**КРАТКОЕ СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ**

**Подготовила: Быкова Е.Н.**

**«Развитие креативного мышления у детей и подростков»**

**Тема 1 Творчество как вид деятельности.**

* 1. **Понятие, виды и функции творчества.**

Творчество — деятельность, порождающая нечто качественно новое, никогда ранее не существовавшее.

Исследователь творческого фактора человека и феномена интеллигенции Виталий Тепикин выделяет художественное, научное, техническое, спортивно-тактическое, а также военно-тактическое творчество в качестве самостоятельных видов. С. Л. Рубинштейн впервые правильно указал на характерные особенности изобретательского творчества: «Специфика изобретения, отличающая его от других форм творческой интеллектуальной деятельности, заключается в том, что оно должно создать вещь, реальный предмет, механизм или приём, который разрешает определенную проблему. Этим определяется своеобразие творческой работы изобретателя: изобретатель должен ввести что-то новое в контекст действительности, в реальное протекание какой-то деятельности. Это нечто существенно иное, чем разрешить теоретическую проблему, в которой нужно учесть ограниченное количество абстрактно выделенных условий. При этом действительность исторически опосредствована деятельностью человека, техникой: в ней воплощено историческое развитие научной мысли. Поэтому в процессе изобретения нужно исходить из контекста действительности, в который требуется ввести нечто новое, и учесть соответствующий научный контекст. Этим определяется общее направление и специфический характер различных звеньев в процессе изобретения».

Творчество является одним из самых основных активных состояний и проявлений человеческой свободы. По своему содержанию оно тесно связано с игрой. Творчество в известном смысле есть продукт, результат игры духовных сил человека. Игра представляет собой бытийное поле творчества. Творчество - один из важнейших путей (каналов) выхода игры за свои собственные пределы в мир важнейшей продуктивной результативности человеческой деятельности. Источник способности человека к творчеству лежит в процессах антропосоциогенеза и, прежде всего в формировании рефлексивного мышления, высшим проявлением которого и выступает творчество. Такое определение может послужить ключом для понимания творчества как одного из самых характерных проявлений человеческой свободы. Способность к творчеству выделяет человека из природы, противопоставляет его природе и выступает источником труда, сознания, культуры - всей той второй природы, которую человек "надстраивает" над естественно-природными условиями своего бытия. Все остальные особенности человека - от труда до языка и мышления имеют своим основанием творчество, и поэтому именно оно является самой основной из существенных черт человека, определяющей все другие его отличительные черты. Принципиально неверным является отнесение творчества лишь к духовной деятельности человека и отрицание творческого начала в деятельности материальной или двигательной, в том числе физкультурно-спортивной. Разумнее вести речь степени насыщенности творчеством различных видов деятельности.

Имеющиеся в литературе определения творчества, хотя и значительно разнятся друг от друга, тем не менее, позволяют выделить некие общие его основания. Это, прежде всего качественная новизна конечного продукта творческого акта. Во-вторых, непосредственное отсутствие этого качества в исходных предпосылках творчества. В-третьих, нельзя не видеть, что любой творческий акт содержит в себе интеллектуальный поиск, есть продукт своеобразной игры внутренних интеллектуальных сил субъекта творчества.

Творчество - это продукт человеческого созидания, это результат "самопроизвольной" созидающей творческой деятельности, начинающейся с созидания "идеальной модели" и заканчивающейся (в данной цикле) объективацией (воплощением) этой модели в реальную действительность.

Память и способность человека оперировать с богатством, хранящимся в ней информации - обязательное условие продуктивного творческого мышления. Новое качество - продукт творчества - возникает только тогда, когда две (или более) относительно автономные системы знания соединяются в одну новую систему. Именно их взаимодействие в рамках этой новой системы ведет к возникновению нового качества. Пограничные области знания считаются наиболее творчески потенциальными, а в практической жизни - таковыми являются, как правило, переходные периоды. Соединение различного (а именно противоположного) есть один из самых важных источников творчества. При этом очень важно, что это вновь созданное качество не содержится непосредственно в исходных для этих актов предпосылках.

Вторым источником творческой стратегии служит принцип умозаключения по аналогии. Способность человеческого ума увидеть общее в глубоко разном связана с силой абстрактного мышления. Если два события оказываются похожи в каких-то отношениях друг на друга, то известная причинная связь одного переносится на другое.

Умозаключение по аналогии имеет место и в науке, но особенно важную роль оно играет в таких обобщающих сферах творчества, как искусство и философия.

В самом общем плане виды творческой деятельности могут быть представлены тремя основными группами:

а) деятельность по выдвижению принципиально новых решений;

б) деятельность по детализации, конкретизации, проработке этого нового с целью определения принципиальной возможности его практической реализации;

в) деятельность по воплощению новых идей в жизнь, их объективации в тех или иных материальных формах.

Такая классификация творческой деятельности родилась в рамках современного науковедения и относится, прежде всего, к видам научного творчества (фундаментальное, прикладное и техническое значения). Но она, как мне кажется, может быть отнесена к творчеству как таковому. Правда с философской точки зрения у такой классификации есть два небольших изъяна: первый из них связан с существованием, как мы видели, ряда философских концепций, принципиально не признающих за некоторыми видами человеческой деятельности творческого характера. Второй изъян связан с соотношением творческой и репродуктивной видами деятельности. Репродуктивная деятельность вовсе не противостоит деятельности творческой, ибо в ней почти всегда можно найти элементы творческой деятельности.

Любое репродуктивное действие непременно связано психологически с присвоением, действующим субъектам результата действия как своего создания, то есть субъективно (особенно при отсутствии исключительно сильных противодействующих влияний в виде тяжелых условий труда, плохой его организации, отсутствии материальных и моральных стимулов и т.п.) воспринимается как действие творческое. Что же касается репродуктивной деятельности детей, то она воспринимается ими как деятельность творческая, ибо обладает статусом первичности.

* 1. **Этапы творческого процесса.**

**КРЕАТИВНЫЕ ПСИХИЧЕСКИЕ ОБРАЗОВАНИЯ** (от лат. creatio — созидание) представляют собой проявления преобразовательной деятельности человека. Они лежат в основе творческой активности, позволяющей преобразовывать окружающий мир, создавать новые, не существующие в природе объекты, видоизменять среду обитания (адаптационные возможности человека).

**ТВОРЧЕСТВО** - деятельность, результатом которой становится создание субъективно новых материальных и духовных объектов (процесс человеческой деятельности, создающий качественно новые материальные и духовные ценности или итог создания субъективно нового).

Этапы творческого процесса:

| Фаза логического анализа | Сознательная работа (подготовка). Особое деятельное состояние как предпосылка интуитивного проблеска новой идеи. | для решения творческой задачи используются знания, которыми обладает Решатель. Решатель должен быть компетентным и интеллектуальным. Актуализация знаний, подбор фактов для решения |
| --- | --- | --- |
| Фаза интуитивного решения | Бессознательная работа. Созревание, инкубация направляющей идеи (работа на уровне подсознания). Решение обычно выглядит неожиданным и самопроизвольным. | определяется интуитивный, неосознанный способ разрешения противоречия. На этой фазе осознанным является необходимый или требуемый результат. |
| Фаза вербализации интуитивного решения. | Переход бессознательного в сознание. Этап вдохновения. В результате бессознательной работы в сферу сознания поступает идея решения. Первоначально в виде гипотезы, в виде принципа или замысла. | осознанным является не только требуемый результат, но и процесс получения этого результата - алгоритм решения творческой задачи. |
| Фаза формализации вербализованного решения. | Сознательная работа. Развитие идеи, окончательное оформление идеи. | постановка и решение, оптимизация результата решения, предание найденному результату окончательной, логически завершенной формы. |

Предпосылки творчества:

1. Психологические (когнитивные + эмоциональные)

2. Личностные

ЛИЧНОСТНЫЕ ПРЕДПОСЫЛКИ ТВОРЧЕСТВА:

• способность к критическому мышлению

• интенсивность поисковой мотивации, ориентация на творческое достижение

• готовность к риску и ответственности за принятые решения, независимость в неопределенных и сложных ситуациях (противоположность -застенчивость и страх самовыражения)

Д.Б. Богоявленской была выделена единица измерения творчества, названная «интеллектуальной инициативой». Она рассматривается как синтез умственных способностей и мотивационной структуры личности, проявляющихся в продолжение мыслительной деятельности за пределами требуемого, за пределами решения задачи, которая ставится перед человеком.

**Тема 2 Креативность.**

**2.1. Понятие креативности.**

КРЕАТИВНОСТЬ (шир.) - способность к созидательной, преобразующей и продуктивной деятельности в различных сферах: профессиональной, художественной, коммуникативной, бытовой и т.д.

Толчком к ее изучению послужили полученные в 1960-х г.г. сведения об отсутствии связей между традиционными тестами интеллекта и успешностью решения проблемных ситуаций. Оказалось, что эффективнее решают проблемные задачи те люди, которые умеют использовать предоставленную в них информацию нестандартными способами и в быстром темпе. Эта способность получила название креативности.

Сегодня насчитывается более шестидесяти определений этого понятия:

• по критерию новизны конечного продукта: Порождение оригинальных и уместных идей.

• по характеристикам процесса создания продукта: Совершение того, чего еще никто не делал, включает: замысел + изобретение + применение

• по характеристикам личности человека, создающего новый продукт

Креативность рассматривается как ОБЩАЯ СПОСОБНОСТЬ (качество, определяющее успешность овладения любой деятельностью и совершенствование в ней), потому что возможность преобразования шаблона деятельности является одним из пяти признаков наличия способностей к любой деятельности, наряду с другими признаками:

- Высокий темп обучения соответствующей деятельности

- Широта переноса навыка, которая состоит в том, что обучившись применению операции в одной ситуации, человек способен легко применить их в других аналогичных ситуациях

- Энергетическая экономность выполнения данной деятельности

- Высокая мотивация, стремление к этой деятельности, иногда вопреки обстоятельствам.

Креативность - процесс, основанный на ДИВЕРГЕНТНОМ МЫШЛЕНИИ. Его основными характеристиками являются способность к обнаружению и постановке проблем, генерированию большого числа разнообразных идей, оригинальным ответам на раздражители и т.д. По сравнению с конвергентным мышлением, ориентирующимся на известное, тривиальное решение проблемы, дивергентное мышление проявляется тогда, когда проблема еще только должна быть определена и когда не существует заранее предписанного, установленного пути ее решения.

