**Воображение.**

**Методика "Дорисовывание фигур"**

Цель: изучение оригинальности решения задач на воображение.   
Оборудование: набор из двадцати карточек с нарисованными на них фигурами: контурное изображение частей предметов, например, ствол с одной веткой, кружок-голова с двумя ушами и т.д., простые геометрические фигуры (круг, квадрат, треугольник и т.д.), цветные карандаши, бумага. Порядок исследования. Ученику необходимо дорисовать каждую их фигур так, чтобы получилась красивая картинка.

Обработка и анализ результатов. Количественная оценка степени оригинальности производится подсчетом количества изображений, которые не повторялись у ребенка и не повторялись ни у кого из детей группы. Одинаковыми считаются те рисунки, в которых разные эталонные фигуры превращались в один и тот же элемент рисунка.

Подсчитанный коэффициент оригинальности соотносят с одним из шести типов решения задачи на воображение. Нулевой тип. Характеризуется тем, что ребенок еще не принимает задачу на построение образа воображения с использованием заданного элемента. Он не дорисовывает его, а рисует рядом что-то свое (свободное фантазирование).

1 тип - ребенок дорисовывает фигуру на карточке так, что получается изображение отдельного объекта (дерево), но изображение контурное, схематичное, лишенное деталей.   
2 тип - также изображается отдельный объект, но с разнообразными деталями.   
3 тип - изображая отдельный объект, ребенок уже включает его в какой- нибудь воображаемый сюжет (не просто девочка, а девочка, делающая зарядку).   
4 тип - ребенок изображает несколько объектов по воображаемому сюжету (девочка гуляет с собакой).   
5 тип - заданная фигура используется качественно по-новому.

Если в 1-4 типах она выступает как основная часть картинки, которую рисовал ребенок (кру жок-голова), то теперь фигура включается как один из второстепенных элементов для создания образа воображения (треугольник уже не крыша, а грифель карандаша, которым мальчик рисует картину).

**Методика «Как спасти зайку»**

Данная диагностика воображения дошкольника основана на способности переноса свойств знакомого предмета в новую ситуацию. Для занятия понадобится:

* блюдце,
* ведерка,
* деревянная палочка,
* сдутый воздушный шарик,
* лист бумаги,
* фигурка зайки.

Все предметы раскладывают на столе перед ребенком. Психолог берет в руки зайчика и рассказывает про него историю: «Это зайка. Однажды он решил поплавать в море на корабле и уплыл очень далеко. Начался шторм, поднялись волны, зайка стал тонуть. Но мы с тобой можем спасти зайку. Для этого мы можем воспользоваться предметами, которые лежат перед тобой. С помощью какого предмета ты бы спас зайку».

Выполнение задания оценивается по нескольким уровням.

* Ребенок выбирает предметы, которые можно использовать в готовом виде – ведерко, блюдце, палочку, с помощью которой можно спасти зайку – один балл.
* Ребенок предлагает использовать предмет в не совсем стандартном виде – например, палочку использовать в качестве бревна, на котором зайка доплывет до берега – два балла.
* Дети выбирают более комплексный и сложный вариант, используя в качестве основы преобразование наличного материла – например, надуть шарик, чтобы зайка на нем улетел, или сделать кораблик из листа – три балла.