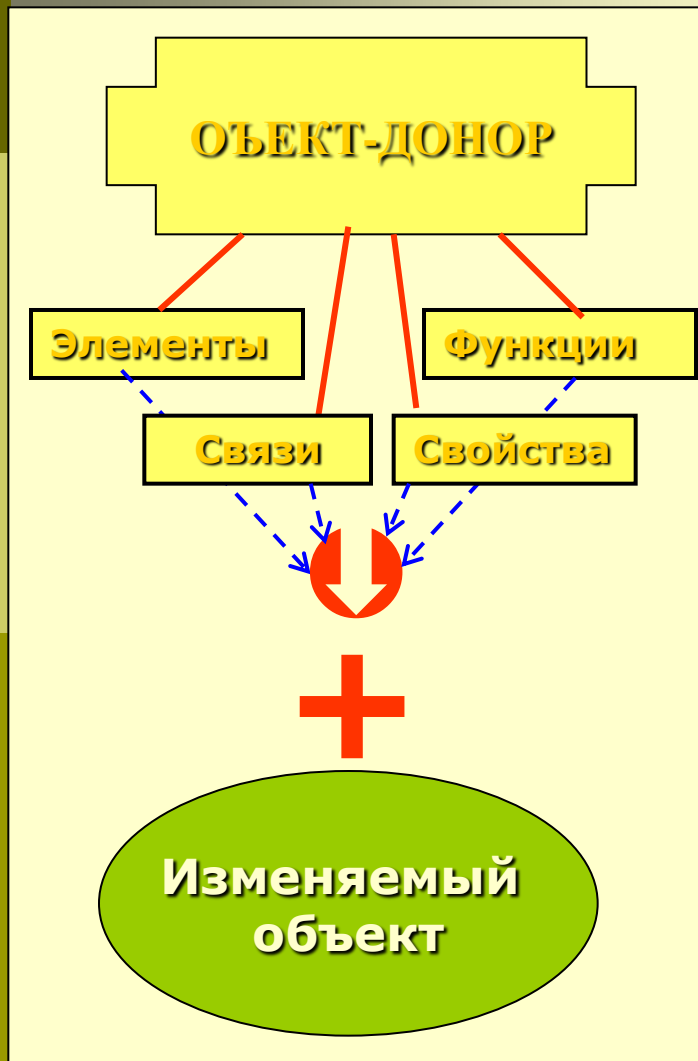


## МАТЕМАТИКА ФАНТАЗИИ ФАНТАСТИЧЕСКОЕ СЛОЖЕНИЕ

**Суть:** Добавить к объекту новый элемент, связь, функцию, свойство, которые мы можем «взять» от другого объекта выбранного случайным образом

**Примечание:** В качестве случайного объекта может выступать и **изменяемый объект**

# РАЗВИТИЕ ТВОРЧЕСКОГО ВООБРАЖЕНИЯ



## МАТЕМАТИКА ФАНТАЗИИ ФАНТАСТИЧЕСКОЕ СЛОЖЕНИЕ

### Алгоритм:

1. Выбрать объект , который необходимо изменить придать ему новые фантастические свойства;
2. Выбрать объект от которого мы будем брать (донор);
3. Перенести на изменяемый объект от донора элемент, связь, функцию или свойство, которого у него нет;
4. Изменить функционирование самого объекта и/или окружающую среду так, чтобы полученный объект был жизнеспособен или востребован