П. Торренс сформулировал ТЕОРИЮ ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНОГО ПОРОГА, согласно которой взаимодействие интеллекта и креативности различно в зависимости от уровня интеллектуального развития индивида. У людей с интеллектуальным уровнем ниже 115-120 баллов креативность и интеллект представляют собой единый фактор, креативность в чистом виде практически отсутствует. После перехода через этот интеллектуальный порог происходит расщепление этих двух факторов, они становятся независимыми. Однако в случаях, когда интеллект превышает 175 баллов, интеллект и креативность опять сливаются в единый фактор, но уже на качественно новом уровне. То есть нет креативов с низким интеллектом, но есть интеллектуалы с низкой креативностью.

**2.2. Процесс развития креативности.**

ПРОЦЕСС РАЗВИТИЯ КРЕАТИВНОСТИ проходит как минимум две фазы.

1. «Первичная креативность», неспециализированная по отношению к определенной сфере человеческой деятельности, развивается в дошкольном детстве. Сензитивным периодом ее развития считается возрастной диапазон 3-5 лет а затем, как правило, наблюдается спад. Скорее всего, дело в том, что к окончанию дошкольного детства в поведении ребенка возрастают осознанность и самокритичность, и ребенок становится в больше степени, чем раньше, способным следовать стереотипам деятельности и мышления, транслируемым взрослыми.

Креативность актуализируется лишь тогда, когда это позволяет окружающая среда. Для ее развития важно, чтобы среда содержала образцы креативного поведения (особенно важны здесь образцы поведения взрослых, являющихся для ребенка идентификационными моделями). Для того, чтобы эти особенности воспитания стали именно условиями развития креативности, их воздействие должно быть постоянным и систематичным, а не эпизодическим.

1. Вторая фаза развития креативности приходится на подростковый и юношеский возраст. В этот период на основе «первичной» формируется «специализированная» креативность: способность к творчеству, связанная с определенной сферой человеческой деятельности, как ее дополнение и альтернатива.

**2.3. Диагностика креативности.**

КРАТКИЙ ФИГУРНЫЙ ТЕСТ П. ТОРРЕНСА

Перед предъявлением теста экспериментатор должен полностью прочитать инструкцию и тщательно продумать все аспекты работы. Тесты не допускают никаких изменений и дополнений, так как это меняет надежность и валидность тестовых показателей.

Необходимо избегать употребления слов "тест", "экзамен", "проверка" во всех объяснениях и инструкциях. Если возникает необходимость, то рекомендуется употреблять слова: упражнения, рисунки, картинки и т. д. Во время тестирования недопустимо создание тревожной и напряженной обстановки экзамена, Проверки, соперничества. Напротив, следует стремиться к созданию дружелюбной и спокойной атмосферы теплоты, уюта, доверия, поощрения воображения и любознательности детей, стимулирования поиска альтернативных ответов. Тестирование должно проходить в виде увлекательной игры. Это очень важно для надежности результатов.

Необходимо обеспечить всех учащихся тестовыми заданиями, карандашами или ручками. Все лишнее должно быть убрано. Экспериментатору необходимо иметь инструкцию, образец теста, а также часы или секундомер.

Не следует проводить одновременное тестирование в больших группах учащихся. Оптимальный размер группы -это 15-35 человек, т. е. не более одного класса.

Для младших детей размер групп следует уменьшить до 5 - 10 человек, а для дошкольников предпочтительней проводить индивидуальное тестирование. При тестировании ребенок должен сидеть за столом один или с ассистентом экспериментатора.

Время выполнения теста 10 минут. Вместе с подготовкой, чтением инструкций, раздачей листов и т. д. для тестирования необходимо отвести 15 - 20 минут.

При тестировании дошкольников и младших школьников экспериментаторы должны иметь достаточное количество ассистентов для помощи в оформлении подписей к рисункам.

Прежде чем раздавать листы с заданиями, экспериментатор должен объяснить детям, что они будут делать, вызвать у них интерес к заданиям и создать мотивацию к их выполнению. Для этого можно использовать следующий текст, допускающий различные модификации в зависимости от конкретных условий:

'Ребята! Мне кажется, что вы получите большое удовольствие от предстоящей вам работы. Эта работа поможет нам узнать, насколько хорошо вы умеете выдумывать новое и решать разные проблемы. Вам потребуется все ваше воображение и умение думать. Я надеюсь, что вы дадите простор своему воображению и вам это понравится".

Если фигурный тест требуется провести повторно, то объяснить это учащимся можно следующим образом:

'Мы хотим узнать, как изменились ваши способности придумывать новое, ваше воображение и умение решать проблемы. Вы знаете, что мы измеряем свой рост и вес через определенные промежутки времени, чтобы узнать, насколько мы выросли и поправились. То же самое мы делаем, чтобы узнать, как изменились ваши способности. Мы собираемся провести их измерение сегодня и через некоторое время. Очень важно, чтобы это было точное измерение, поэтому постарайтесь показать все, на что вы способны".

ИНСТРУКЦИИ К ТЕСТОВЫМ ЗАДАНИЯМ.

После предварительной инструкции следует раздать листы с заданиями и проследить, чтобы каждый испытуемый указал фамилию, имя и дату в соответствующей графе. (Не следует забывать об указании даты, это важно при проведении повторных тестирований.) Дошкольникам и младшим школьникам нужно помочь в указании этих сведений. В этом случае будет лучше, если вы внесете данные заранее и разладите детям листы с уже заполненными графами.

После этих приготовлений можно приступить к чтению следующей инструкции: "Вам предстоит выполнить увлекательные задания. Все пни потребуют от вас воображения, чтобы придумать новые идеи и скомбинировать их различным образом. При выполнении каждого задания старайтесь придумать что-то новое и необычное, чего никто больше из вашей группы (класса) не сможет придумать. Постарайтесь затем дополнить и достроить нашу идею так, чтобы получился интереснейший рассказ-картинка.

Время выполнения задания ограничено, поэтому старайтесь его хорошо использовать. Работайте быстро, но не торопитесь. Если у вас возникнут вопросы, молча поднимите руку и я подойду к вам и дам необходимые разъяснения".

Задание теста формулируется следующим образом:

"На этих двух страницах нарисованы незаконченные фигуры.

Если вы добавите к ним дополнительные линии, у вас получатся интересные предметы или сюжетные картинки. На выполнение этого задания отводится 10 минут.

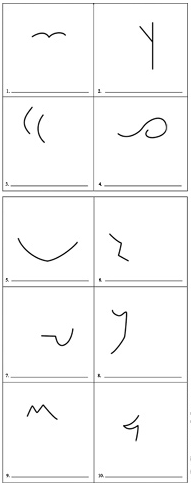
Постарайтесь придумать такую картинку или историю, которую никто другой не сможет придумать. Сделайте ее полной и интересной, добавляйте к ней новые идеи. Придумайте интересное название для каждой картинки и напишите его внизу под картинкой". Эту инструкцию необходимо предъявлять строго по тексту, не допуская никаких изменений. Даже небольшие модификации инструкции требуют повторной стандартизации и валидизации текста.

Если учащиеся волнуются, что они не успевают закончить задание вовремя, успокойте их, сказав им следующее: "Я заметил(а)', что вы все работаете по-разному. Некоторые успевают нарисовать все рисунки очень быстро, а затем возвращаются к ним и добавляют какие-то детали. Другие успевают нарисовать лишь несколько, но из каждого рисунка создают очень сложные рассказы. ' Продолжайте работать так, как вам больше нравится, как вам удобнее".

Если дети не зададут после инструкции вопросы, можно приступать к выполнению задания. Если инструкция вызовет вопросы, постарайтесь ответить на них повторением инструкции более понятными для них словами. Избегайте давать примеры или иллюстрации возможных ответов-образцов! Это приводит к уменьшению оригинальности и, в некоторых случаях, общего количества ответов. Стремитесь поддерживать доброжелательные, теплые и непринужденные отношения с детьми.

Хотя в инструкциях указано, что задания включают две страницы, некоторые дети упускают этот факт из виду и не обнаруживают вторую страницу. Поэтому следует специально напомнить детям о второй странице с заданиями. Необходимо очень внимательно следить за временем, используя секундомер.

По истечении 10 минут выполнение заданий прекращается, и листы быстро собираются. Если лети не смогли написать названия к своим рисункам, выясните у них эти названия сразу же после тестирования. Иначе вы не сможете их надежно оценить. Для этого удобно иметь несколько ассистентов, что особенно важно при тестировании младших детей.



**ПРОЦЕДУРЫ ИЗМЕРЕНИЯ.**

1. Прочитать руководство. Вы должны четко осознавать концепцию творческого мышления П. Торренса: содержание показателей беглости, гибкости, оригинальности и тщательности разработки идей как характеристик этого процесса.

2. Сначала следует определить, стоит ли ответ засчитывать, т. е. релевантен ли он заданию. Те ответы, которые не соответствуют заданиям, не учитываются. Нерелевантными считаются ответы, в которых не выполнено основное условие задания - использовать исходный элемент. Это те ответы, в которых рисунок испытуемого никак не связан с незавершенными фигурами.

3. Обработка ответов. Каждую релевантную идею (т. е. рисунок, включающий в себя исходный элемент) следует отнести к одной из категорий ответов. Списки категорий приведены ниже. Используя эти списки, определите номера категорий ответов и баллы за их **ОРИГИНАЛЬНОСТЬ**.

Если оригинальность ответов оценивается 0 или 1 баллом, категория ответов может быть определена по списку № 1 (см. ниже). В этот список вошли наименее оригинальные ответы для каждой из фигур теста. Для более оригинальных ответов (с оригинальностью 2 балла) составлен список № 2. В этом списке собраны категории, общие для всех фигур теста.

Затем определяются баллы за **РАЗРАБОТАННОСТЬ** каждого ответа. При оценке тщательности разработки ответов баллы даются за каждую значимую деталь (идею), дополняющую исходную стимульную фигуру, как в границах ее контура. так и за ее пределами. При этом. однако, основной, простейший ответ должен быть значимым, иначе его разработанность не оценивается. Один балл дастся за:

* Каждую существенную деталь общего ответа. При этом каждый класс деталей оценивается один раз и при повторении не учитывается. Каждая дополнительная деталь отмечается точкой или крестиком один раз.
* .Цвет. если он дополняет основную идею ответа.
* Специальную штриховку (но не за каждую линию, а за общую идею) - тени, объем, цвет.
* Украшение, если оно имеет смысл само по себе.
* Каждую вариацию оформления (кроме чисто количественных повторений), значимую но отношению к основному ответу. Например, одинаковые предметы разного размера могут передавать идею пространства.
* Поворот рисунка на 90' и более, необычность ракурса (вид изнутри. например), выход за рамки задания большей части рисунка.
* Каждую подробность в названии сверх необходимого минимума.

