



**«Назарбаев Интеллектуальная школа
физико-математического направления» г. Актобе,
Республика Казахстан**

секция: Филология

ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКИЙ ПРОЕКТ

ПРИЕМ СОЗДАНИЯ ПРИЧУДЛИВОГО ОБРАЗА ДЛЯ СОБСТВЕННОЙ СКАЗКИ

Выполнила:
Аскарова Дамели, ученица 8 класса F НИШ ФМН г.Актобе

Руководитель:
**Ахметова Мария Жумагалиевна, учитель русского языка и литературы
НИШ ФМН г.Актобе**
Тажбенова Мира Елемесовна, учитель искусства НИШ ФМН г.Актобе.

**г. Актобе
2020-2021**

Рецензия на исследовательский проект:

«ПРИЕМ СОЗДАНИЯ ПРИЧУДЛИВОГО ОБРАЗА ДЛЯ СОБСТВЕННОЙ СКАЗКИ»

ученицы 8 класса НИШ ФМН г.Актобе, Казахстан *Аскаровой Дамели*

Рецензент: Ахметова М.Ж.,

учитель-эксперт Назарбаев Интеллектуальной школы ФМН г.Актобе.

Тема исследования, выбранная школьницей, затрагивает многие аспекты человеческой жизни и убеждает в том, что данный прием находит широкое применение не только в литературе, искусстве и в других сферах.

Тема научного проекта также актуальна, так как использование приема агглютинация расширяет представления мироздания, обогащает знания о действительности, вводит в особый, исключительный мир чувств, глубоких переживаний и эмоциональных открытий.

Агглютинация способствует повышению уровня образного мышления, способности придумывать образы и создавать сказки, развивая креативность и творческого воображения.

В исследовательской части работы ученицей на должном академическом уровне раскрыты следующие вопросы: возможности формирования креативного мышления, развития творческих способностей, образного мышления и воображения. В качестве объекта исследования, в основу которого ученица взяла четыре фазы творческого процесса Я.А. Пономарева, рассматриваются умения и навыки спонтанного создания учащимися фантастических образов и их интерпретация.

Основной исследовательский материал научного проекта представлен в удобной для восприятия и анализа табличной форме с кратким описанием каждого этапа развития исследуемой сферы с представлением соответствующего наглядного материала.

Автором проекта использованы подходящие научные методы, такие как теоретический, наглядный, социологический, статистический методы, метод прогнозирования и моделирования, сделаны аргументированные выводы

В обобщающей части проекта указано, что информация, полученная в результате анализа, в дальнейшем может быть использована в разработке проектов по различным предметам, также популяризация агглютинации положительно скажется на развитие креативного мышления подрастающего поколения

Содержание:

1. Рецензия	2
2. Введение.....	4
3. I. Теоретическая часть.....	6
1.1 Что такое агглютинация?.....	6
1.2 Причины возникновения агглютинации.....	6
1.3 Сферы применения.....	6
1.1.3. Литература.....	6
1.2.3 Психология	7
1.3.3 Лингвистика и медицина.....	8
1.4.3 Творческое воображение.....	9
II. Исследовательская часть.....	10
1.2 Анализ уровня развития образного мышления.....	12
1.3 Анализ использования приема агглютинации.....	14
3. Практическая часть.....	16
1.3 Сочинение собственной сказки.....	16
1.4 Моделирование иллюстрации к ним	16
1.5 Создание книги сказок «Агглютинация в сказках»...16	
4. Общие выводы.....	17
5. Общие рекомендации.....	18
6. Использованная литература.....	19

Введение

Любая творческая деятельность приводит к получению **нового результата, нового продукта**, вызванного ярко выраженным эмоциональным переживанием. А переживание собственных эмоций – это, когда ты любишь или, чаще, боишься, особенно в детском возрасте. В детстве преодолеть страх помогают сказки.

Известный сказкотерапевт Ольга Прохорова утверждает, что «ребенок, проживая в сказке (в фантазийной форме) все ужасы, кошмары, мертвую и живую воду и так далее, отстраняется от собственных страхов, избавляется от страха в реальной жизни». Сказка - творческий способ освоения собственных страхов. Процесс творчества, процесс создания чего-то – это очень отважное, смелое занятие. Поэтому, когда мы творим, страха становится меньше. Но как узнать творческий ты человек или нет? И можно ли назвать то, чем ты занимаешься, творчеством

Итальянский писатель, сказочник и журналист Джанни Родари считал, что творчество рождается из двух элементов: **воображения и математики**. Вместе эти элементы составляют интеллект, формируют цельную личность. Математика сопровождает нас всегда и всюду. Воображением наделены все, только кто-то в большей или меньшей мере.