# РАЗВИТИЕ ТВОРЧЕСКОГО ВООБРАЖЕНИЯ



## МАТЕМАТИКА ФАНТАЗИИ ФАНТАСТИЧЕСКОЕ СЛОЖЕНИЕ

**Пример:**

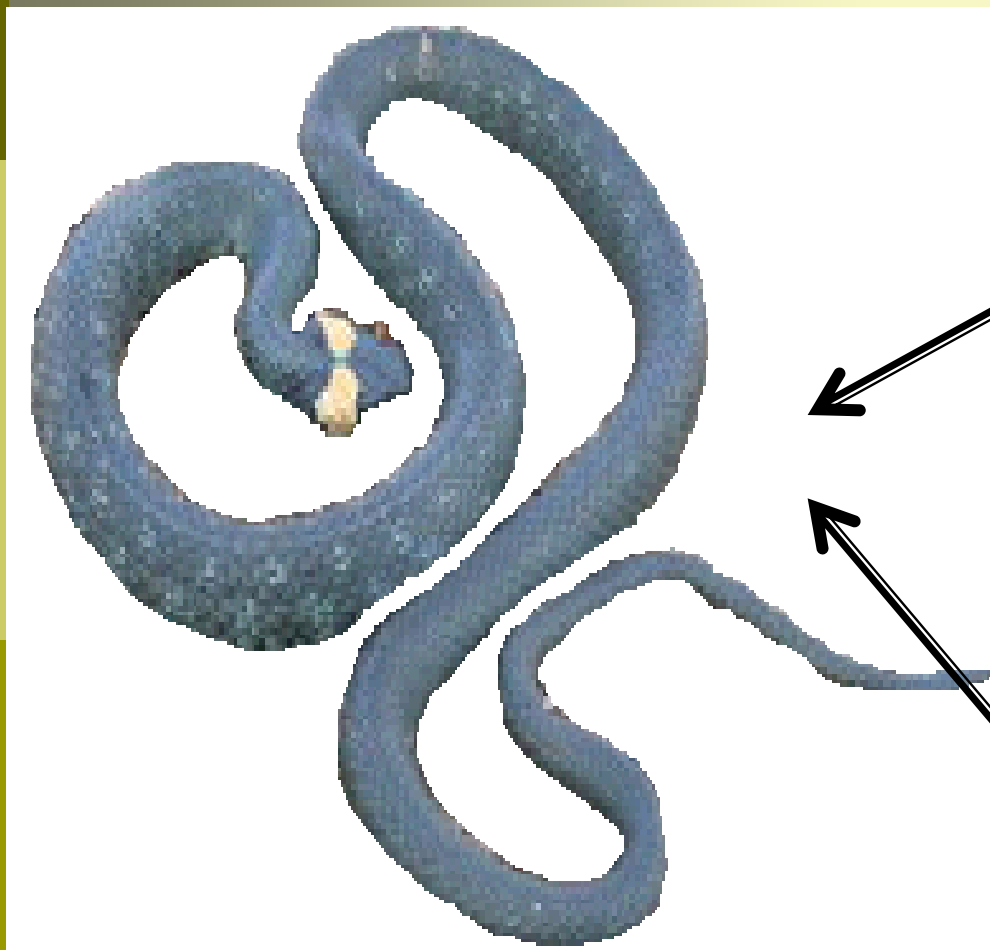
**Задание:** Изменить объект  
«ЗМЕЯ»

Таким образом, чтобы  
получился новый  
фантастический объект.

