

Научно-исследовательская работа

Обществознание

ИГРА ВООБРАЖЕНИЯ

Выполнил:

Петров Сергей Владимирович

учащийся 2Г класса

МАОУ «СОШ № 40» г. Чебоксары, Чувашская Республика

Ефремова Екатерина Витальевна

научный руководитель, учитель начальных классов

МАОУ «СОШ № 40» г. Чебоксары, Чувашская Республика

Оглавление

Введение.....	3
Теоретическая часть	
1. Понятие воображения, польза его развития.....	4
Практическая часть	
2. Моя игра воображения.....	5
2.1. Образы животных класса млекопитающих (зверей).....	6
2.2. Образы животных класса рыб.....	7
2.3. Образы животных класса птиц.....	8
2.4. Образы животных класса насекомых.....	9
2.5. Образы животных класса пресмыкающихся.....	10
2.6. Образы животных класса земноводных.....	11
2.7. Образы морских обитателей (моллюски, коралловые полипы).....	12
3. Проведение игры воображения и опроса среди школьников и взрослых.....	13
Заключение.....	14
Список использованных источников.....	15
Приложение № 1: Результаты проведенной игры среди школьников и взрослых.....	16
Приложение № 2: Результаты проведенного опроса среди школьников и взрослых.....	17

Введение

«Воображение — это самое главное, оно является отражением того, что мы притягиваем в свою жизнь.»

Альберт Эйнштейн

«Воображение правит миром.»

Наполеон I

Однажды, проезжая по улицам нашего города и разглядывая в окно мелькающие предметы, на разделительной полосе одного перекрестка я увидел кусок арматуры, торчащей из земли. Она так напоминала змею, что мне в голову пришла одна мысль – а, ведь, в городе много таких предметов и объектов, которые что-нибудь напоминают и на что-нибудь похожи. Я подумал, что такая игра воображения – поиск предметов и сравнение их с чем-то – может стать отличным времяпровождением в скучной поездке в транспорте. Так, за делом и время пройдет быстрее, и провести его можно с пользой, а именно развивать наблюдательность и воображение, а не портить зрение, уткнувшись в гаджеты, как, к сожалению, часто делают пассажиры.

Актуальность темы: я считаю, что поиск альтернативы для времяпровождения в транспорте и на прогулке привычному сотовому телефону, планшету или даже книжке в наше время очень актуален. За последние годы использование во время поездок и на прогулках гаджетов увеличилось, а здоровье и психическое состояние людей ухудшилось. Поэтому не помешало бы заменить телефоны и планшеты чем-то другим, не только менее вредным, но и полезным.

Итак, *цель моей практической работы* – найти замену гаджетам во время поездок в транспорте и на прогулках при помощи воображения.

Для этого мы (*задачи исследования*):

- изучим понятие воображения, пользу его развития;
- рассмотрим один из вариантов игры воображения;

➤ оценим результаты проведенных мной игры и опроса среди школьников и взрослых.

Моя гипотеза: игра воображения путем поиска предметов и сравнения их с чем-нибудь во время поездки в транспорте, во время прогулки – полезное времяпровождение.

Объект моего исследования: игра воображения.

Методы исследования:

- сбор, обработка информации о воображении;
- поиск и сравнение объектов живой и неживой природы;
- анкетирование школьников и взрослых;
- анализ и обобщение информации, подготовка презентации.

1. Понятие воображения, польза его развития

Воображение занимает важное место в психологическом развитии человека.

Воображение – это умение человека представлять, «переделывать» и создавать новые образы, идеи. Это способ познания мира, оно помогает представить то, чего ты никогда не видел, таким образом, расширяя границы собственного знания.

Яркое воображение полезно как детям, так и взрослым. Развивать его можно с помощью различных игр и упражнений. Почему же стоит развивать воображение?

Во-первых, развитое воображение способствует гибкости ума, делает мышление человека более продуктивным. То есть, развивая свое воображение, мы становимся умнее.

Во-вторых, благодаря своему воображению мы можем достичь огромных высот в профессиональной деятельности или в бизнесе. Современный мир быстро развивается, и свежие, креативные идеи и решения могут привести к хорошей должности и доходу.

В-третьих, яркое воображение также связано с памятью и сочувствием. Способность создавать яркое воображение помогает нашему уму строить более твердую и острую память, проявлять сочувствие.

В-четвертых, когда другие люди могут только мечтать об успехе, мы, имея яркое воображение, можем реализовать свою мечту.