Что такое воображение? Воображение - это способность человеческого сознания создавать образы. Есть индивиды с богатым воображением, есть – с менее. Образное мышление – инструмент, позволяющий нам мысленно конструировать несуществующую реальность или, иначе, быть креативными, творческими личностями.

Как же создается образ воображения? Существует множество приемов создания новых образов.

Одним из приемов творчества является прием **агглютинации** – мысленного соединения вместе частей, заимствованных из разных образов. Именно так появились когда-то Змей Горыныч (тело змеи + крылья птицы) и избушка на курьих ножках. Примерами агглютинации могут служить кентавр (человек-лошадь), образ крылатого человека в рисунках североамериканских индейцев. Склеиваться могут любые свойства, части, в результате чего появляется **причудливое** порождение вымысла.

На использовании агглютинации построен следующий совет, который дает Леонардо да Винчи начинающему художнику: «Если ты хочешь заставить казаться естественным вымышленное животное — пусть

это будет, скажем, змея, то возьми для ее головы голову овчарки или легавой собаки, присоединив к ней кошачьи глаза, уши филина, нос борзой, брови льва, виски старого петуха и шею водяной черепахи».

Актуальность темы

В 21 веке современному школьнику необходимы такие умения и гибкие навыки(Soft Skills) как критическое мышление и креативность. Повысить уровень образного мышления, способности придумывать причудливые образы и создавать сказки может помочь прием агглютинация, как некий механизм, который способствует тому, что человеческая фантазия подстраивается под определенную тенденцию.

Проблемный вопрос

Как прием агглютинация развивает образное мышление и влияет на создание причудливых образов для создания собственной сказки или книги?

Цели исследования:

Целью проекта является исследование приема агглютинации как способа определения воображения и образного мышления, также для создания новых образов для собственной сказки, различных иллюстраций к ним путем применения графических, статистических методов и построения сравнительных таблиц для более наглядной информации, популяризации данного приема среди учащихся.

Задачи исследования:

- найти определение понятию «агглютинация»;
- изучить преимущества использования приема агглютинации;
- выявить соотношение творческих способностей и возможностей учащихся;
- проверить, насколько данный метод развивает навыки креативного, образного мышления у человека;
- проследить, как созданные путем агглютинации образы «оживают» в собственных сказках.

Методы исследования:

1. Работа с литературой. Изучение, обработка и анализ документов.
2. Метод проблемно-поисковой ситуации.
3. Анализ и синтез, сравнения и обобщения информации. Метод визуализации данных
4. Опрос в форме анкетирования.

Этапы исследования:

1. Участие в различных аналитических опросах. Ознакомление с уровнем образного мышления, креативности каждого участника опроса.
2. Работа с литературой. Теоретическое изучение данных с использованием Интернет - ресурсов, а также печатного материала.
3. Сбор и работа с материалами исследования. Подсчет данных и выведение анализа показателей уровня креативности, готовности к творческому процессу.

Гипотеза

Агглютинация – это довольно уникальный метод, который очень эффективен при создании нового причудливого образа как для сказки с прилагающими к нему иллюстрациями, так и эскизов по искусству, проектов в различных сферах. Использование агглютинации тренирует и расширяет творческое, креативное и образное мышление человека.

I. Теоретическая часть

1.1 Что такое агглютинация?

Агглютинация (комбинирование) – прием создания нового образа путем субъективного объединения элементов или частей некоторых исходных объектов. Могут соединяться совершенно разные, в повседневной жизни даже несовместимые объекты, качества, свойства. Путем агглютинации созданы многие сказочные образы (русалка, избушка на курьих ножках, кентавр, сфинкс и т.п.). Описанный прием используется в литературе и искусстве, в техническом творчестве. Его можно использовать в социальном познании при формировании целостного образа как самого себя, так и другого

1.2 Причины возникновения агглютинации.

Агглютинация – явление не случайное. Есть несколько причин его возникновения.

1. Помогает возникнуть **идеи, образу**. Очень часто бывают такие моменты, когда мы чего-то хотим, но вот чего именно, определить не можем. В таких случаях нас может выручить именно агглютинация – с ее помощью мы можем **придумать образ чего-то нового**.