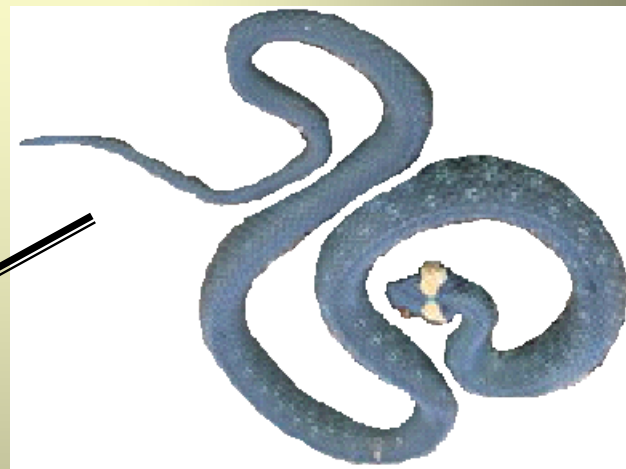
**Объект донор: Змея и Птица.**

**Перенесем на объект  
элементы и функцию.**

# РАЗВИТИЕ ТВОРЧЕСКОГО ВООБРАЖЕНИЯ



Изменяемый объект

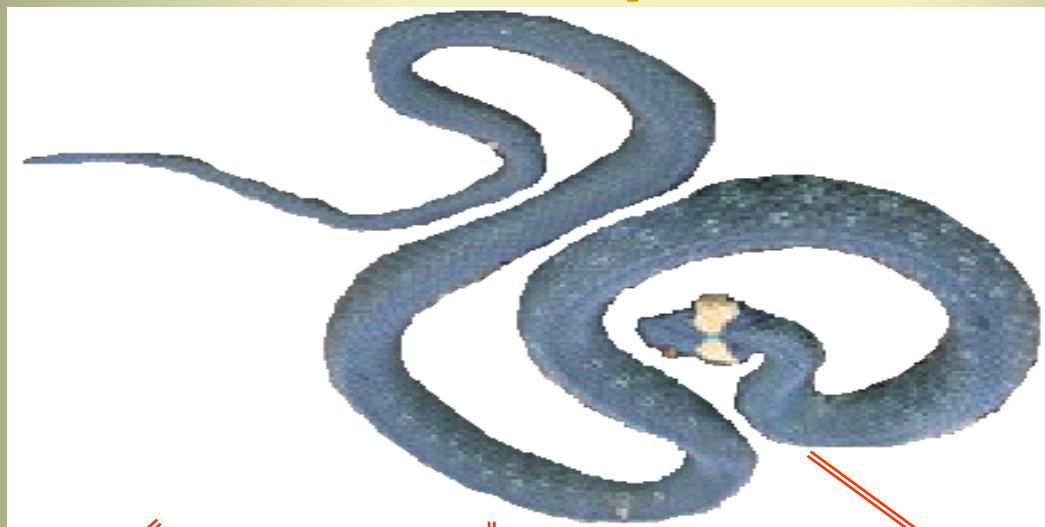


Объекты - доноры



# РАЗВИТИЕ ТВОРЧЕСКОГО ВООБРАЖЕНИЯ

Объект – донор ЗМЕЯ



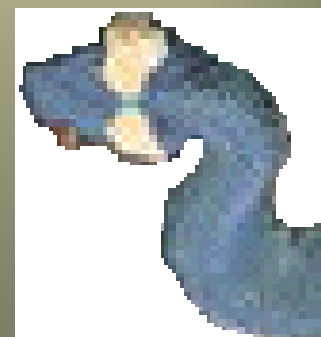
Переносим  
голову  
удваивая ее



**Хвост**



**Туловище**



**Голова**

# РАЗВИТИЕ ТВОРЧЕСКОГО ВООБРАЖЕНИЯ

Объект – донор ПТИЦА



Функция -  
**ЛЕТАТЬ**



**ХВОСТ**



**Ноги**



**Крылья**



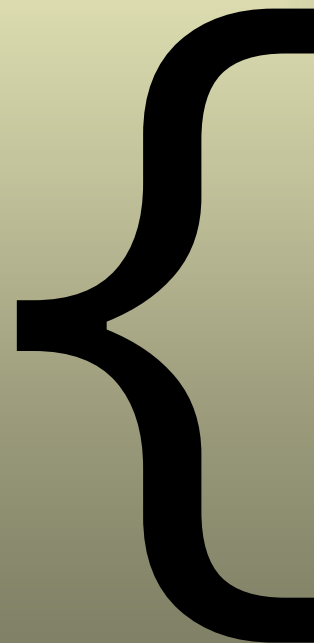