4. Показатель **БЕГЛОСТИ** для теста может быть получен прямо из номера последнего ответа, если не было пропусков или нерелевантных ответов. В противном случае следует сосчитать общее количество учтенных ответов и записать это число в соответствующей графе.

Чтобы определить показатель **ГИБКОСТИ**, зачеркните повторяющиеся номера категорий ответов и сосчитайте оставшиеся.

Суммарный балл за **ОРИГИНАЛЬНОСТЬ** определяется сложением всех без исключения баллов в этой колонке. П. Торренс считает необходимым присуждать дополнительные баллы по оригинальности за объединение в блоки исходных фигур:

* за объединение двух рисунков ........................................... 2 балла,
* за объединение трех-пяти рисунков .................................. 5 баллов,
* за объединение шести-десяти рисунков .......................... 10 баллов.

Эти премиальные баллы добавляются к общей сумме баллов за оригинальность но всему заданию.

Аналогичным образом определяется суммарный показатель РАЗРАБОТАННОСТИ ответов.

СПИСОК № 1. ОТВЕТЫ НА ЗАДАНИЕ С УКАЗАНИЕМ НОМЕРОВ КАТЕГОРИЙ И ОЦЕНОК ПО ОРИГИНАЛЬНОСТИ

| № рисунка | О баллов  (5% и более ответов) | 1 балл (от 2% до 4,99%) |
| --- | --- | --- |
| 1 | (24) Абстрактный узор  (37) Лицо, голова человека  (1) Очки  (8) Птица (летящая),чайка | (10) Брови, глаза человека  (33) Волна, море  (4) Животное (морда)  (4) Кот, кошка  (21) Обчако, туча  (58) Сверхъестественные существа  (10) Сердце ("любовь")  (4) Собака  (8) Сова  (28) Цветок  (37) Человек, мужчина  (31) Яблоко |
| 2 | 24) Абстрактный узор  (64) Дерево и его детали  (67) Рогатка  (28) Цветок | (41) Буква: Ж, У и др.  (13) Дом, строение  (60) Знак, символ, указатель  (8) Птица: следы, ноги  (45) Цифра  (37) Человек |
| 3 | (24) Абстрактный узор  (53) Звуковые и радиоволны  (37) Лицо человека  (9) Парусный корабль, лодка  (31) Фрукты, ягоды | (21) Ветер, облака, дождь  (7) Воздушные шарики  (64) Дерево и его детали  (49) Дорога, мост  (4) Животное или его морда  (48) Карусели, качели  (68) Колеса  (67) Лук и стрелы  (35) Луна  (27) Рыба, рыбы  (48) Санки  (28) Цветы |
| 4 | (24) Абстрактный узор  (33) Волна, море  (41) Вопросительный знак  (4)Змея (37) Лицо человека  (4) Хвост животного, хобот слона | (4) Кот, кошка  (32) Кресло, стул  (36) Ложка, половник  (4) Мышь  (38) Насекомое, гусеница, червяк  (1)Очки  (8) Птица: гусь, лебедь  (27) Ракушка  (58) Сверхъестественные существа  (1) Трубка для курения  (28) Цветок |
| 5 | (24) Абстрактный узор  (36) Блюдо, ваза. чаша  (9) Корабль, лодка  (37) Лицо человека  (65) Зонт | (33) Водоем, озеро  (47) Гриб  (10) Губы, подбородок  (22) Корзина, таз  (31) Лимон, яблоко  (67) Лук (и стрелы)  (33) Овраг, яма  (27) Рыба  (25) Яйцо |
| 6 | (24) Абстрактный узор  (15) Лестница, ступени  (37) Лицо человека | (33) Гора, скала  (36) Ваза  (64) Дерево, ель  (19) Кофта, пиджак, платье  (66) Молния, гроза  (37) Человек: мужчина, женщина  (28) Цветок |
| 7 | (24) Абстрактный узор  (18) Автомашина  (36) Ключ  (62) Серп | (47) Гриб  (36) Ковш, черпак  (43) Линза, лупа  (37) Лицо человека  (36) Ложка, половник •  (62) Молоток  (1) Очки  (18) Самокат  (60) Символ: серп и молот  (48) Теннисная ракетка |
| 8 | (24) Абстрактный узор  (37) Девочка, женщина  (37) Человек: голова или тело | (41) Буква: У и др.  (36) Ваза  (64)Дерево  11) Книга  (19) Майка, платье  (2) Ракета  (58) Сверхъестественные существа  (28) Цветок  (67) Щит |
| 9 | (24) Абстрактный узор  (33) Горы, холмы  (4) Животное, его уши  (41) Буква М | (4) Верблюд  (4) Волк  (4) Кот, кошка  (4) Лиса  (37) Лицо человека  (4) Собака  (37) Человек: фигура |
| 10 | (24) Абстрактный узор  (8) Гусь, утка  (64) Дерево, ель, сучья  (37) Лицо человека  (4) Лиса | (63) Буратино  (37) Девочка  (8) Птица  (58) Сверхъестественные существа  (45) Цифры  (37) Человек, фигура |

СПИСОК №2 (в скобках указаны номера категорий ответов)

(18) Автомобиль: машина легковая, гоночная, грузовая, повозка, тележка, трактор.

(3) Ангелы и другое божественные существа, их детали, включая крылья.

(1) Аксессуары: браслет, корона, кошелек, монокль, ожерелье, очки, шляпа.

(20) Бельевая веревка, шнур.

(41) Буквы: одиночные или блоками, знаки препинания.

(7) Воздушные шары: одиночные или в гирлянде.

(39) Воздушный змей.

(33) Географические объекты: берег, волны, вулкан, гора, озеро, океан, пляж, река, утес.

(34) Геометрические фигуры: квадрат, конус, круг, куб, прямоугольник, ромб, треугольник.

(24) Декоративная композиция: все виды абстрактных изображений, орнаменты, узоры.

(64) Дерево: все виды деревьев, d том числе новогодняя ель, пальма.

(49) Дорога и дорожные системы: дорога, дорожные знаки и указатели, мост, перекресток, эстакада.

(4) Животное, его голова или морда: бык, верблюд, змея, кошка, коза, лев, лошадь, лягушка, медведь, мышь, обезьяна, олень, свинья, слон, собака.

(5) Животное: следы.

(53) Звуковые волны: магнитофон, радиоволны, радиоприемник, рация, камертон, телевизор.

(65) Зонтик.

(63) Игрушка: конь-качалка, кукла, кубик, марионетка.

(62) Инструменты: вилы, грабли, клеши, молоток, топор.

(46) Канцелярские и школьные принадлежности: бумага, обложка, папка, тетрадь.

(11) Книга: одна или стопка, газета, журнал.

(68) Колеса: колесо, обод, подшипник, шина, штурвал.

(50) Комната или части комнаты: пол, стена, угол.

(22) Контейнер: бак, бидон, бочка, ведро, консервная банка, кувшин, шляпная коробка, ящик.

(9) Корабль, лодка: каноэ, моторная лодка, катер, пароход, парусник.

(12) Коробка: коробок, пакет, подарок, сверток.

(54) Космос: космонавт.

(16) Костер, огонь.

(23) Крест: Красный крест, христианский крест, могила.

(40) Лестница: приставная, стремянка, трап.

(2) Летательный аппарат: бомбардировщик, планер, ракета, самолет, спутник.

(32) Мебель: буфет, гардероб, кровать, кресло, парта, стол, стул, тахта.

(43) Механизмы и приборы: компьютер, линза, микроскоп, пресс, робот, шахтерский молот.

(44) Музыка: арфа, барабан, гармонь, колокольчик, ноты, пианино, рояль, свисток, цимбалы. (6) Мячи: баскетбольные, теннисные, бейсбольные, волейбольные, комочки грязи, снежки. (59) Наземный транспорт - см. Автомобиль, не вводить новую категорию.

(38) Насекомое: бабочка, блоха, богомол, гусеница, жук, клоп, муравей, муха, паук, пчела, светлячок, червяк.

(35) Небесные тела: Большая Медведица, Венера, затмение Луны, звезда, Луна, метеорит, комета, Солнце.

(21) Облако, туча: разные виды и формы.

(39) Обувь: ботинки, валенки, сапоги, тапки, туфли.

(19) Одежда: брюки, кальсоны, кофта, мужская рубашка, пальто, пиджак, платье, халат, шорты, юбка.

(67) Оружие: винтовка, лук и стрелы, пулемет, пушка, рогатка, шит.

(48) Отдых: велосипед, каток, ледяная горка, парашютная вышка, плавательная доска, роликовые коньки, санки, теннис.

(29) Пища: булка, кекс, конфета, леденец, лепешка, мороженое, орехи, пирожное, сахар, тосты, хлеб.

(66) Погода: дождь, капли дождя, метель, радуга, солнечные лучи, ураган.

(36) Предметы домашнего обихода: ваза. вешалка, зубная щетка, кастрюля, ковш, кофеварка, метла, чашка, щетка.

(8)Птица: аист, журавль, индюк, курица, лебедь, павлин, пингвин, попугай, утка, фламинго, цыпленок.

(26) Развлечения: певец, танцор, циркач.

(47) Растения: заросли, кустарник, трава.

(27) Рыба и морские животные: гуппи, золотая рыбка, кит, осьминог.

(58) Сверхъестественные (сказочные) существа: Алладин, баба Яга, бес, вампир, ведьма. Геркулес, дьявол, монстр, привидение, фея, черт.

(42) Светильник: волшебный фонарь, лампа, свеча, уличный светильник, фонарь, электрическая лампа.

(60) Символ: значок, герб, знамя, флаг, ценник, чек, эмблема.

(52) Снеговик.

(57) Солнце и другие планеты: см. Небесные тела.

(55) Спорт: беговая дорожка, бейсбольная площадка, скачки, спортивная площадка, футбольные ворота.

(13) Строение: дом, дворец, здание, изба, конура, небоскреб, отель, пагода, хижина, храм, церковь.

(15) Строение, его части: дверь, крыша, окно, пол, стена, труба.

(14) Строительный материал: доска, камень, кирпич, плита, труба.

(17) Тростник и изделия из него.

(51) Убежище, укрытие (не дом): навес, окоп, палатка, тент, шалаш.

(31) Фрукты: ананас, апельсин, банан, ваза с фруктами, вишня, грейпфрут, груша, лимон, яблоко.

(28) Цветок: маргаритка, кактус, подсолнух, роза, тюльпан.