2. Тренирует наше **воображение**. Для того чтобы воображение было богатым, человеку необходимо иметь определенный опыт. Получить такой опыт можно, тренируя свою фантазию.

3. Помогает лучше понять **своё нутро**. Как известно, чаще всего воображение отражает наши мысли из подсознания и является одним из методов комбинирования неких образов из реальности для получения новой идеи либо некоего абсолютно нового образа.

Таким образом, агглютинация способствует развитию воображения, помогает лучше узнать, чего хочет человек и на что он способен.

1.3 Сферы применения

1. Литература

В литературе можно найти многочисленные яркие примеры агглютинации. Так, всем известный мифологический персонаж кентавр является неким объединением некоторых характеристик человека и коня. Другие примеры – сфинкс и русалка. Все эти образы являются результатом агглютинации. Как можно догадаться, если бы у человека не было такой богатой фантазии, вряд ли появились бы все эти герои и данное понятие тоже.

2. Психология

В психологии это понятие рассматривается как воображение, созданное с помощью комбинирования объектов, которые имеются в реальности. Сам термин представлен описанием явления, которое сплавляет собой воедино разные элементы в виде образов, мыслей и слов. Данный метод в психологии является особым видом слияния, где происходит соединение совершенно не соединимых черт и характеристик, принадлежащих объективной реальности. Суть человеческого воображения представляется диалогом различных частей «я» с самой

личностью. Различные мотивы, относящиеся к жизненной необходимости, являются стимуляторами. Воображение самого человека совершается посредством действий человека, относящихся к психическим, за счет чего и формируются образы. Агглютинацию в психологии можно представить в виде сказочных образов

- сфинксы, в которых очертания человеческого лица соединены с львиными характеристиками;
- кентавры, в которых человеческие черты соединены с характеристиками коня;
- русалки, в которых туловище красивой женщины соединено с рыбьим хвостом.

Каждый из этих образов был создан посредством богатого воображения человека. Можно предположить, что кентавр был сформирован в облике фантастического животного, так как при недостаточной видимости прыгающий верхом человек казался таковым. Человек с крыльями возник таким же образом, поскольку это символ человеческого передвижения в воздушном пространстве.

3. Лингвистика и медицина

Агглютинация, как явление – процесс, относящийся к психологии, а также может встретиться в лингвистике и медицине. В лингвистике, данный метод, как процесс, является слиянием в одно разных слов. При этом первоначальный смысл сохраняется, а морфологическая структура сокращается. Соответственно в лингвистике агглютинация – это процесс, при котором создаются слова с помощью объединяющихся в целое морфологических элементов языка.

4. Творческое воображение

Кроме того, данный метод представлен, как творческое воображение, которое способствует созданию новой идеи или оригинального образа. При этом "новый" здесь обладает двойственным значением:

- объективно, то есть в виртуальном и в материализованном виде таковой идеи существовать не может.

- субъективно, здесь новизна может быть очевидна только одному человеку, хотя существующие образы для других, оно повторяет.

Действительность воспринимается индивидом так, что компоненты понимания не могут быть постоянно неизменны. Изменениям подвергаются любые объекты реальности, используемые в воображении. Непостоянность изменений делает их многоликими и разнообразными.

Творческое воображение рассматривается как особая деятельность, представляющая особый вид деятельности памяти, а, следовательно, и мышления. Потому сначала весь процесс творческого воображения проходит в сознании и лишь потом воплощается в реальности.

Существуют следующие этапы творческого воображения.

1. Возникновение творческого идеала.
2. «Вынашивание» замысла.
3. Реализация замысла.

Важнейшим этапом творчества является обдумывание идеи. Момент, когда появляется образ предвосхищаемого творения, по сути, появляется сама цель работы. Этот этап напрямую зависит от вдохновения. Вдохновение ведет к успеху. Путь к успеху лежит через решение возникающих жизненных задач, через умение использовать различные подходы и способы работы.

II. Исследовательская часть

Каждый из нас читал сказки в детстве и представлял волшебные создания. Мы решили вспомнить знаменитые сказки, где используется прием агглютинация, например, любимая сказка Ханса Кристиана Андерсена «Русалочка». Это слияние человека и рыбы, ведь человек всегда мечтал уметь дышать под водой. Также, примеры причудливых образов, созданных путем агглютинации, можно рассмотреть и в народных сказках, как «Избушка на курьих ножках». С детства мы представляем ее как нечто мистическое и страшное, но для нас это очередной пример смешивания, комбинирования, «склеивания».