**Туловище**

Переносим:  
крылья,  
ноги и  
функцию  
летать

# РАЗВИТИЕ ТВОРЧЕСКОГО ВООБРАЖЕНИЯ

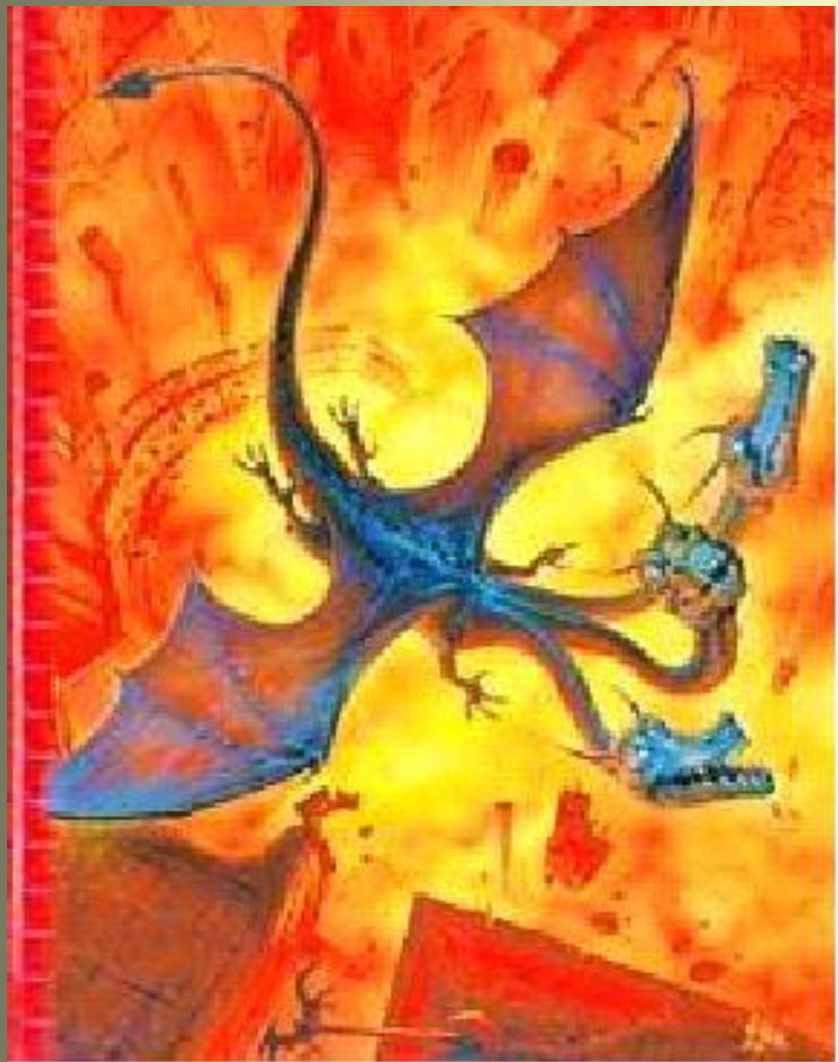


+

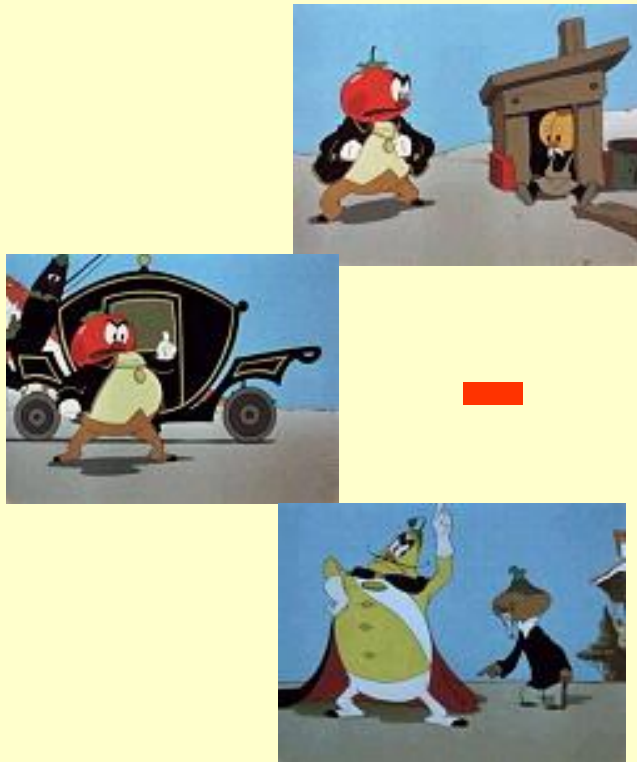




# РАЗВИТИЕ ТВОРЧЕСКОГО ВООБРАЖЕНИЯ



# РАЗВИТИЕ ТВОРЧЕСКОГО ВООБРАЖЕНИЯ



## МАТЕМАТИКА ФАНТАЗИИ ФАНТАСТИЧЕСКОЕ ВЫЧИТАНИЕ

**Суть:** ВЫЧЕСТЬ из объекта какой-либо элемент, связь, функцию или свойство.

**Примечание:** Объект должен оставаться при этом функционирующим, т.