

Диагностика и развитие творческих способностей

МЕТОДИКА Е. ТОРРЕНСА

Наиболее часто для изучения творческого мышления ребенка используется методика, созданная Е. Торренсом. Она состоит из 5 разделов.

Усовершенствование предметов. Требуется изменить данную игрушку так, чтобы с ней было еще интереснее играть.

Использование предметов в другом качестве. Ребенку предлагается перечислить как можно больше вариантов использования игрушки.

Необычное использование знакомых предметов. Ребенку предлагается перечислить как можно больше способов их использования (например, консервных банок).

Геометрические фигуры. Требуется назвать как можно больше предметов, в состав которых входят заданные геометрические фигуры (круги, квадраты, треугольники).

«Спроси-угадай». Ребенку предъявляется картинка и предлагается: задать как можно больше вопросов о том, чего не видно на картинке; перечислить как можно больше событий, к которым может привести изображенная на картинке ситуация; перечислить как можно больше причин возникновения ситуации, изображенной на картинке.

Как же реально в домашней обстановке определить, насколько свободно ваш ребенок проявляет свои творческие способности, которые, по мнению многих психологов, заложены

и существуют в каждом человеке? Для этого можно использовать два задания.

Задание 1. Предложите ребенку подумать и назвать как можно больше вариантов использования обычного листа бумаги. Выберите для этого задания удобное время, когда вы никуда не торопитесь. Преподнесите ребенку это задание эмоционально, как нечто увлекательное и интересное. Записывайте все варианты, предложенные ребенком, даже те, которые покажутся вам слишком очевидными или непонятными. Не ограничивайте ребенка во времени. Закончите задание, когда оно перестанет интересовать ребенка. А затем проанализируйте записанные ответы, сравнивая их со списком наиболее типичных ответов детей 5—7 лет.

Малооригинальные варианты ответов (часто встречающиеся):

- «нарисовать...» — картинку; что-нибудь (машину, куклу, елочку, травку, листья, дом, солнце, белочку, геометрические фигуры, телевизор, мебель, школу, план комнаты); много всего; раскрасить красивыми красками или карандашами то, что нарисовано; срисовать то, что понравилось;

- «сложить...» — самолет, корабль (лодку), птичку, шапочку, лягушку, воздушного змея, подзорную трубу, домик, цветок, постель для куклы, колпачок для клоуна, нос для Буратино, игрушку, что-нибудь;

• «вырезать...» — геометрические фигуры (круги, квадраты), занавески для игрушечной комнаты; одежду и украшения для куклы, рыбку, снеговика, елочку, машину, домик, кровать, полоски для занятий.

Оригинальные варианты ответов (редко встречающиеся):

- заклеить: окно; щели; дырки, которые прогрызли мыши; гвоздь в стене; грязь;
- закрыть банку (вместо крышки);
- сделать шарик для игры в футбол или мишень для стрельбы;
- порвать и сделать снег;
- начертить квадрат и играть в «крестики-нолики»;
- подарить кому-нибудь;
- сделать пиратскую карту и нарисовать, где спрятан клад;
- написать письмо и отправить его с голубем;
- поджечь;
- написать что-то нужное, чтобы не забыть;
- использовать вместо бинта, разрезав на полоски;
- собрать и выбросить мусор;
- играть с ним: подкидывать и ловить;
- изучать, какой он: как падает, тонет ли, рвется ли?
- вырезать арбуз, в котором мыши прогрызли дырки.

Как правило, дети 5—7 лет сохраняют интерес к этому заданию 10—20 минут, называя при этом 8—10 вариантов использования листа бумаги (2—3 из них — оригинальные).

Задание 2. Нарисуйте простым карандашом на альбомном листе 10 небольших одинаковых кругов (можно обвести рублевую монетку). Старайтесь, чтобы расстояние между нарисованными кругами было примерно одинаковым. Затем предложите ребенку, дорисовывая, превратить эти круги в интересные картинки.