Таким образом, в основу нашего исследования мы взяли четыре фазы творческого процесса Я.А. Пономарева.

- Первая фаза (сознательная работа)- подготовка (особое деятельностное состояние как предпосылка интуитивного проблеска новой идеи).

Мы провели встречи с ребятами нашей школы (одноклассники, учащиеся из параллельных классов), где рассказали об интересном приеме агглютинация, показали видеоролик и работы великих мастеров сюрреализма, предложили на суд свои наработки. Ребятам, заинтересовавшимся данным приемом, оказалось много.

- Вторая фаза (бессознательная работа) - созревание (бессознательная работа над проблемой, инкубация направляющей идеи).

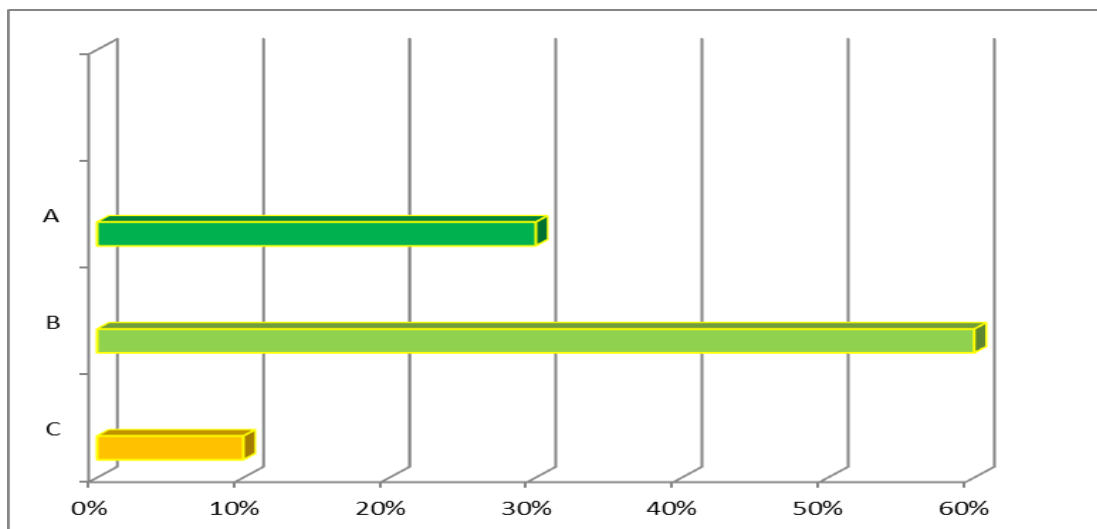
На этом этапе мы провели анкетирование, с целью определения уровня развития у наших сверстников образного мышления как главного инструмента, позволяющего мысленно конструировать несуществующую реальность или, иначе, способность быть креативными, творческими личностями.

Анкета состояла из следующих вопросов:

1.Какой ваш любимый фантастический, вымышленный образ (персонаж, герой).
2.Любите ли вы разглядывать облака, трещины стен, капли и находить сходство с чем-то?
3.Чем вы предпочитаете заниматься в свободное время?

Мы опросили 56 учащихся. Результаты анкетирования показали, что наши сверстники обладают достаточным образным мышлением, что помогает им в учебе. Интересные ответы получили на вопрос №1. После их изучения получили следующую картину.