(45) Цифры: одна или в блоке, математические знаки.

(61) Часы: будильник, песочные часы, секундомер, солнечные часы, таймер.

(37) Человек, его голова, лицо или фигура: девочка, женщина, мальчик, монахиня, мужчина, определенная личность, старик.

(56) Человек из палочек: см. Человек.

(8) Человек, части его тела: брови, волосы, глаз, губы, кость, ноги, нос, рот, руки, сердце, ухо, язык.

(25) Яйцо: все виды, включая пасхальное, яичница.

**ИНТЕРПРЕТАЦИЯ РЕЗУЛЬТАТОВ ТЕСТИРОВАНИЯ.**

1. Беглость или продуктивность. Этот показатель не является специфическим для творческого мышления и полезен прежде всего тем, что позволяет понять другие показатели КТТМ. Данные показывают (см. таблицу I), что большинство детей 1-8 классов выполняют от семи до десяти заданий, а старшеклассники - от восьми до десяти заданий. Минимальное количество выполненных заданий (менее 5-ти) встречается чаше всего у подростков (5-8 классы).

2. Гибкость. Этот показатель оценивает разнообразие идей и стратегий, способность переходить от одного аспекта к другому. Иногда этот показатель полезно соотнести с показателем беглости или даже вычислить индекс путем деления показателя гибкости на показатель беглости и умножения на 100%. Напомним, что если испытуемый имеет низкий показатель гибкости, то это свидетельствует о ригидности его мышления, низком уровне информированности, ограниченности интеллектуального потенциала и (или) низкой мотивации.

3. Оригинальность. Этот показатель характеризует способность выдвигать идеи, отличающиеся от очевидных, общеизвестных, общепринятых, банальных или твердо установленных. Те, кто получают высокие значения этого показателя обычно характеризуются высокой интеллектуальной активностью и неконформностью. Оригинальность решений предполагает способность избегать легких, очевидных и неинтересных ответов. Как и гибкость, оригинальность можно анализировать в соотношении с беглостью с помощью индекса, вычисляемого описанным выше способом.

4. Разработанность. Высокие значения этого показателя характерны для учащихся с высокой успеваемостью, способных к изобретательской и конструктивной деятельности. Низкие - для отстающих, недисциплинированных и нерадивых учащихся. Показатель разработанности ответов отражает как бы другой тип беглости мышления и в определенных ситуациях может быть как преимуществом, так и ограничением, в зависимости от того, как это качество проявляется.

Таблица 1

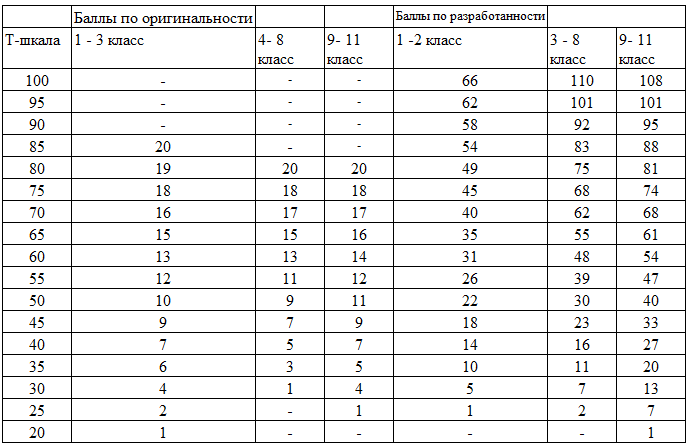
**Средние значения показателей КТТМ у учащихся разных классов**



Для сопоставления показателей творческого мышления (оригинальности и разработанности) необходимо провести их преобразование в стандартную Т-шкалу. Это позволит сравнивать результаты, полученные по К1ТМ и фигурному тесту творческого мышления П. Торренса (см. табл. 2).

Таблица 2.

**Преобразование “сырых” показателей в Т-шкалу.**



Значения по Т-шкале 50 ± 10 соответствуют возрастной норме.

**ТЕСТ ВЕРБАЛЬНОЙ КРЕАТИВНОСТИ (RAT) С. МЕДНИКА (адаптация Л. Г. Алексеевой, Т. В. Галкиной, подростковый вариант).**

Разработанный тест предназначен для диагностики вербальной креативности, которая определяется как процесс перекомбинирования элементов ситуации. В данном случае испытуемым предлагаются словесные триады (тройки слов), элементы которых принадлежат к взаимно отдаленным ассоциативным областям. Испытуемому необходимо установить между ними ассоциативную связь путем нахождения четвертого слова, которое объединяло бы элементы таким образом, чтобы с каждым из них оно образовывало некоторое словосочетание. В качестве стимульного материала в тесте используются 40 словесных триад.

Испытуемого нельзя ограничивать временем решения тестовых заданий. Желательно работать с испытуемым индивидуально, хотя возможен и групповой вариант (до 20 человек).

Подростковый вариант методики состоит из разминки и двух серий заданий, предъявляемых испытуемому через промежуток времени. Основной диагностике предшествует разминка. Разминка необходима для облегчения процесса вхождения испытуемого в деятельность и адаптацию к ней.

Непосредственно после разминки дается первая серия основных заданий. Вторая серия проводится с испытуемым через определенный промежуток времени (3—5 дней) после первой серии.

Для проведения эксперимента выбирается тихое, хорошо освещенное помещение. Обязательно, чтобы испытуемый сидел за столом один (случай работы с группой) для исключения общения во время эксперимента. Тестовые задания предъявляются на отдельных листах, на которых испытуемый записывает варианты своих ответов.

Перед началом работы у испытуемого должно быть серьезное и доброжелательное отношение к эксперименту, что можно достичь продуманными объяснениями, соответствующими возрасту и состоянию испытуемого. Закончив вступительную беседу, экспериментатор предлагает инструкцию к разминке. Разминка представляет собой своеобразное обсуждение возможностей решения тестовых задач.

ИНСТРУКЦИЯ К РАЗМИНКЕ:

«Сейчас я предложу вам небольшие словесные задания. Перед основной серией проведем небольшую разминку для того, чтобы вы поняли суть заданий и представили себе механизм их решения. Я даю вам два слова. Вы подбираете к ним третье, такое, чтобы оно сочеталось с каждым предложенным, то есть могло составить с ним словосочетание. Например, вам даются слова: деревянная, пионерская. Ответом могут служить слова: линейка, комната. Какие еще слова вы можете предложить?

Возьмем другую пару: горячая, кафельная.

Ответ: плитка.

Вы можете менять слова-стимулы грамматически: горячий пол, кафельный пол.»

Испытуемому предлагают карточки с заданиями разминки, которые он последовательно решает, записывая ответы на самих карточках.

Задания разминки: фирменные, рекордные; детская, чернильница; шахматная, изящная; бумажный, осенний; вкусный, английский.

С испытуемым постоянно обсуждается момент возможности-невозможности употребления определенных выражений. Экспериментатор в процессе обсуждения подводит испытуемого к мысли о возможности употребления самых невероятных словосочетаний.

Если разминка представляет собой своеобразное обсуждение, то есть работу испытуемого в паре с экспериментатором, то подобное общение полностью исключается при проведении основных серий. Экспериментатор зачитывает инструкцию, затем предлагает задать возникшие вопросы. Для ответа на них экспериментатор вновь зачитывает вслух соответствующие места из инструкции. Чтобы не нарушить адекватность условий эксперимента, экспериментатор не должен пытаться разъяснять своими словами смысл заданий и примеры решений. Убедившись, что испытуемый понял сущность задания, экспериментатор разрешает взять первую карточку из первой серии.

**ИНСТРУКЦИЯ К 1 СЕРИИ:**

«Итак, переходим к основной серии задач. Суть каждого задания примерно такая же, что и в заданиях разминки. Только теперь вам предлагаются не два, а три слова. Вы подбираете к ним такое четвертое, которое бы подходило к каждому слову-стимулу, то есть могло бы составить словосочетание с каждым предложенным словом. Например, быстрый, зеленый, полный, словом-ответом быть слово поезд. Вы можете также изменять слова грамматически, использовать предлоги. Например, часы, скрипка, единство. Ответом может служить: мастер: часовой мастер, скрипичный мастер, единственный мастер, или с предлогом – мастер по часам.

Если в ответ на предложенные стимулы у вас возникает не одна, а несколько ассоциаций, напишите все. Ответы пишите на этих же карточках. Если вы изменяете слова-стимулы, то пишите только предлагаемое слово. Работайте удобном для вас режиме, во времени вы не ограничены. Так как здесь важны сугубо ваши личные результаты, пожалуйста, не отвлекайтесь и работайте индивидуально».

**ИНСТРУКЦИЯ КО 2 СЕРИИ:**

Инструкция к данной серии дается другими словами: «Сегодня я даю вам задания, подобные прошлым, но цель наша становится более интересной, несколько даже усложняется. Постарайтесь, чтобы те образы, те ассоциации, которые приходят вам в голову в ответ на предложенные слова, были бы как можно оригинальнее и ярче, необычными, образными. Пусть это будут словосочетания, которые в обычной жизни даже не употребляются и звучат весьма необычно. Постарайтесь преодолеть ваши стереотипы мышления и создать нечто новое и оригинальное. Условия те же: вы можете менять грамматическую основу слов, использовать предлоги. Свои ответы пишите на карточках.

Еще раз напоминаю вам о цели сегодняшней работы: постарайтесь продемонстрировать в своих ответах оригинальность и самобытность своего мышления. Пусть ваши словосочетания будут яркими и необычными, быть может даже иногда странными. Новое и оригинальное всегда звучит непривычно и кажется лишенным смысла. Пусть это не пугает вас – сейчас вы творите!!! Дайте волю собственной фантазии. Позвольте себе забыть о речевых нормах, о нормах бытового языка каждого дня. И заговорите новым оригинальным красивым языком.

Постарайтесь на каждое задание дать как можно больше ответов, оригинальных и необычных.»

Таким образом, вторая серия основных задач практически не отличается по стимульному материалу от первой серии. Основное отличие заключается в инструкции, цель которой – максимально замотивировать испытуемого. В инструкции подчеркивается, что испытуемый должен «творить» и продемонстрировать в своих ответах оригинальность и самобытность мышления, причем таких должно быть как можно больше.