е. продолжать выполнять все действия, которые зависят от «вычтенного» элемента



# РАЗВИТИЕ ТВОРЧЕСКОГО ВООБРАЖЕНИЯ



## МАТЕМАТИКА ФАНТАЗИИ ФАНТАСТИЧЕСКОЕ ВЫЧИТАНИЕ

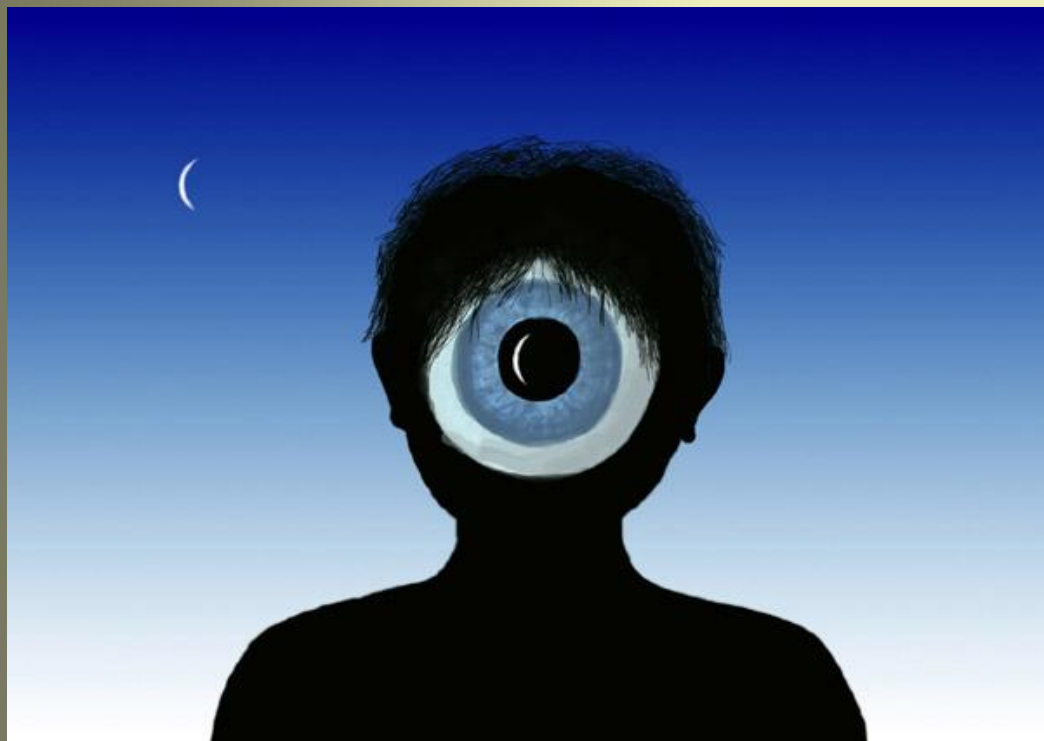
### Алгоритм:

1. Выбрать объект , который необходимо изменить придать ему новые фантастические свойства;
2. Определить его состав по элементам, связям, функциям и свойствам;
3. Удалить (вычесть) из объекта одну или несколько составляющих частей;
4. Изменить функционирование самого объекта и/или окружающую среду так, чтобы полученный объект был жизнеспособен или востребован