Диаграмма1. Уровень развития образного мышления

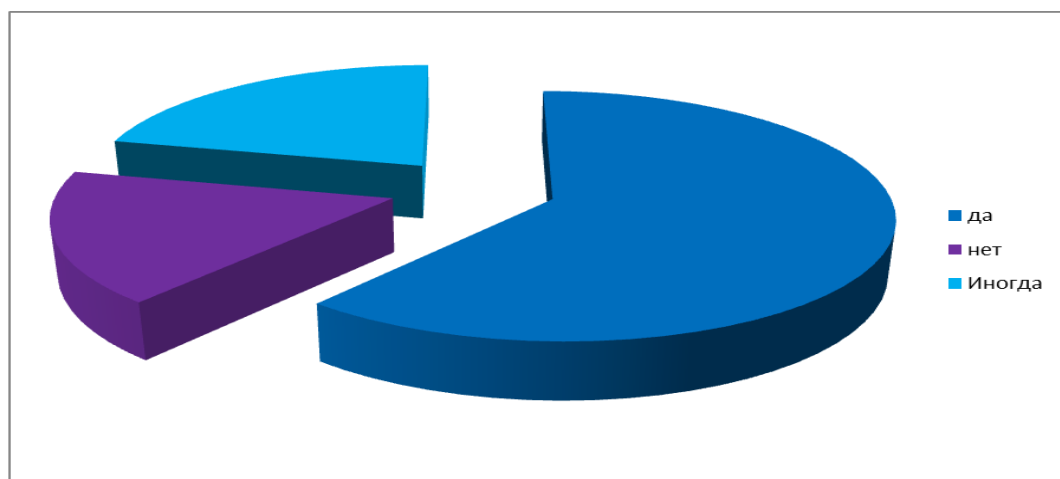


А-ответы, где персонажи, созданные путем агглютинации.	30%
В-ответы, где персонажи являются реальными, и обладают волшебным свойством.	60%
С-ответы-нет, у этих уч-ся нет любимого фантастического героя.	10%

Данное исследование показало, что большинство ребят любят сказочных, фантастических героев, но лишь 30% отметили персонажей, созданных путем агглютинации, что позволило отнести их к разряду креативных.

Изучая ответы на **второй вопрос**, мы отметили, что больше половины респондентов дали позитивный положительный ответ.

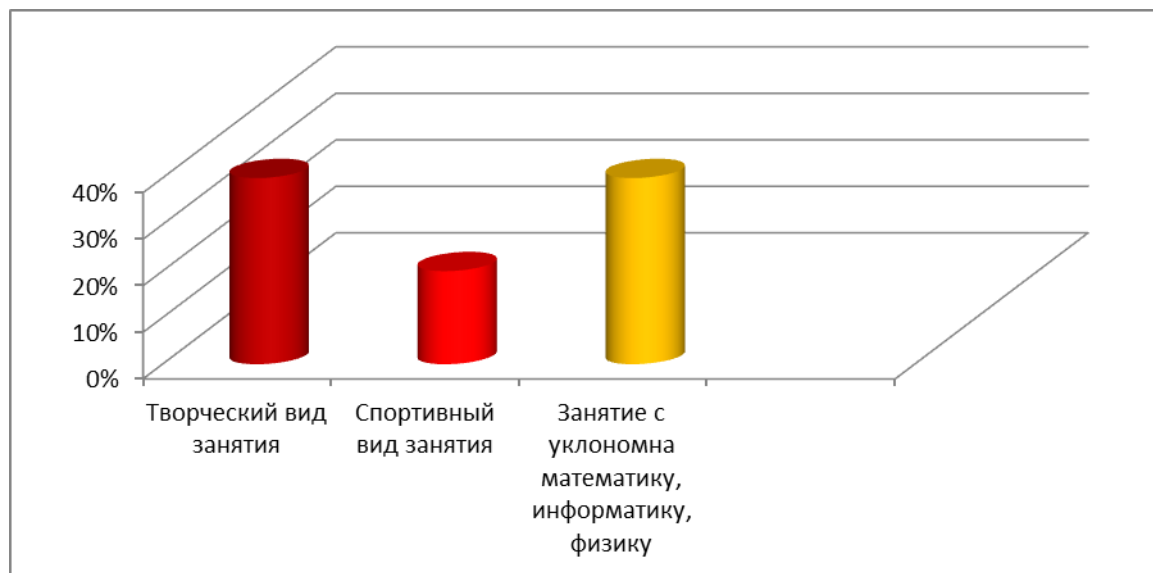
Диаграмма 2. Образные предпочтения



Ответы: да	62%
Ответы: нет	17%
Ответы: иногда	21%

Анализ ответов респондентов на вопрос №3 подтвердили наши предположения о том, что предпочтения причудливых образов свидетельствуют о наличии у ребят творческого начала, а значит и потенциала к созданию собственных продуктов творчества.

Диаграмма 3. Отношение к творческим занятиям



Ответы, где уч-ся предпочитают заниматься творческим видом занятия.	40%
Ответы, где уч-ся предпочитают заниматься спортивный вид занятия.	20%
Ответы, где уч-ся предпочитают занятия с уклоном на математику, физику, и информатику	40%

- Третья фаза (переход бессознательного в сознание)- вдохновение (в результате бессознательной работы в сферу сознания поступает идея решения, первоначально в гипотетическом виде, в виде принципа, замысла).