**СТИМУЛЬНЫЙ МАТЕРИАЛ ПЕРВОЙ СЕРИИ** (в скобках даны наиболее типичные ответы):

• громкая правда медленно (говорить)

• холодная зелень мутная (вода)

• прошлое море друзья (вспомнить)

• зоркий ресница стеклянный (глаз)

• свежая английская новости (газета)

• кино экзамен проездной (билет)

• комната положение река (войти)

• трудное истекло золото (время)

• мундир городок билет (военный)

• неожиданно человек улица (встреча)

• холодная дым жесткая (война)

• умная косы свежая (голова)

• прошлый время трудный (год)

• дедушка очки добрая (бабушка)

• долго вечер друзья (ждать)

• плохо глаза море (видеть)

• слон облако медведь (белый)

• навсегда домой назад (вернуться)

**СТИМУЛЬНЫЙ МАТЕРИАЛ ВТОРОЙ СЕРИИ**

(в скобках даны наиболее типичные ответы):

• случайная горы долгожданная (встреча)

• вечерняя бумага стенная (газета)

• обратно родина путь (вернуться)

• далеко слепой будущее (смотреть)

• народная страх мировая (война)

• деньги билет свободное (время)

• дверь доверие быстро (войти)

• человек погоны завод (военный)

• друг город круг (родной)

• поезд купить бумажный (билет)

• цвет заяц сахар (белый)

• ласковая морщины сказки (бабушка)

• детство случай хорошее (настроение)

• воздух быстрая свежая (струя)

• певец Америка тонкий (голос)

• тяжелый рождение урожайный (год)

• много чепуха прямо (говорить)

• кривой очки острый (глаз)

• садовая мозг пустая (голова)

• гость случайно вокзал (встреча)

**АЛГОРИТМ РАСЧЕТА ОСНОВНЫХ ПОКАЗАТЕЛЕЙ ТЕСТА.**

Все результаты, полученные на определенной выборке, фиксируются и сводятся в общую таблицу, где по вертикали заносятся фамилии испытуемых, а по горизонтали все предложенные испытуемым ответы на слова-стимулы. На серию делается отдельная таблица.

Критерии оценки:

1. Количество ассоциаций (Na )

Na = X / Y, где х — общее количество ответов; у — общее количество заданий.

(В данном варианте теста в каждой серии предлагалось по двадцать заданий. Если на 20 заданий испытуемый предложил 36 ответов, его индекс оригинальности будет равен 36/20= 1,8).

2. Индекс оригинальности.

Сначала считается индекс оригинальности каждого ответа, а затем индекс оригинальности всех ответов испытуемого, то есть индекс оригинальности его работы.

На каждый стимул составляется список ответов, предложенный в данном выборе, и подсчитывается частота встречаемости каждого ответа.

Zi = 1 / r ; , где Z — индекс оригинальности каждого ответа; i — номер задания; r – частота встречаемости конкретного ответа у каждого испытуемого относительно данной однородной выборки.

Все индексы оригинальности ответов конкретного испытуемого складываются.

Nop = ( Z 1 + Z 2 + … + Zi ) / X ,

где Nор – индекс оригинальности работы испытуемого; Х – общее количество ответов.

Например, на стимул «быстрый, зеленый, полный», из 50 испытуемых 46 дали ответ «поезд», индекс оригинальности данного ответа будет равен 1/46. Таким образом, просчитываются индексы всех ответов данного испытуемого и получается сумма индексов испытуемого: 1/5 + 1/6 + 1/7 + 1/24 = 9,8.

Индекс оригинальности данного испытуемого будет равен 9,8/20 = 0,49.

Если тестирование проводилось индивидуально, можно воспользоваться усредненными данными по оригинальности: http://www.vashpsixolog.ru/psychodiagnostic-school-psychologist/61-diagnosis-of-intellectual-development/711-test-coppersmith-diagnosis-verbal-creativity

3. Индекс уникальности ответов. Уникальным считается ответ, у которого индекс оригинальности Zi= 1

Nyn = I / X , где Nун — индекс уникальности ответов (относительно данной выборки); l — количество уникальных ответов (Zi = 1)

**2.4. Диагностика личной креативности (Е.Е. Туник)**

Назначение. Данная методика позволяет определить четыре особенности творческой личности: любознательность (Л); воображение (в); сложность (с) и склонность к риску (Р). Несмотря на ее адресованность юношескому возрасту, она не утрачивает своей прогностичности и в зрелом возрасте.

**Инструкция**. Это задание поможет вам выяснить, насколько творческой личностью вы себя считаете. Среди следующих коротких предложений вы найдете такие, которые определенно подходят вам лучше, чем другие. Их следует отметить знаком «X» в колонке «В основном верно». Некоторые предложения подходят вам лишь частично, их следует пометить знаком «X» в колонке «Отчасти верно». Другие утверждения не подойдут вам совсем, их нужно отметить знаком «X» в колонке «Нет». Те утверждения, относительно которых вы не можете прийти к решению, нужно пометить знаком «X» в колонке «Не могу решить». Делайте пометки к каждому предложению и не задумывайтесь подолгу. Здесь нет правильных или неправильных ответов. Отмечайте первое, что придет вам в голову, читая предложение. Это задание не ограничено во времени, но работайте как можно быстрее. Помните, что, давая ответы к каждому предложению, вы должны отмечать то, что действительно чувствуете. Ставьте знак «X» в ту колонку, которая более всего подходит вам. На каждый вопрос выберите только один ответ.

|  | Да | | Нет | | Не могу решить |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 1.Если я не знаю правильного ответа, то попытаюсь догадаться о нем. | X | |  | |  |
| 2.Я люблю рассматривать предмет тщательно и подробно, чтобы обнаружить детали, | X | |  | |  |
| которых не видел раньше. | X | |  | |  |
| 3.Обычно я задаю вопросы, если чего-нибудь не знаю. | X | |  | |  |
| 4. Мне не нравится планировать дела заранее. |  | | X | |  |
| 5.Перед тем как играть в новую игру, я должен убедиться, что смогу выиграть. | X | |  | |  |
| 6. Мне нравится представлять себе то, что мне нужно будет узнать или сделать. | X | |  | |  |
| 7. Если что-то не удается с первого раза, я буду работать до тех пор, пока не сделаю это. | X | |  | |  |
| 8. Я никогда не выберу игру, с которой другие незнакомы. |  | | X | |  |
| 9. Лучше я буду делать все как обычно, чем искать новые способы. |  | | X | |  |
| 10. Я люблю выяснять, так ли все на самом деле. | X | |  | |  |
| 11. Мне нравится заниматься чем-то новым. | X | |  | |  |
| 12.Я люблю заводить новых друзей. | X | |  | |  |
| 13.Мне нравится думать о.том, чего со мной никогда не случалось. |  | | X | |  |
| 14.Обычно я не трачу время на мечты о том, что когда-нибудь стану известным | X | |  | |  |
| артистом, музыкантом, поэтом. | X | |  | |  |
| 15.Некоторые мои идеи так захватывают меня, что я забываю обо всем на свете. | X | |  | |  |
| 16.Мне больше понравилось бы жить и работать на космической станции, чем здесь, на Земле. |  | | X | |  |
| 17.Я нервничаю, если не знаю, что произойдет дальше. | X | |  | |  |
| 18.Я люблю то, что необычно. | X | |  | |  |
| 19.Я часто пытаюсь представить, о чем думают другие люди. |  | | X | |  |
| 20.Мне нравятся рассказы или телевизионные передачи о событиях, случившихся в прошлом. | X | |  | |  |
| 21.Мне нравится обсуждать мои идеи в компании друзей. | X | |  | |  |
| 22.Я обычно сохраняю спокойствие, когда делаю что-то не так или ошибаюсь. | X | |  | |  |
| 23.Когда я вырасту, мне хотелось бы сделать или совершить что-то такое, что | X |  | |  | |
| никому не удавалось до меня. | X |  | |  | |
| 24.Я выбираю друзей, которые всегда делают все привычным способом. |  | X | |  | |
| 25.Многие существующие правила меня обычно не устраивают. | X |  | |  | |
| 26.Мне нравится решать даже такую проблему, которая не имеет правильного ответа. | X |  | |  | |
| 27.Существует много вещей, с которыми мне хотелось бы поэкспериментировать. | X |  | |  | |
| 28.Если я однажды нашел ответ на вопрос, я буду придерживаться его, а не искать другие ответы. | X |  | |  | |
| 29.Я не люблю выступать перед группой. | X |  | |  | |
| 30.Когда я читаю или смотрю телевизор, я представляю себя кем-либо из героев. |  | X | |  | |
| 31.Я люблю представлять себе, как жили люди 200 лет назад. | X |  | |  | |
| 32.Мне не нравится, когда мои друзья нерешительны. | X |  | |  | |
| 33.Я люблю исследовать старые чемоданы и коробки, чтобы просто посмотреть, что в них может быть. | X |  | |  | |
| 34.Мне хотелось бы, чтобы мои родители и руководители делали все как обычно и не менялись. | X |  | |  | |
| 35.Я доверяю свои чувствам, предчувствиям. | X |  | |  | |
| 36.Интересно предположить что-либо и проверить, прав ли я. | X |  | |  | |
| 37.Интересно браться за головоломки и игры, в которых необходимо рассчитывать свои дальнейшие ходы. | X |  | |  | |
| 38.Меня интересуют механизмы, любопытно посмотреть, что у них внутри и как они работают. | X |  | |  | |
| 39.Моим лучшим друзьям не нравятся глупые идеи. | X |  | |  | |
| 40.Я люблю выдумывать что-то новое, даже если это невозможно применить на практике. | X |  | |  | |
| 41.Мне нравится, когда все вещи лежат на своих местах. | X |  | |  | |
| 42.Мне было бы интересно искать ответы на вопросы, которые возникнут в будущем. | X |  | |  | |
| 43.Я люблю браться за новое, чтобы посмотреть, что из этого выйдет. | X |  | |  | |
| 44.Мне интереснее играть в любимые игры просто ради удовольствия, а не ради выигрыша. | X |  | |  | |
| 45.Мне нравится размышлять о чем-то интересном, о том, что еще никому не |  |  | |  | |
| приходило в голову. | X |  | |  | |
| 46.Когда я вижу картину, на которой изображен кто-либо незнакомый мне, мне интересно узнать, кто это. |  | X | |  | |
| 47.Я люблю листать книги и журналы для того, чтобы просто посмотреть, что в них. |  | X | |  | |
| 48.Я думаю, что на большинство вопросов существует один правильный ответ. | X |  | |  | |
| 49.Я люблю задавать вопросы о таких вещах, о которых другие люди не задумываются. | X |  | |  | |
| 50.У меня есть много интересных дел как на работе (учебном заведении), так и дома. | X |  | |  | |

**ОБРАБОТКА ДАННЫХ.**

**КЛЮЧ**

Склонность к риску (ответы, оцениваемые в 2 балла)

а) положительные ответы: 1, 21, 25, 35, 36, 43, 44;

б) отрицательные ответы: 5, 8, 22, 29, 32, 34;

в) все ответь! на данные вопросы в форме «может быть» оцениваются в 1 балл;

г) все ответы «не знаю» на данные вопросы оцениваются в -1 балл и вычитаются из общей суммы.