Итак, мы выяснили, что развивать воображение очень полезно, особенно детям. Но нам, как правило, очень занятым людям, с нашей работой, учебой, дополнительными занятиями, тренировками и т.д., выделить специальное время для развития воображения возможности нет. Так, почему же для таких упражнений не использовать время, которое мы ежедневно тратим на дорогу до школы и места работы, и обратно. Можно хотя бы 20-30 минут в день развивать своё воображение с помощью вот такой игры – представлять и воображать, на что похожи мелькающие из окон окружающие предметы и объекты (деревья, цветы, кустарники, столбы, фонари, скамейки, клумбы, дорожные знаки, вывески магазинов, машины и т.д.).

2. Моя игра воображения

В рамках своей практической работы я наглядно представляю свой вариант этой игры воображения – поиск предметов, похожих на представителей животного мира.

Забегая вперед, скажу, что во время поездок по городу на машине и прогулок по улицам города я увидел 13 объектов, похожих на животных. Я сгруппировал их по классам:

Таблица 1.

Класс животных	Объект живой и неживой природы	Представитель класса животных
Млекопитающие (звери)	Буква в названии заведения Растение	Слон Дикобраз
Рыбы	Логотип «Квартон» Облако	Скат Псевдотрофеус
Птицы	Логотип «Mazda» Орнамент на двери	Чайка Утка, лебедь
Насекомые	Воздушные шары Ветка дерева	Гусеница Палочник
Пресмыкающиеся	Сугроб Арматура	Крокодил Змея
Земноводные	Запятая	Головастик
Морские обитатели (моллюски, коралловые полипы)	Логотип автомойки Кусты, деревья в инее	Осьминог Кораллы

А теперь я покажу мою игру по порядку.

2.1. Образы животных класса млекопитающих (зверей)

Проезжая по Базовому проезду, я заметил оригинальную букву «Ф» в названии заведения. В моем воображении возник образ слона.

Таблица 2.

		
Буква «Ф» в названии заведения (кафе) по адресу: г. Чебоксары, Базовый проезд, д. 8		Слон

По дороге домой из школы я обратил внимание на куст осоки, который рос на клумбе возле автозаправочной станции. Разглядывая его, я представил себе дикобраза.

Таблица 3.

	
<p>Куст осоки на АЗС «ТАТНЕФТ» по адресу: г. Чебоксары, ул. Ленинского Комсомола, д. 19</p>	<p>Дикобраз</p>

2.2. Образы животных класса рыб

Заметив на прогулке вывеску компьютерной фирмы «Квартон», я представил себе ската.

Таблица 4.

 	
<p>Логотип компьютерной компании «Квартон» (ТЦ «Шупашкар» г. Чебоксары)</p>	<p>Скат</p>

А в облачный день я разглядел в проплывающем облаке океанскую рыбку.

Таблица 5.

	
Облако над домом № 2 по ул. Ленинского Комсомола г. Чебоксары	Океанская рыбка Псевдотрофеус

2.3. Образы животных класса птиц

Прогуливаясь по заливу, мы проходили мимо Чувашского национального музея. Заметив на входной двери орнаменты, я вообразил себе много уток и лебедей.

Таблица 6.

		
Часть орнамента на входной двери в Чувашский национальный музей (г. Чебоксары)		Утка-мандаринка, белый лебедь

Разглядывая из окна машины встречные машины, я заметил машину «Mazda». В её логотипе я представил себе чайку.

Таблица 7.

		
<p>Логотип автофирмы «Mazda»</p>		<p>Чайка в полете</p>

2.4. Образы животных класса насекомых

Проезжая мимо одного торгового центра, в увиденной дуге из воздушных шаров я представил себе вот такую гусеницу.

Таблица 8.

	
<p>Воздушные шары в торговом центре по адресу: г. Чебоксары, пр. 9 Пятилетки, д. 16/1</p>	<p>Гусеница</p>

А вдоль дороги по улице Ленинского Комсомола растут деревья, чьи ветки очень напоминают палочника.


Таблица 9.

		
<p>Ветка дерева возле дома № 5 по ул. Л.Комсомола г.Чебоксары</p>		<p>Палочник</p>

2.5. Образы животных класса пресмыкающихся

Когда мы с мамой гуляли в Кадетском сквере, я увидел сугроб, который образовал трактор. Я сразу представил себе крокодила, который греется на солнышке.

Таблица 10.