Далее для развития навыков агглютинации мы решили провести известное тестовое задание: «Нарисуйте рисунок несуществующего животного». Попробуйте выполнить это задание. Через некоторое время вернитесь к нему и сделайте абсолютно другой рисунок. Старайтесь каждый раз увеличивать количество образов животных. У которых вы «заимствуете» те или иные части: крылья орла, лапы лягушки, уши и хобот слона, чешуя рыбы...»

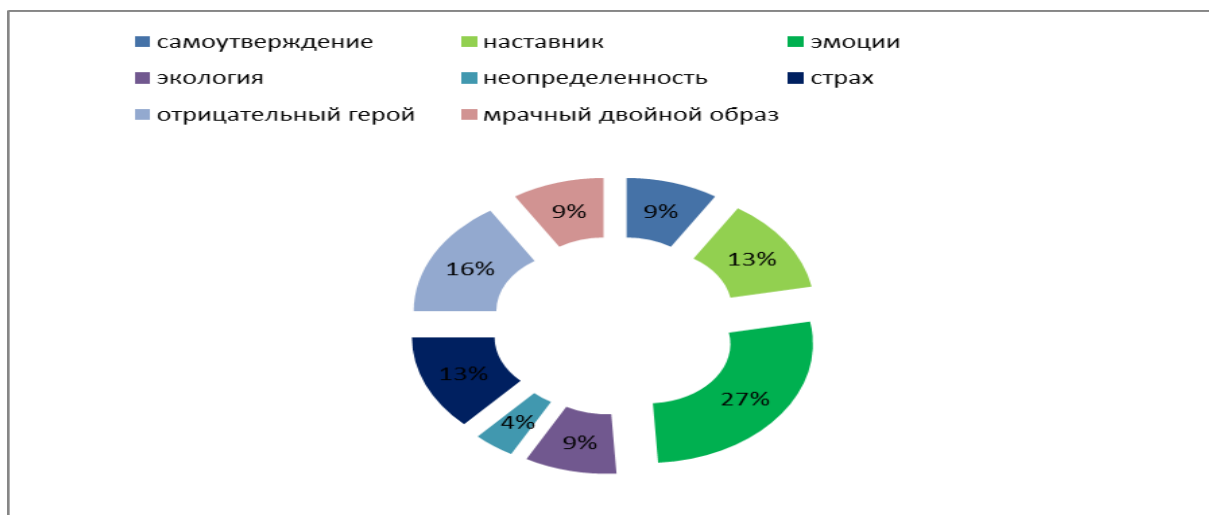
Участвовало 23 ученика. Выполнение данного задания помогло нам увидеть насколько у участников исследования расширились представления

об агглютинации, увеличились возможности проявить свои способности. Высокая заинтересованность ребят позволило им раскрепоститься и выразить свои эмоциональные переживания в причудливых образах.

Таким образом, я установила, что большая часть придуманных образов нашими сверстниками, говорит о том, что они способны передавать испытываемые эмоции. Тогда я рассмотрела данные образы с точки зрения психомоторного тонуса: по цвету (черно-белые, серые, синие); по форме (большие, овальные, червеобразные, человекообразным обликом); по типу животных (наземные, летающие). В результате чего получила очень интересные работы, которые объединили в интерпретационные группы. Таким образом, процентное содержание группы «экология» и «эмоции» составили наибольшее количество процентов. Получились следующие результаты.

Рисунки объединила в группы.