Любознательность (ответы, оцениваемые в 2 балла)

а) положительные ответы: 2, 3, 11, 12, 19,27,33,37,38,47,49;

б) отрицательные ответы: 28;

в) все ответы «может быть» оцениваются в +1 балл, а ответы «не знаю» - в -1 балл.

Сложность (ответы, оцениваемые в 2 балла)

а) положительные ответы: 7, 15, 18, 26,42, 50;

б) отрицательные : 4, 9, 10, 17, 24, 41, 48;

в) все ответы в форме «может быть» оцениваются в +1 балл, а ответы «не знаю» - в -1 балл.

Воображение (ответы, оцениваемые в 2 балла)

а) положительные: 13, 16, 23, 30, 31, 40, 45, 46;

б} отрицательные: 14, 20, 39;

в) все ответы «может быть» оцениваются в +1 балл, а ответы «не знаю» - в -1 балл.

Чем выше «сырая» оценка человека, испытывающего позитивные чувства по отношению к себе, тем более творческой личностью, любознательной, с воображением, способной пойти на риск и разобраться в сложных проблемах, он является; все вышеописанные личностные факторы тесно связаны с творческими

способностями.

Могут быть получены оценки по каждому фактору теста в отдельности, а также суммарная оценка.

**ИНТЕРПРЕТАЦИЯ.**

Любознательность, Субъект с выраженной любознательностью чаще всего спрашивает всех и обо всем, ему нравится изучать устройство механических вещей, он постоянно ищет новые пути (способы) мышления, любит изучать новые вещи и идеи, ищет разные возможности решения задач, изучает книги, игры, карты,

картины и т. д., чтобы познать как можно больше,

Воображение. Субъект с развитым воображением: придумывает рассказы о местах, которые он никогда не видел; представляет, как другие будут решать проблему, которую он решает сам; мечтает о различных местах и вещах; любит думать о явлениях, с которыми не сталкивался; видит то, что изображено на картинах и рисунках, необычно, не так, как другие; часто испытывает удивление по поводу

различных идей и событий.

Сложность. Субъект, ориентированный на познание сложных явлений, проявляет интерес к сложным вещам и идеям; любит ставить перед собой трудные задачи; любит изучать что-то без посторонней помощи; проявляет настойчивость, чтобы достичь своей цели; предлагает слишком сложные пути решения проблемы, чем это кажется необходимым; ему нравятся сложные задания.

Склонность к риску. Проявляется в том, что субъект будет отстаивать свои идеи, не обращая внимания на реакцию других; ставит перед собой высокие цели и будет пытаться их осуществить; допускает для себя возможность ошибок и провалов; любит изучать новые вещи или идеи и не поддается чужому мнению; не

слишком озабочен, когда одноклассники, учителя или родители выражают свое неодобрение; предпочитает иметь шанс рискнуть, чтобы узнать, что из этого получится.

**Опросник креативности Рензулли.**

Инструкция:

В таблице под номерами от 1 до 10 отмечены характеристики творческого проявления (креативности). Пожалуйста оцените, используя четырёхбалльную систему, в какой степени Вы обладаете вышеописанными творческими характеристиками.

Возможные оценочные баллы: 4- постоянно, 3-часто,2- иногда,1-редко.

Текст опросника / бланк для ответов:

| Характеристики | Оценки |
| --- | --- |
| 1. Чрезвычайно любознателен в самых разных областях: постоянно задаёт вопросы о чём-либо и обо всём. | 4 |
| 1. Выдвигает большое количество различных идей или решений проблем; часто предлагает необычные, нестандартные, оригинальные ответы. | 4 |
| 1. Свободен и независим в выражении своего мнения, иногда горяч в споре; упорный и настойчивый. | 4 |
| 1. Способен рисковать; предприимчив и решителен. | 3 |
| 1. Предпочитает задания, связанные с «игрой ума»; фантазирует, обладает воображением (интересно, что произойдёт, если…); манипулирует идеями (изменяет, тщательно разрабатывает их); любит заниматься применением, улучшением и изменением правил и объектов. | 4 |
| 1. Обладает тонким чувством юмора и видит смешное в ситуациях, которые не кажутся смешными другим. | 3 |
| 1. Осознаёт свою импульсивность и принимает это в себе, более открыт восприятию необычного в себе (свободное проявление «типично женских интересов» для мальчиков; девочки более независимы и настойчивы, чем их сверстницы); проявляет эмоциональную чувствительность. | 3 |
| 1. Обладает чувством прекрасного; уделяет внимание эстетическим характеристикам вещей и явлений. | 4 |
| 1. Имеет собственное мнение и способен его отстаивать; не боится быть непохожим на других; индивидуалист, не интересуется деталями; спокойно относится к творческому беспорядку. | 4 |
| 1. Критикует конструктивно; не склонен полагаться на авторитетные мнения без их критической оценки. | 4 |

**Обработка и анализ результатов:**

Необходимо подсчитать суммарный балл по всем признакам, приведенным в таблице, и определить уровень креативности, соотнеся его со значениями, приведенными в таблице:

| Уровень креативности | Сумма баллов |
| --- | --- |
| Очень высокий | 40-34 |
| Высокий | 33-27 |
| Нормальный, средний | 26-21 |
| Низкий | 20-16 |
| Очень низкий | 15-10 |

Этот опросник может применяться не только для самооценки, но и для экспертной оценки креативности. В этом случае оценки по перечисленным в таблице признакам выставляет не сам тестируемый, а знакомые ним люди, выступающие в качестве «экспертов». Инструкция в этом случае звучить следующим образом: « В таблице под номерами от 1 до 10 отмечены характеристики творческого проявления (креативности). Пожалуйста оцените, используя четырёхбалльную систему, в какой степени …. (фамилия, имя) обладает вышеописанными творческими характеристиками. Возможные оценочные баллы: 4- постоянно, 3-часто,2- иногда,1-редко».

**Тема 3 Технологии развития креативности.**

**3.1. Технология развития отдельных параметров креативности.**

1. Беглость (задания в условиях ограничения времени)

• - Напишите слова, содержащие указанную букву

• -Назовите предметы, обладающие указанными признаками

• - Напишите предложения по первым буквам слов

• - Перечислите как можно больше способов необычного использования предмета

2. Гибкость (разные способы выполнения однотипных заданий)

• - дорисовать одинаковые геометрические фигуры до разных рисунков

• - составить изображения из геометрических фигур

• - Оценить одно событие или один факт с разных сторон

3. Оригинальность (развивается на основе развития гибкости, с рефлексивным компонентом). Ресурс – развитие чувства юмора:

• - ложное противопоставление

• - ложное усиление

• -доведение до абсурда

• - смешение стилей и т.д.

4. Разработанность

• - поиск возможных причин и / или следствий ситуации

• - поиск различных признаков одного предмета / явления

**3.2. Приемы развития и совершенствования креативного потенциала.**

1. Ментальные карты. Данный прием основан на тесной связи между креативностью и памятью. В центр листа помещается ключевое понятие, а все возникающие в связи с ним ассоциации записываются на «лучах», исходящих от центра. Эти записи могут сопровождаться рисунками, вырезками из журналов и т.д. В процессе создания ментальной карты может прийти неожиданное решение актуального вопроса

2. Мозговой штурм. Суть данного приема в том, чтобы развести во времени генерацию идеи и ее критику. Сначала необходимо придумать как можно больше идей по поводу решения того или иного вопроса (их желательно записывать на бумагу), причем идеи на этом этапе могут носить любой, самый фантастический характер. Анализ «жизнеспособности» идей только по прошествии некоторого времени с момента окончания мозгового штурма.

3. Шесть шляп творческого мышления. Этот прием позволяет упорядочить творческий процесс с помощью мысленного надевания одной из шести цветных шляп в следующей последовательности:

• белая шляпа — анализ цифр и фактов;

• черная шляпа — поиск негативных сторон проблемы;

• желтая шляпа — поиск позитивных сторон проблемы;

• зелёная шляпа —генерация новых идей;

• красная шляпа —эмоциональные оценки придуманного;

• синяя шляпа — подведение итогов..

4. Синектика. Прием основан на поиске аналогий. Необходимо выбрать объект и построить для него таблицу аналогий. В первый столбец заносятся прямые аналогии, во второй — непрямые (например, отрицание признаков первого столбца). Затем нужно сопоставить цель, объект и непрямые аналогии. Скажем, объект — карандаш, задача — расширение ассортимента. Прямая аналогия — объёмный карандаш, её отрицание — плоский карандаш. Результатом будет, например, карандаш-закладка.

5. Метод фокальных объектов – метод поиска новых идей путем присоединения к исходному объекту свойств или признаков случайных объектов.

6. Метод творческих преобразований. В его основе лежат «преобразующие вопросы»:

• Альтернативное применение: можно ли данный объект использовать иначе или изменить? На что данный объект похож, что он напоминает? Какие у вас возникают идеи, когда вы смотрите на данный объект?

• Изменения: можно ли изменить цвет данного объекта, размер, форму, звук, запах, направление движения? Какой неожиданный поворот в изменении этого объекта вы бы могли придумать? Можете ли вы изменить свой голос, прическу, свой внешний вид? Можно ли улучшить, усовершенствовать данный объект?

• Уменьшение: можно ли сократить данный процесс по времени? Можно ли сделать этот объект меньше, короче, легче, тоньше, слабее? Можно ли сделать этого человека менее заметным? Что еще можно облегчить, укоротить, убрать?

• Увеличение: можно ли увеличить продолжительность этого процесса? Можно ли удлинить этот объект, сделать его больше, тяжелее, сильнее, толще? Можно ли сделать так, чтобы человек стал заметнее, ярче? Что еще можно усилить, увеличить, добавить?

• Замещение: можно ли заменить название? Кто бы мог успешно заменить этого человека? Можно ли взамен этого использовать другой механизм, другой источник энергии? Можно ли это сделать в другом месте, в другое время?

• Перемещение: могут ли эти люди поменяться местами, своими делами? Можно ли поменять части местами? Можно ли это сделать в другой последовательности? Можно ли перевернуть роли, сделать их противоположными по «знаку»? Можно ли перевернуть данный объект, вывернуть наизнанку?