Обратите внимание ребенка на то, что у него должно получиться 10 разных, оригинальных рисунков (дорисованные из кругов пред

меты могут быть не связаны общим сюжетом). Во время дорисовывания лучше находиться рядом с ребенком, проявлять интерес к процессу его творчества, но не подсказывать и не оценивать его действия.

Малооригинальные варианты рисунков (часто встречающиеся): солнце; мяч; яблоко; голова человека, животного или игрушки; часы; цветок; снеговик.

Оригинальные варианты рисунков (редко встречающиеся): штурвал; руль; тарелка; колесо машины; иллюминатор; бублик; монета.

Как правило, дети 5—7 лет выполняют это задание 10—15 минут, из 10 дорисованных картинок встречаются 2—3 оригинальные.

Если полученные вами результаты оказались более низкими, не огорчайтесь! Подумайте, как вы можете помочь вашему ребенку снять психологические барьеры для проявления его творческих способностей.

РАЗВИТИЕ ТВОРЧЕСКИХ СПОСОБНОСТЕЙ РЕБЕНКА

Эти способности могут проявляться только в деятельности. Для детей это в первую очередь игра и продуктивная деятельность (рисование, лепка, конструирование).

Исследователи детского творчества делают вывод о том, что традиции и установки в обучении могут либо стимулировать, либо подавлять творческие способности. Они предполагают, что их развитие у детей зависит от того, с какими типами задач ребенок будет встречаться в процессе обучения в детском саду или школе. Задачи «закрытого» типа с единственно правильным ответом не формируют таких важных качеств творческого мышления, как навык ухода от известных ответов, оригинальность и самостоятельность мысли. Эту функцию могут выполнить только задачи «открытого» типа, предполагающие большую самостоятельность в

выборе способа решения и большое число ответов.

Приведем примеры таких заданий

• Игра «**Какая осень** (зима, погода, собака и т. д.)». При регулярном проведении таких упражнений отмечается значительный подъем в развитии воссоздающего воображения у детей. Так, например, объем подобранных определений к заданному слову у детей значительно увеличивается уже через несколько недель. Подбирая определения, дети используют, кроме традиционных в данном случае прилагательных, достаточно оригинальные варианты (осень — нежная, красная, сонная, солнечная, ветреная, унылая, нарядная, плачущая, приснившаяся, поэтичная, дрожащая, трепещущая и др.).

• Игра «**Что общего между?...**». Ребенку предлагается найти в двух объектах общие признаки. Начинать лучше со сравнения предметов, имеющих много общего, например, что общего между апельсином и лимоном? Сочные, кислые, имеют запах, покрыты кожурой, состоят из долек и т. д. Постепенно следует предлагать для сравнения предметы, внешне непохожие. Приведем пример вариантов детских ответов в игре «Что общего между мухомором и пожарной машиной?»: они могут быть мокрыми от дождя; красными; приснившимися; нарисованными; вылепленными из пластилина; воспетыми в стихах; испорченными; пыльными и т. д.

• Упражнение «**Что можно сделать из?...**».

Ребенку предлагается придумать множество вариантов использования хорошо знакомого предмета (газеты, консервной банки, фольги и др.), а также комбинировать и сочетать в одном предмете свойства и признаки других предметов.

• Задание «**Придумай и изобрази**». Рисование фантастических предметов и несуществующих животных. Например, ребенку зачитываются характеристики необычных сказочных персонажей («Звугр», «Велень», «Хражда», «Милея» и др.) и предлагается представить и изобразить их. Затем можно обыграть

действия нарисованных героев, вырезать их, поставить небольшие сценки, придумать сюжет и создать для этого специальную среду, используя имеющиеся предметы и разнообразные материалы для декораций, придумать и записать историю о фантастическом герое.