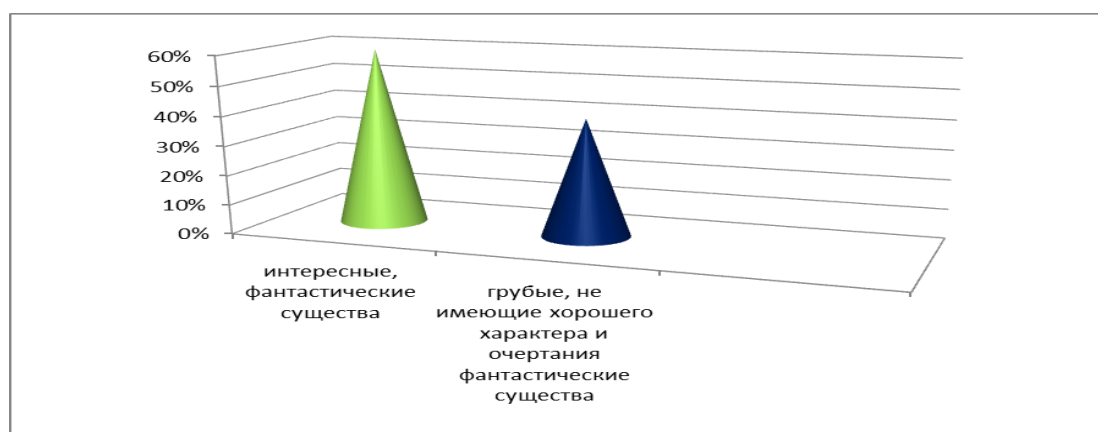
Интерпретация		Рисунки
Самоутверждение (власть, сила)	9%	Изображение властимущих : король демонов, принцесса, царица
Наставник (помощь со стороны) Эмоции (чувства)	13% 27%	Фея-помощница, Рената-тайный агент, спасатель
Экология (страх экологической катастрофы)	9%	Цветобаба-очищает воздух, POWERfox- животное-чан с ядовитыми отходами
Неопределенность (отсутствие концентрации)	4%	ПЛЭЗЛ-комбинация частей пчелы, слона, зайца, единорога и свинки
Страх (ограничение, рамки, клетки)	13%	Летающий кролик, кубик в клетке, SCP-173-с статуя
Отрицательный герой (злодей)	16%	Злодей-терро, Демоны, Бугай, «Бабайка»
Мрачный, двойной образ	9%	Теодор-день-ночь, Угрюм-Феня



Анализируя результаты, увидела, что группы «Экология» и «Эмоция» имеют большое процентное число, что весьма хорошо, даже отлично! Значит, среди нас есть ребята, которые беспокоятся о возможностях экологической катастрофы и задумываются о ее предотвращении. А группа «Эмоция» говорит о том, что ребята, пребывая, в переходном возрасте, находятся в состоянии эмоционального переживания. А переживание собственных эмоций – это, когда ты чаще всего боишься и любишь в детском возрасте. Но справиться с этими страхами помогут сказки.

Таким образом, процесс придумывания причудливых образов показал, что некоторые ребята подходят к передаче фантастических существ более эмоционально. Это означало, что они готовы выразить свои эмоции в другой форме (письменной).

Диаграмма 5. Несуществующие животные

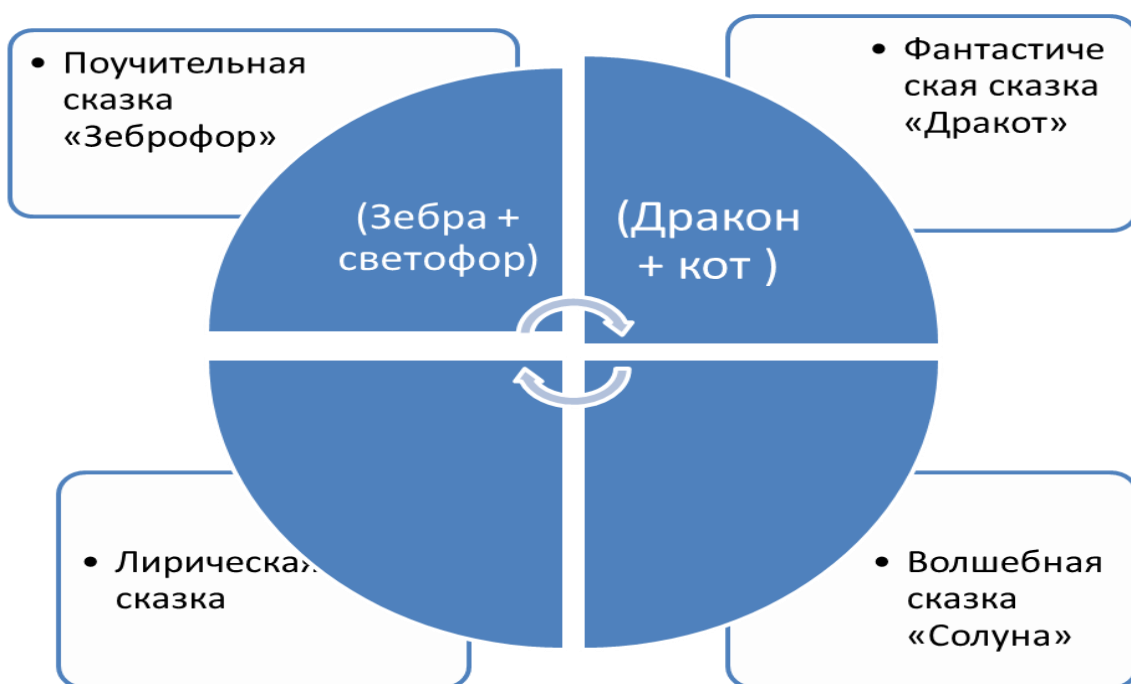


Поэтому в завершении нашего исследования я решила попросить ребят, участвовавших в исследовании, написать небольшие тексты к рисункам, затем на основе коротких записей – создать цельный текст.