**3.3. Развитие личностных предпосылок креативности.**

КРИТИЧЕСКОЕ МЫШЛЕНИЕ - использование когнитивных техник или стратегий, которые увеличивают вероятность получения желаемого конечного результата. Это определение характеризует мышление как нечто отличающееся контролируемостью, обоснованностью и целенаправленностью, — такой тип мышления, к которому прибегают при решении задач, формулировании выводов, вероятностной оценке и принятии решений. При этом думающий использует навыки, которые обоснованы и эффективны для конкретной ситуации и типа решаемой задачи.

От современного школьника требуются проявления личности, выдвижение и обоснование собственной позиции. Но суждению предшествует понимание. Мы учим ребенка пониманию приемами педагогического общения и герменевтическим подходом в преподавании. Понимание текста – важнейшая проблема современного образования. В Образовательной системе «Школа 2100» успешно используется технология работы с текстом (технология формирования типа правильной читательской деятельности), которая предполагает комментированное чтение и «диалог с автором» через текст. «Чтобы диалог был содержательным и полноценным, читателю необходимо по ходу чтения совершать разнообразную работу: находить в тексте прямые и скрытые авторские вопросы, задавать свои вопросы, обдумывать предположения о дальнейшем содержании текста, проверять, совпадают ли они с замыслом автора включать воображение». Беседа с автором через текст естественна для сформировавшего читателя. Недаром бытует мудрое мнение, что книгу пишут двое: писатель и читатель. Педагог, организующий на уроке диалог с текстом, прежде всего, учит ставить вопросы. С вопроса, с удивления начинается мышление.

Алгоритм:

1. какова цель?

2. Что известно?

3. Какую стратегию мышления использовать?

4. Достигнута ли поставленная цель?

*Элементы, включающие в себя критическое мышление:*

• отыскивать релевантную информацию; выделять наиболее важные моменты. На первый взгляд может показаться несложным заданием, но только на первый: игнорирование студентами очевидной «изюмины» научной статьи не раз озадачивало… Причина, как минимум одна, очевидна: столь популярная на постсоветском пространстве форма самостоятельной работы как реферат не имеет ничего общего с научным исследованием; очень часто заключается в элементарной компиляции логически и/или стилистически даже несвязанных между собой абзацев из работ других студентов, находящихся в свободном доступе в Сети.

•заставлять мозг работать, концентрироваться в нужный момент над решением конкретной производственной – технической, творческой, рутинной – задачи;

• находить границы допустимого.

• ощущать удовольствие от самого процесса анализа прочитанного; узнавания нового; возможности усомниться в правоте признанных авторитетов (отсутствие такой склонности приводит, в частности, к неспособности увидеть порой явные неточности, грубые ошибки);

• осуществлять выбор: места будущей учебы или отдыха, профессии. Все это сопровождается необходимостью расставления приоритетов, разработки критериев, ответов на вопросы «Почему так или иначе?», «Какая характеристика должна быть определяющей?», «Чем готовы пожертвовать для достижения цели?» и т.д.;

• контролировать эмоции, тщательно взвешивая причины и последствия возникновения; подавлять их – эмоций – бурное проявление с помощью логических рассуждений. Есть ли смысл нервничать, если ничего не исправить? И, наоборот, когда шанс имеется – чаще всего именно так и бывает – почему бы не сосредоточиться на этом?;

•аргументировать, отстаивать свою точку зрения, даже если придется доказывать, что скорость полета крокодила выше, чем у сверхзвукового «Конкорда» (на способности принять подобные факты за истину строятся многие экзамены в зарубежных ВУЗах, в том числе – психометрический тест;

• воспринимать контекст, улавливать исторические стилистические языковые культурные особенности написания; подчеркивать – в прямом смысле – слова и фразы (новые; неожиданные; затронувшие; поразившие);

• задать вопрос – себе, педагогу, автору нашумевшей статьи. Спонтанный или хорошо обдуманный – не имеет принципиального значения.

*Способы поощрения и развития критического мышление у школьников*:

• демонстрировать собственные навыки критического мышления (в том числе, адекватную реакцию на несогласие, сомнение, скептицизм; интуитивный метод решения задачи – возможно, это новое слово в математике) во время урока;

• предлагать детям самостоятельно продолжить незаконченную учителем фразу; попытаться связать два события, предугадать возможность их развития в негативную сторону; позитивную;

• вслух признавать свою озадаченность, удовольствие от неожиданности глубины вопроса и предвкушения следующего;

• поощрять всемерно активность; давать время на обдумывание проблемы и формулировку идеи; настаивать на развернутых обоснованных ответах, наложить табу на использование «да» и «нет»; провоцировать дальнейшее развитие мысли: «Всегда ли такая точка зрения является правомерной?», «Какие последствия имела бы подобная ситуация в прошлом веке?»

• стимулировать групповую дискуссию: в споре, как показывает практика, побеждает вовсе не больше всех знающий и правильно рассуждающий. Более того – бурные дебаты могут привести к серьезному конфликту, а значит, придется искать компромисс, но ни в коем случае не виновника;

• просить учащихся фиксировать свои мысли на бумаге: прочитанное часто порождает новые идеи; заставляет переоценить ранее высказанное. Давать возможность детям обменяться творениями, поделиться взглядами, обосновать свою правоту;

• равномерно распределять в группе задания, заставлять презентовать результаты так, чтобы не оставалось неохваченных и в уголке отсидевшихся;

• склонять к анализу – поступков известных личностей, выводов ученых, примеров, являющихся классикой того или иного жанра;

• учить творчеству – в музыке, рисовании, рукоделии, письме… или сборке собственного компьютера;

• ставить воспитанников на место литературных героев.

• заставлять отстаивать несвойственную точку зрения: болельщика «Зенита» убедить в преимуществе «Спартака»; восхититься вкусом блюда, к которому чувствует отвращение; воспеть произведение, вызвавшее сомнение в адекватности автора;

• просить оценить достоверность полученной информации: рекламной, политической экономической: насколько соответствует услышанное представлениям учащегося и правде жизни?

Эту же информацию можно предложить ранжировать по определенному критерию (составление списка – покупок, срочных дел, кандидатов – часто оказывается нелегкой, но серьезно облегчающей жизнь задачей);

• «назначить» ученика конкретным историческим (политическим) деятелем; дать ему возможность описать один день жизни. Чем будет заниматься? Чего делать нельзя? Почему?

• развивать умение делать выводы («Ваня сегодня опоздал» – что из этого можно заключить?); связывать причину и следствие;

• играть. Устраивать шахматные баталии, собирать паззлы, разгадывать, еще лучше – составлять – кроссворды (на заданную тему; с новыми иностранными словами; проверяющие умение оперировать цифрами и т.д.) Оформленные по соответствующим правилам, после проверки учителем, они вполне могут быть выданы классу для проведения самостоятельной работы.

**3.4. Мотивация достижения и избегания неудач.**

Мотивация достижения - это стремление к успеху (высоким результатам) в деятельности. Человек, стремящийся достичь успеха, высоких результатов в деятельности, обладает сильной мотивацией достижения. Для одних достижение успехов в деятельности более важно, для других - менее.

От того, какое значение человек приписывает достижениям в определенной области, зависит выбор той деятельности, которой он стремится заниматься. Чтобы выяснить значимость достижения успеха в определенной деятельности, можно дать следующие вопросы:

- Насколько важен для Вас успех в данной деятельности?

- Стремитесь ли вы достигать высоких целей?

- Склонны ли вы много и настойчиво работать ради достижения поставленных целей?

- Ожидаете ли вы высоких результатов в деятельности, верите ли в успех?

*Факторы, определяющие наличие сильной мотивации достижения*

1. Стремление достигать высоких результатов (успехов).

2. Стремление делать все как можно лучше.

3. Выбор сложных заданий и желание их выполнить.

4. Стремление совершенствовать свое мастерство.

Представьте себе двух детей с одинаковыми способностями, но различной мотивацией.

Мальчик А (с сильной мотивацией достижения):

- увлеченно учит математику;

- стремится выполнять сложные задания и пытается разобраться в том, что является для него непонятным;

- все делает для того, чтобы получить наивысшую оценку.

Мальчик Б (с таким же интеллектуальным уровнем и способностью к математике, но со слабой мотивацией достижения):

- не проявляет заинтересованности к математике, не любит решать задачи;

- при самостоятельном выборе задач выбирает более легкие;

- наталкиваясь на трудности (сложные задания) либо сразу обращается за помощью, либо прекращает деятельность.

Понятно, что А будет быстрее развиваться и его успехи будут выше, чем у Б.

*Мотивация и мотив достижения*

Мотив достижения является стойким атрибутом (чертой) личности, который проявляется в стремлении достигать успеха (высоких результатов).

О субъекте с сильным мотивом достижения говорят, что он:

- настойчив в достижении целей;

- не довольствуется полученным результатом;

- что бы ни делал, пытается это выполнить лучше, чем раньше;

- для него главное в жизни - это переживание радости успеха вследствие достижения высоких результатов;

- склонен преследовать отдаленные цели;

- не довольствуется несложным заданием и легко доступными целями;

- склонен увлекаться работой, достигая все новых и новых целей (ощущая радость успеха).

Мотив достижения проявляется во многих ситуациях (являясь относительно устойчивым личностным образованием), когда человек стремится достигать высоких целей.

Однако он является динамичным образованием и начинает действовать (актуализируется) во взаимодействии с ситуативными факторами - такими как ценность и вероятность (шансы) достижения успеха в определенной сфере деятельности.

Мотивация достижения - стремление достичь успеха в определенном виде деятельности, это не только мотивы достижения (стойкие атрибуты личности), но и ситуативные факторы (ценность, вероятность достижения успеха, сложность задания и т.п.).

Мотив достижения дифференцирует людей по их стремлению к успеху. Люди с высоким показателем мотива достижения стремятся достичь высоких результатов (успехов) в деятельности. Тогда как индивиды с низким показателем мотива достижения безразличны к успехам, их не интересуют высокие результаты, и они ничего не делают для их достижения.

Мотив достижения существенно влияет на активность в определенной ситуации или сфере деятельности. Однако не только он, но и другие факторы (сложность задания, ценность успеха, вероятность, т.е. шансы достижения успеха) влияют на стремление к успеху в определенный момент времени (в конкретной ситуации или сфере деятельности).