	
<p>Сугроб, образовавшийся в результате уборки снега трактором, в Кадетском сквере г. Чебоксары</p>	<p>Крокодил</p>

И вот та самая арматура, которая «нарисовала» в моем воображении образ змеи.

Таблица 11.

		
Арматура, торчащая из земли на перекрестке ул. 50 лет Октября и пр. Мира г. Чебоксары	Змея	

2.6. Образы животных класса земноводных

На одной из вывесок в тексте я увидел запятую, я сразу представил себе головастика.

Таблица 12.

		
Знак препинания «Запятая»	Головастик	

2.7. Образы морских обитателей (моллюски, коралловые полипы)

Проезжая мимо автомойки, я увидел её логотип. И мне «в голову пришел» осьминог.

Таблица 13.

	
<p>Логотип туннельной автомойки по адресу: г. Чебоксары, ул. Пристанционная, д. 3</p>	<p>Осьминог</p>

А когда мы в морозный день гуляли по скверу «Овас», увидев кустарники и деревья в инее, я представил себе огромный коралловый риф. А люди, проходившие по парку, – как рыбки, плавающие в этом рифе.

Таблица 14.

	
<p>Кусты и деревья, покрытые инеем, в сквере «Овас» г. Чебоксары</p>	<p>Коралловый риф, коралл</p>

Конечно же, я всё это подмечал и воображал себе разных животных не за одну поездку, и не за одну прогулку. Я собрал все эти образы, чтобы наглядно на примерах показать свою игру воображения, как можно проводить время в транспорте или на прогулке. А представлять можно не только животных, но и разные предметы на разные темы.

3. Проведение игры воображения и опроса среди школьников и взрослых

В ходе своего исследования я предложил свою игру воображения школьникам и взрослым – что они представят себе, если увидят в окно или на прогулке облако, подтаявший снег на капоте машины и огромный камень. Результаты я привел в приложении № 1.

А результаты проведенного опроса на тему возможной замены использования гаджетов игрой воображения я привел в приложении № 2.

Заключение

Большинство участников моей игры воображения и опроса отметили, что такое времяпровождение во время поездки в транспорте или на прогулке очень интересное и полезное занятие, особенно для детей. И многие будут использовать эту игру, чтобы проводить время с пользой.

Таким образом, моя гипотеза полностью подтвердилась – игра воображения путем поиска предметов и сравнения их с чем-нибудь во время поездки в транспорте, во время прогулки – полезное времяпровождение. Цель моей практической работы достигнута – найдена возможная замена гаджетам во время поездок в транспорте и на прогулках играми для развития воображения.

И завершу свою практическую работу коротеньким стишком Романа Сефа (возможно, он поможет вашей игре воображения):

На свете всё на всё похоже:

Змея – на ремешок из кожи,

Луна – на круглый глаз огромный,

Журавль – на тощий кран подъемный,

Кот полосатый – на пижаму,

Я – на тебя, а ты – на маму.

Список использованных источников

1. Воображение [Электронный ресурс]. – <https://ru.wikipedia.org>.
2. Воображение. Ю.Соколова. – М.: Издательство Эксмо, 2003 г. – 48 с.
3. Развитие воображения с помощью самостоятельно придуманных предметов и фигур [Электронный ресурс]. – <https://multiurok.ru/files/konspiekt-zaniatiia-razvitiie-voobrazhieniia-s-pom>.
4. Развитие воображения через наблюдения в природе [Электронный ресурс]. – <https://pedportal.net/doshkolnoe-obrazovanie/razvitie-rechi/quot-razvitie-voobrazheniya-cherez-nablyudeniya-v-prirode>.
5. Что на что похоже? Мультфильм. – Творческое объединение художественной мультипликации киевской киностудии научно-популярных фильмов, 1974 г.
6. Что на что похоже: уроки воображения [Электронный ресурс]. – <http://vytvoryandia.ru/chto-na-chto-poxozhe-uroki-voobrazheniya>.
7. Я познаю мир. Детская энциклопедия: Психология. Е.В. Селезнева. – М.: Издательство АСТ, 2001 г. – 432 с.