Письменные комментарии, короткие записи моих сверстников и друзей натолкнули к созданию собственных сказок.

Неожиданно начался марафон сказок. Желающих на пробу пера оказалось много, но не всем удавалось написать текст.

Сказки получились разные: волшебные, фантастические и просто поучительные (информационные).



III. Практическая часть

Самой творческой (четвёртой) фазой я посчитала – развитие идеи. Где смогла создать свои новые образы и написала к ним сказки.

<p>Я сконструировала образ Зеброфора, в котором соединились части зебры и светофора.</p>	<p>В образе Дракота, совместили части тел дракона и кота</p>
--	--



Сказка «Веселый Зебротор»

Сказка про Зебротора получилась поучительной. В комбинации образа Зебротора я передала эмоциональные переживания за безопасность пешеходов, что является актуальной проблемой в наши дни. Хотелось напомнить элементарные правила, которые должен знать каждый ребенок и взрослый.



Сказка «Необыкновенный Дракот»

А в сказке про Дракота, решила добавить немного магии. Дракот - пример любви человека к животному, яркий пример дружбы, которой подчас не хватает людям. В сказке я показала, что дружба бесценна, и настоящие друзья пойдут на все ради дорогих им людей.

Все сказки были собраны в одну книгу «Агглютинация в сказке»!



Результаты моего исследования вдохновили меня на создание книги сказок, в которую вошли бы первые собственные сказки с героями, созданными путем агглютинации.



Завершающим шагом проектной деятельности стало моделирование **3D книги!**



В итоге, я пришла к выводу, что агглютинация – это достаточно простой и бесконечно увлекательный метод, который помогает не только в создании новых образов, но и в проектной, научной деятельности.

Этот прием способствует развитию воображения и творческого мышления, а также прививает интерес к литературе, а значит и к чтению книг. Что является решением проблемы 21 века.

Развороты 3D книги.

Разворот	1 разворот	2 разворот	3 разворот	4 разворот	5 разворот
Стиль: 		Представлены разные герои из сказок, созданные путем агглютинации	Пиратский стиль. Диаграммы представлены в виде папируса,	Разные мифические герои Греции, созданные путем агглютинации	Поттерианы: примеры агглютинации из произведений «Гарри

			спрятанного в сундуке.	.	Поттер» и «Фантастические твари».
Идея:	Показать актуальность, цели, задачи и примеры агглютинации.	Привести примеры агглютинации наглядным образом и объяснить их значение.	Показать статистические данные в виде диаграммы.	Примеры агглютинации в мифах и в фильмах	Связь приема «агглютинация» с произведениями и «Гарри Поттер» и «Фантастические твари».

III. Общие выводы и рекомендации

В процессе работы над проектом были использованы подходящие научные методы, такие как теоретический, наглядный, социологический, статистический, метод прогнозирования и моделирования.

Изучив литературу, проведя ряд исследований, а также сочинив сказки, пришли к выводу: Агглютинация - это способ, с помощью которого можно развивать свое креативное, образное мышление, сочиняя сказки с новыми причудливыми образами и иллюстрации к ним. Прием агглютинации также помогает нарисовать сказочные картинки.

На основе этого приема можно разработать эскизы работ по искусству, а также любых проектов по предметам.

Кроме того, он помогает определиться с любимой сферой деятельности и будущей профессией.

Использование агглютинации способствует развитию творческой способности и проектной деятельности.

Список литературы:

1. Джанни Родари. Грамматика фантазии.
2. Книга Б. Варги, Ю. Димень, Э. Лопариц «Язык, музыка, математика»
3. Дьердь Пойя «Как решать задачу», Москва, Госучпедгиз Минпроса РСФСР, 1959.
4. Источник: <https://vikent.ru/enc/6875/>
5. https://spravochnick.ru/agglyutinaciya_v_yazykoznanii