Может оказаться, что у субъекта с сильным мотивом достижения в определенной ситуации мотивация достижения будет невысока, поскольку эта деятельность не имеет для него ценности. А человек с высоким показателем мотива достижения в некоторой конкретной ситуации, возможно, не будет стремиться достичь успеха, поскольку задание будет слишком сложным и шансы (вероятность) достижения успеха - незначительными. Тогда как индивид с низким мотивом достижения при определенных обстоятельствах (посильность задания, большие шансы достичь успеха, привлекательность деятельности) будет демонстрировать высокий уровень мотивации достижения.

Таким образом, мотивация достижения определяется как устойчивыми атрибутами личности (мотивом достижения), так и ситуативными факторами (шансы на успех, ценность деятельности, сложность задания).

**МОТИВАЦИЯ ДОСТИЖЕНИЯ И ИЗБЕГАНИЯ НЕУДАЧ**: способы, которыми человек мотивируется в деятельности, направленной на достижение успехов, и как он реагирует на постигающие его неудачи. От них зависит в том числе продуктивность деятельности человека.

Признаками того, что страх публичного выступления относится не к «помогающим», а к «мешающим» (помимо прямо высказываемых ребенком опасений):

• Постоянные разговоры ребенка о предстоящем выступлении, как с тревожными нотками, так и без них

• Излишне тщательные приготовления к выступлению

• Выступление ребенка значительно хуже его собственных возможностей, проявлявшихся в ходе подготовки

• Отказ от выступления, как до его начала, так и в процессе

• Отказ от участия в последующих выступлениях и даже от подготовки к ним.

Причинами страха публичных выступлений у детей могут стать:

• Страх не соответствовать ожиданиям взрослых, низкие оценки результатов деятельности ребенка родителями и воспитателями

• Ограниченный опыт публичных выступлений

• Неуверенность в себе и низкая самооценка

Чтобы помочь ребенку преодолеть страх публичных выступлений, нужно разобраться, в чем кроется его причина.

• Если причиной являются слишком высокий уровень требований к ребенку, преодолеть страх выступлений удастся после пересмотра собственных воспитательных позиций.

• Детям, которые сталкиваются с необходимостью выступать нечасто и просто не знают о том, как это бывает, помогут различные мероприятия, расширяющие их представления о том, что такое выступление и создающие условия для «тренировок» в психологически безопасных ситуациях.

• В случаях, когда страх публичного выступления коренится в низкой самооценке ребенка, необходимо создавать условия для повышения его уверенности в себе, помогать ему замечать свои сильные черты. Таким детям также может помочь разнообразная физическая активность, позволяющая преодолеть зажатость и скованность.

• Расскажите о своем опыте публичных выступлений о позитивных результатах.

Преодоление мотивации избегания неудач:

1. решить, чего человек хочет достичь, кем быть и что для этого нужно сделать «Воспоминания из будущего», при этом для усиления мотивации достижения мечты, задавая такие вопросы, при ответах на которые, клиент осознает выгоды, которые последуют в связи с реализацией цели. Например: -Давайте предположим, что мы встретились в будущем, и Ваша мечта уже осуществилась. Как в таком случае выглядит теперь Ваша жизнь? Что изменилось, когда Вы достигли намеченного? Какие положительные события начали происходить? Благодаря чему стало возможно осуществление мечты? Какие Ваши качества этому способствовали? Какие ресурсы Вы для этого использовали?

«Ожидания». Наши мысли о будущем нередко очень хаотичны. Мы полны надежд и опасений. Иногда наши страхи действуют на нас дисциплинирующе, но нередко они подталкивают нас к таким действиям, которые способствуют претворению в жизнь наших тайных опасений.

Сосредоточьтесь сейчас на своих осознанных и не совсем осознанных ожиданиях и представлениях о будущем. Обратите внимание как на позитивные, так и на негативные ожидания. В этом случае вы сможете лучше ощутить возможность контроля над своими действиями.

Составьте список важнейших предположений о своей будущей жизни. Что вы будете делать? Что будет с вами происходить? Записывайте все, что будет приходить вам в голову в любом порядке. У вас есть 10 минут…

А теперь сосредоточьте свое внимание на негативных предположениях. Превратите их в позитивные ожидания, чтобы они не сбылись в своей негативной форме. Например, предположение «Я буду болеть» вы можете заменить на «Я смогу научиться лучше следить за своим здоровьем». Запишите эти новые, позитивные ожидания. Затем в двух — трех предложениях выразите те мысли, которые возникают у вас при взгляде на эти переформулированные ожидания. Что вы о них думаете? Что чувствуете? У вас есть на это 15 минут…

2. Выучивание сценариев действий людей, ориентированных на успех, исполнение их роли

3. оптимальный объем контроля (не слишком много, но и не слишком мало)

4. Адекватная похвала, поддержка, поощрение.

**Тема 4 Развитие творческого мышления в образовательном учреждении.**

**4.1. Условия, стимулирующие развитие креативности.**

Проблема развития творческой личности обусловлена, с одной стороны, социально-экономической динамикой и потребностями общества, необходимостью разработки инновационных, нестандартных идей, поиска эффективных стратегий в развитии всех социальных отношений (человек человек, человек природа, человек общество, человек техника, человек знаковая система, человек художественный образ), с другой стороны, процессами гуманизации образования, где центром и ценностью является человек, его способности и возможности реализации в современном мире.

Творческая личность становится востребованной обществом на всех ступенях ее развития. В связи с этим возникает необходимость развития прикладной антропологии, психокультуры, разработки технологий саморазвития, самосозидания.

Современная теория творчества находится в стадии становления, характеризуется многоаспектностью и представляет собой множество различных теорий, концепций, теоретических и эмпирических знаний. Несмотря на ряд существенных открытий, обобщений и наблюдений, проблема творчества и, особенно, феномен креативности, до настоящего времени остается недостаточно изученным явлением. Отсутствуют однозначно интерпретируемые понятия в этой области. До сих пор феномен креативности не имеет единого объяснения и содержания, не определена психологическая структура креативности, слабо изучена связь креативности с другими свойствами личности, уровни и особенности генеза, не найдены надежные способы изучения и развития креативности.

Исследование зарубежных авторов в области творческого мышления достаточно глубоко теоретически обоснованы, однако работа над улучшением креативности по-прежнему является актуальной.

Большое внимание уделяется выявлению механизмов творческой деятельности и природы творческого мышления.

Обновление современной системы образования, связанное с гуманизацией учебно-воспитательного процесса, обуславливает необходимость создания педагогических условий для развития личности каждого ребенка, формирование учащегося как развитого субъекта учебной деятельности. Это особенно актуально для начального звена школьного обучения, так как, по убеждению ряда ученых, учебная деятельность в этот период является ведущей в психическом развитии детей, а становление у младших школьников такого важнейшего психического новообразования, как теоретическое мышление, во многом определяет успешность дальнейшего учения ребенка. В связи с этим большое значение приобретает выявление эффективных педагогических условий, оптимизирующих развитие всех форм мышления у детей 7-10 лет в процессе обучения.

К условиям, способствующим развитию креативности детей и подростков, относятся:

• ситуации незавершенности или открытости, в отличие от жестко заданных и строго контролируемых; акцент на самостоятельных разработках, наблюдениях, чувствах, обобщениях, сопоставлениях;

• предоставление разного материала;

• разрешение и поощрение множества вопросов;

• создание и разработка приемов, стратегий, инструментов, предметов для последующей деятельности и поддержка и поощрение учащегося в этом;

• демонстрация важности настойчивости при неудаче;

• стимулирование ответственности и независимости;

• обучение детей замечать прекрасное в окружающей жизни;

• билингвистический (культурно-вариативный) опыт;

**4.2. Факторы, препятствующие развитию творческих способностей**

В качестве первого условия нужно подчеркнуть «разрушительную» роль отрицательного отношения человека к новой проблеме или к новой идее. Любую новую идею и проблему можно логически опровергнуть как неправильную. Мышление включает два основных аспекта: рассудочный, который анализирует, сравнивает и оценивает, творческий, который предвидит и порождает новые идеи. Рассудок может способствовать творчеству. Он расчленяет факты, оценивает и сравнивает их, обобщает и делает заключения. Творческое мышление делает то же самое, но его конечный продукт — новая идея, а не вывод. И если рассудок ограничивается имеющимися фактами, то творчество имеет дело с тем, что неизвестно. В течение всей жизни интеллект развивается в процессе решения задач. Этому должно помогать обучение. Но иногда возникает своеобразное противоречие между рассудочным и творческим мышлением. Рассудочное мышление выражается в критике, в отрицании, а творческое мышление — в положительном отношении к новому и в уверенности при решении задач.

Творчество и рассудочность могут помочь друг другу, если они дополняют друг друга. Время от времени мы должны как бы «выключать» творческое или рассудочное мышление.

Творческий человек должен сделать для себя правилом не допускать критических суждений во время выработки новых идей. Только после создания достаточного количества идей нужно ставить вопрос об их приемлемости. На первом этапе нужно быть хладнокровным к критике. Одна из причин того, что с возрастом мы становимся как бы менее творческими, состоит в том, что с годами человек оказывается под влиянием многих точек зрения. В результате обучения и опыта у нас развивается сдержанность, которая во время решения проблемы препятствует творчеству. Известно, что мышление зависит от, опыта нашей жизни. Все мысли и поступки, имевшие в жизни благоприятный исход, стали для нас опытом ума. Это помогает при решении привычных проблем. Но когда мы сталкиваемся с новой проблемой, то стремимся использовать привычные способы, и это мешает ее решению. Чтобы найти новое решение, наше мышление должно выйти за границы прошлого опыта. Этому помогает позиция «постороннего взгляда», которая широко используется в групповых формах творческого мышления. Эксперименты показали, как боязнь ошибиться разрушает творческие способности.

К факторам, препятствующим развитию творческих способностей, можно отнести:

• факторы, убивающие внутреннюю мотивацию (постоянная оценка, вознаграждение, соревнование)

• органичение работы во времени и пространстве

• стремление к успеху во что бы то ни стало, недопущение риска;

• конформность, неспособность противостоять давлению других;

• неодобрение исследования, воображения, фантазии;

• жесткие гендерные стереотипы;

• дифференциация игры и учения: "Учение - это тяжкий труд";

• преклонение перед авторитетами.

Наиболее успешны в развитии креативности учеников те педагоги, которые:

• делают больший акцент на использовании различных видов мышления (конвергентного, дивергентного, критического) и меньший — на запоминании;

• используют оценку для анализа ответов, а не для награды или осуждения;

• обеспечивают атмосферу понимания (приятия) и возможности для спонтанной экспрессии, творческого использования знаний в самостоятельной практике или исследованиях;

• задают провокационные вопросы;

• ценят оригинальность и стремление проверять новые идеи и не пугают их с капризами и "оригинальничанием".