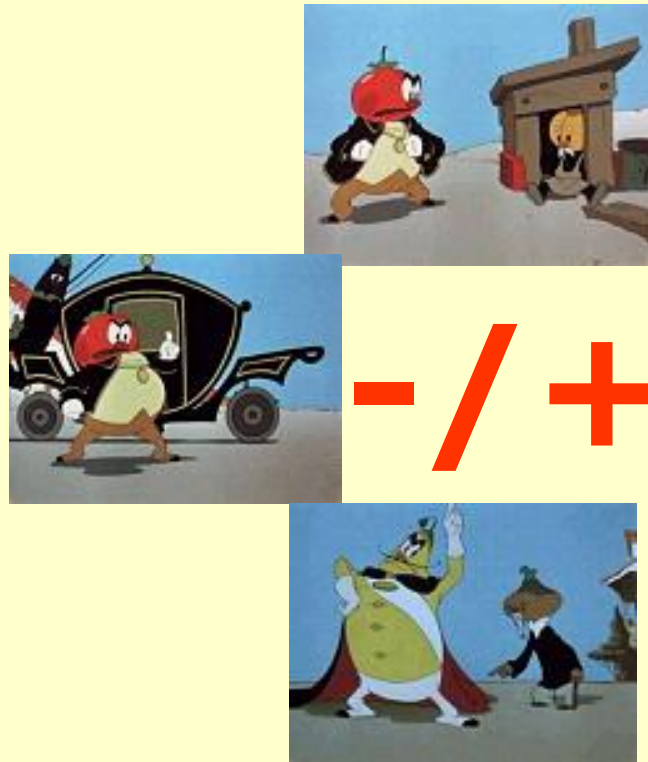
# РАЗВИТИЕ ТВОРЧЕСКОГО ВООБРАЖЕНИЯ

---

## ПРИМЕРЫ (без разбора)



# РАЗВИТИЕ ТВОРЧЕСКОГО ВООБРАЖЕНИЯ

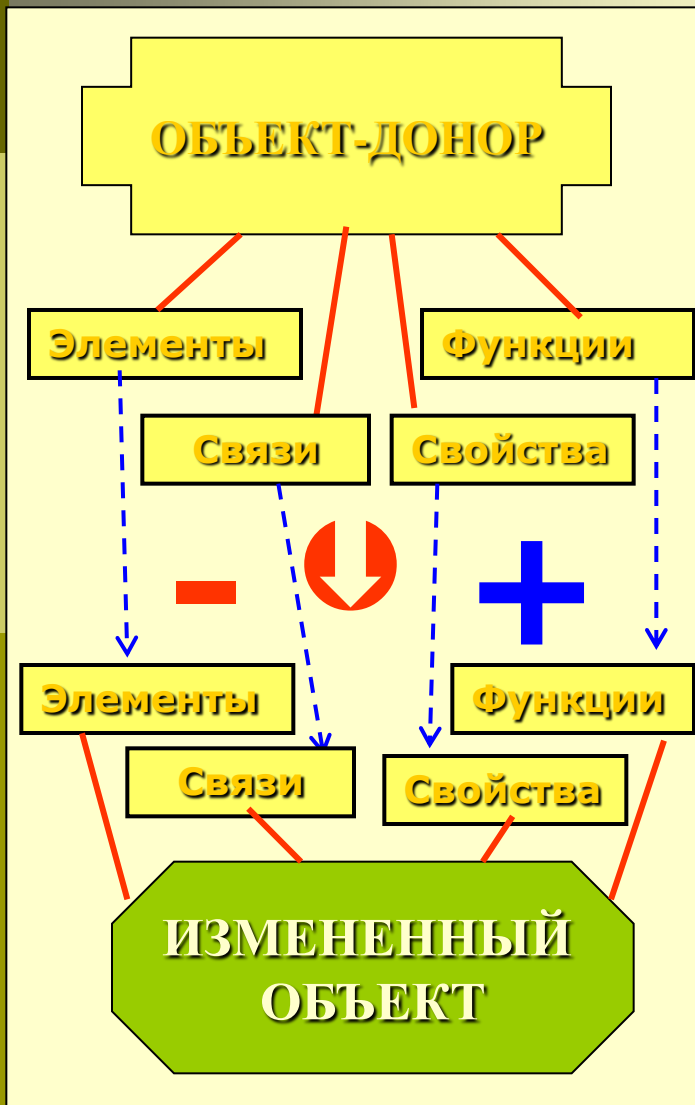


## МАТЕМАТИКА ФАНТАЗИИ ФАНТАСТИЧЕСКОЕ ЗАМЕЩЕНИЕ

**Суть:** ВЫЧЕСТЬ из объекта какую-либо часть (элемент, связь, функцию или свойство) и заместить её соответственно элементом, связью, функцией или свойством из объекта-донора .

**Примечание:** Объект должен оставаться при этом функционирующим, т.е. продолжать выполнять все действия, которые зависят от «вычтенного» элемента

# РАЗВИТИЕ ТВОРЧЕСКОГО ВООБРАЖЕНИЯ



## МАТЕМАТИКА ФАНТАЗИИ ФАНТАСТИЧЕСКОЕ ЗАМЕЩЕНИЕ

### Алгоритм:

1. Выбрать объект , который необходимо изменить придать ему новые фантастические свойства;