• **Придумывание сказок.** По предложенному взрослым началу изменять заимствованные из сказок ситуации, выделять последовательность событий сказки, представлять события в последовательности их развития, наделять реальных героев фантастическими свойствами, моделировать действия героев, изменять их поступки, придумывать новое окончание знакомой сказки. Затем ребенку можно предложить составлять сказки на самостоятельно выбранную тему, видоизменять, преобразовывать, комбинировать имеющиеся представления о предметах по памяти, создавать на этой основе относительно новые образы и ситуации, представлять событие в определенной последовательности его развития, устанавливать зависимость между отдельными событиями.

• **Придумывание новых игрушек, транспорта, построек.** Ребенку предлагается произвести изменение предметов, выделяя и улучшая их функциональные качества; предположить изменения живых существ в связи с изменениями окружающей среды, необходимостью защиты и выработки условий выживания. Например, предложить представить, как будет выглядеть игрушечный медвежонок, если он изготовлен из различных материалов (меха, стекла, дерева, пластмассы, бумаги, пластилина и др.), определить и сформулировать возможность и целесообразность его использования в зависимости от материала (*например, бумажный медвежонок — это хорошо, потому что его можно сделать самому, его легко переносить и можно раскрасить, но он может порваться, испачкаться, его нельзя мыть и т. д.*).

• Игра «**Хорошо — плохо**», в которой ребенка знакомят с тем, что любой предмет, явление, система — это набор противоречивых свойств, которые находятся в определенных взаимосвязях и взаимодействиях, учат видеть, формулировать и разрешать противоречия на элементарном уровне. Например, ребенку предлагается, выбрав хорошо знакомый объект, выделить позитивные и негативные проявления его существования. Приведем примеры детских ответов.

**Дерево»*

Хорошо: из него можно сделать деревянную посуду, мебель, построить дом, лодку, сделать бумагу, коробку для телевизора, раму для картины, карандаши, шкатулки, игрушки « др.

Плохо: дерево умирает, без него становится гуже воздух. Деревянные дом и мебель могут сгореть, деревянные игрушки сгнить.

«Цыплята»

Хорошо: мягкие, пушистые, не кусаются, когда вырастают — несут яйца, петушки охраняют своих курочек от чужих.

Плохо: в огороде клюют клубнику, огурцы, когда вырастут, могут клюнуть человека.

« Кошка»

Хорошо: ласковая, красивая, послушная, честная, теплая, игривая, ловит мышей.

Плохо: линяет, грязная на даче, приносит мышей бабушке, которая их боится.

• **Знакомство с понятием «ресурсы» как не использованными возможностями.** Ребенка учат видеть и различать вспомогательные средства самого предмета или окружения, выявлять ресурсы пространства и времени, размера, качества, энергии, формы, главного ресурса человека — его мысли. Для этого **можно** использовать путешествие на машине времени, приемы уменьшения — увеличения * т п. Например, ребенку предлагается **определить** последствия уменьшения собственного роста до 5 см и ответить на ряд вопроса* а) что произойдет, когда ты попадешь домой? б) что подумают твои родители? в) **ок ты** будешь есть? г) как сможешь пользоваться бытовыми приборами? и др. Составление таких рассказов обычно очень увлекает детей, и они продолжают задавать себе и другим аналогичные сюжеты (представь, что будет, если твоя кошка вырастет до 3 метров, и др.).

• Упражнение «**На что похоже?**». Ребенку предлагается узнавать и называть в неопределенных графических формах (чернильные пятна, кляксы, каракули) различные знакомые предметы.

• **Отгадывание загадок.** Ребенку предлагается узнавать предмет по словесному описанию свойств и признаков, а также возможных действий с ним. Для этого можно использовать любые загадки. Но не стоит торопиться подсказывать ответ, если ребенок испытывает затруднение. Лучше дать ему возможность самостоятельно решить задачу, поддерживая к ней интерес. А затем можно предложить ребенку самому придумывать загадки.