Результаты проведенной игры среди школьников и взрослых



Облако

Заяц, кролик – 29 человек;	Космодром – 1 человек;
Дерево, дуб – 10 человек;	Сахарная вата – 1 человек;
Гриб – 8 человек;	Ткань – 1 человек;
Белка – 3 человека;	Ни на что не похоже – 1 человек.
Медуза – 1 человек;	



Снег на капоте
автомобиля

Птица, орел, ласточка – 17 человек;	Свинья – 2 человека;
Череп, лицо, гримаса, тыква для хэллоуина – 13 человек;	Узор, рисунок – 2 человека;
Летучая мышь – 3 человека;	Квадрат – 1 человек;
	Самолет – 1 человек;
	Динозавр, лошадь, бобр, панда, слон, енот, волк – по 1 человеку;
	Ни на что не похоже – 9 человек.

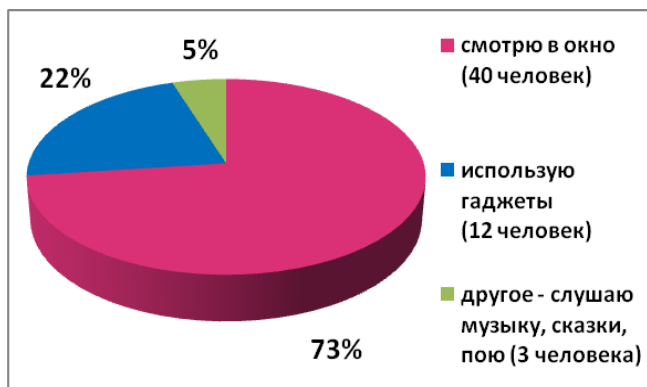


Камень

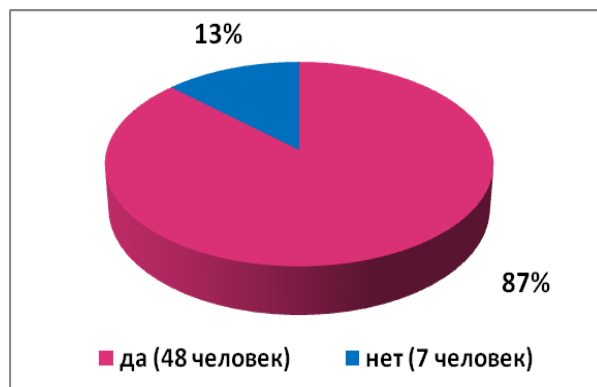
Свинья – 22 человека;	Медуза, верблюд, броненосец – по 1 человеку;
Ёж – 17 человек;	Статуэтка, мозг – по 1 человеку;
Черепашка – 4 человека;	Ни на что не похоже – 3 человека.
Корова – 2 человека;	
Собака – 2 человека;	

Результаты проведенного опроса среди школьников и взрослых

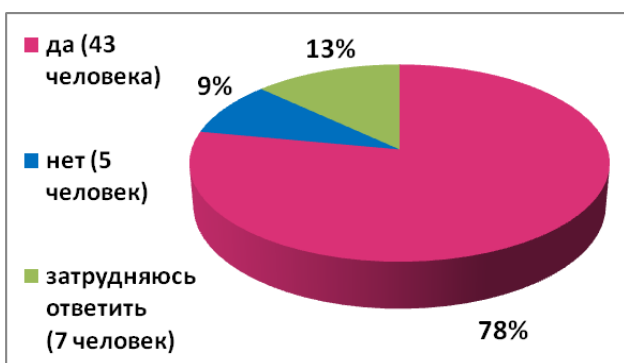
1. Чем Вы обычно занимаетесь во время поездки в транспорте?



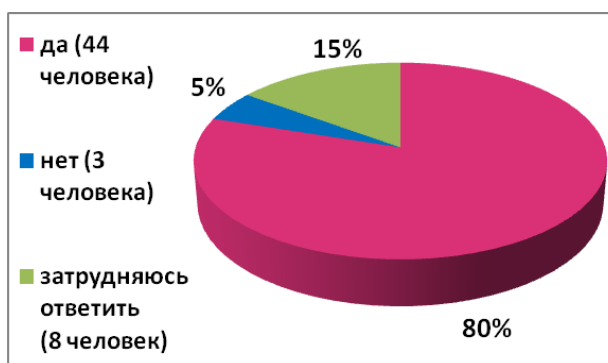
2. Знаете ли Вы о вреде использования гаджетов в транспорте, на прогулке?



3. Готовы ли Вы заменить использование гаджетов чем-то другим, менее вредным для здоровья?



4. Считаете ли Вы, что предложенной игрой воображения можно заменить использование гаджетов в транспорте, на прогулке?



5. Будете ли Вы применять игру воображения во время поездки в транспорте, на прогулке?