2. Определить его состав по элементам, связям, функциям и свойствам;
3. Удалить (**вычесть**) из объекта одну или несколько составляющих частей;
4. Выбрать случайным образом объект-донор и определить его элементы, связи, функции и свойства;
5. **ЗАМЕСИТИТЬ** (сложить) удаленную часть изменяемого объекта соответствующей частью из объекта-донора. Доработать систему



# РАЗВИТИЕ ТВОРЧЕСКОГО ВООБРАЖЕНИЯ





# РАЗВИТИЕ ТВОРЧЕСКОГО ВОООБРАЖЕНИЯ

---



# РАЗВИТИЕ ТВОРЧЕСКОГО ВОООБРАЖЕНИЯ





# РАЗВИТИЕ ТВОРЧЕСКОГО ВООБРАЖЕНИЯ

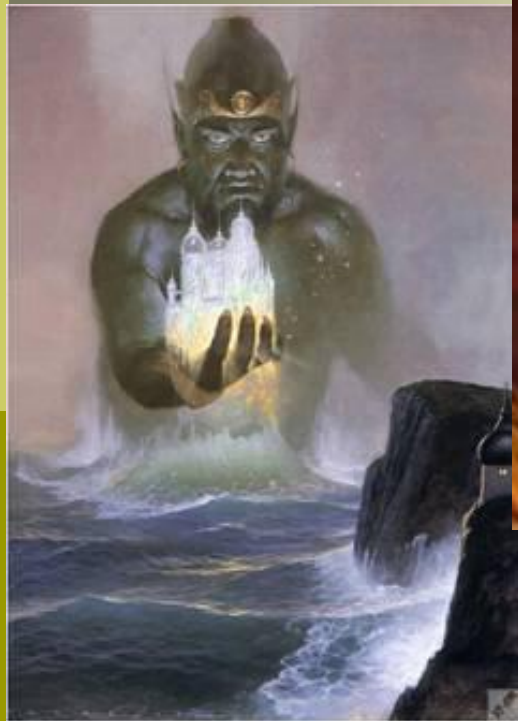




# РАЗВИТИЕ ТВОРЧЕСКОГО ВООБРАЖЕНИЯ



# РАЗВИТИЕ ТВОРЧЕСКОГО ВООБРАЖЕНИЯ





# РАЗВИТИЕ ТВОРЧЕСКОГО ВООБРАЖЕНИЯ



# РАЗВИТИЕ ТВОРЧЕСКОГО ВООБРАЖЕНИЯ



# РАЗВИТИЕ ТВОРЧЕСКОГО ВООБРАЖЕНИЯ

