

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
«Основная общеобразовательная школа»
пгт. Троицко-Печорск Республика Коми

Рассмотрена
на педагогическом совете
Протокол № 1
от 30.08.2023 г.

Утверждаю
Директор МБОУ ООШ
пгт. Троицко-Печорск
Цыбренкова А.В.
Приказ №556 от 30.08.2023

Рабочая программа
курса
«Умники и умницы»
на 2023 – 2024 учебный год

Курс обучения: 4 класс

Срок реализации программы: 2023 - 2024 год

Автор: Гольшева С.А.
Учитель начальных классов

2023г.

Пояснительная записка.

Программа была разработана на основе Курса развития творческого мышления для детей 7-10 лет по методу Дж. Гилфорда и Дж. Рензулли, автор Ю.Б.Гатанов («Иматон», г. Санкт-Петербург) с учётом требований федерального компонента государственного стандарта основного общего образования, в соответствии с требованиями Федерального закона России «Об образовании». В работе также используются материалы программы развития вербального и невербального воображения М.В.Межиевой.

Актуальность темы.

В современном мире возрос интерес к развитию творческих способностей. Актуальность их изучения и развития определяется изменениями, произошедшими в социальной ситуации современной России. В создавшихся условиях повысились требования к таким качествам личности как открытость новому опыту, творческое отношение к действительности. Для этого необходимо активизировать творческий потенциал, мыслить творчески.

Творческие способности проявляются в умении адекватно реагировать на происходящее в жизни изменения, в готовности использовать новые возможности, предоставляемые постоянно обновляющейся жизнью, в стремлении избежать очевидных, традиционных решений, в выдвижении нестандартных, неординарных идей. Но самое главное состоит в том, что творчество дает возможность удовлетворять высшую человеческую потребность - потребность в самореализации.

В педагогике и психологии проблема развития творческого мышления (креативности) остаётся малоизученной. Проблемами креативности активно занимаются зарубежные исследователи Д. Гилфорд, Е. Торранс, С.А. Медник и др. В отечественной психологии и педагогике данный аспект представлен в научных трудах В.Н. Дружинина, В.С. Юркевича, А.М. Матюшкина, Я.А. Пономарева и др. Они исследуют феномен креативности с разных сторон, но до сих пор нет единого мнения о его природе, критериях и условиях развития.

Результаты анализа взаимосвязей творческого мышления и интеллекта с возрастом указывают на то, что творческое мышление является онтогенетическим предшественником интеллекта. Полноценное развитие интеллекта возможно только в том случае, если в раннем возрасте в равной мере формируются стандартные социокультурные навыки и развиваются творческие способности. Именно развитие творческого мышления создает базу для интеллектуального развития ребенка, и уровень развития интеллекта в старших возрастах до некоторой степени зависит от развития творческого мышления в младших возрастах.

Исследования по поводу влияния творческого и логического потенциала на познавательные возможности показали, что специальный курс по развитию творческого мышления детей повышает их познавательную активность, степень усвоения знаний, способность к формированию более широких понятий, самостоятельность мышления. Поскольку в системе школьного образования такие занятия представлены недостаточно, творческое мышление детей развивается стихийно, и по мере продвижения ребенка к окончанию школы уровень творческого мышления снижается. Направленная систематическая работа в этом направлении создает благоприятные условия для развития творческих способностей. Поэтому программы по развитию творческих способностей чрезвычайно востребованы. Творческий процесс всегда окрашен яркими и сильными положительными переживаниями. Это делает его привлекательным для ребенка и влияет на формирование потребности в творчестве, создании нового.

Кроме того именно возраст 7-10 лет является сензитивным для развития воображения, умения нестандартно мыслить, принимать нестандартные решения. В этом возрасте ребенок открыт и восприимчив к чудесам познания, к умению удивляться богатству и красоте окружающего мира. Для осуществления развивающих целей обучения необходимо активизировать познавательную деятельность, создать ситуацию заинтересованности. Данная программа поддерживает общую цель обучения и способствует наиболее полной её реализации.

Практическая значимость.

Данный курс представляет интерес как для психологов и педагогов, так и для руководителей образовательных учреждений, заинтересованных в развитии творческого потенциала своих воспитанников. Он поможет выстроить систему работы образовательного учреждения по развитию креативности, что, несомненно, будет способствовать социализации личности - актуальной проблемы многих школ города. Курс не ограничен в применении какой-либо категорией детей. Развитые на занятиях способности к творческому нестандартному мышлению дети с успехом будут использовать на других учебных предметах, а затем и при решении любых жизненных проблем. Понимание сути курса, используемых стратегий и подходов, принципов построения заданий позволит также заинтересованным учителям адаптировать их для ведения традиционных учебных предметов, что станет исходной точкой для развития "творческой ориентации" у самих педагогов.

Новизна.

Это системный подход к развитию творческого мышления обучающихся в

образовательном процессе на основе интеграции идей ведущих отечественных и зарубежных специалистов в этой области, нацеленный на развитие всех составляющих креативности. Ценность системного подхода в том, что задания экспериментального курса развития творческого мышления подобраны и построены таким образом, что должны позволить эффективно развивать не только отдельные творческие способности и воображение, но и творческое мышление как целостную психическую структуру.

Цели и задачи программы.

Цель программы - развитие творческого мышления, познавательных способностей (различных видов памяти, внимания воображения) и УУД, сенсорной сферы (глазомера, мелких мышц кистей рук), двигательной сферы у младших школьников.

Задачи:

- формировать у детей способность самостоятельно мыслить, добывать и применять знания, находить нестандартные решения возникающих проблем;
- раскрывать творческий потенциал ребёнка и развивать его творческое мышление через активное включение в поисковую учебно-познавательную деятельность на основе технологии системно - деятельностного метода;
- формировать и развивать коммуникативные способности учащихся через организацию диалогического обучения, навыков общения и сотрудничества детей в процессе решения творческих заданий;
- обеспечивать эмоциональную поддержку обучающихся для создания каждому ученику ситуации успеха.

Дивергентное мышление – это вид мышления, который характеризуется выходом за шаблонные стереотипы, снятием ограничений и большей свободой в решении проблем. Реальность, с которой человек соприкасается в своей жизни, не имеет однозначных трактовок, в отличие от реальности учебной практики, где задачам и проблемам уготованы верный решения. Дивергентное мышление не может формироваться от случая к случаю, оно требует целенаправленного обучения и развития. Иначе оно просто угасает.

Описание программы.

При выполнении упражнений ученикам могут понадобиться цветные карандаши, ножницы, клей. Длительность курса 34 занятия (1 занятие в неделю). Время прохождения занятия 35 минут. Программа позволяет развивать творческое мышление одаренных, всех нормальных и даже несколько отстающих в развитии детей. Это связано с тем, что в этих упражнениях и заданиях не существует «неправильных» ответов.

Каждое занятие сопровождается игрой, что позволяет детям реализовать естественную в этом возрасте потребность в движении. Игры направлены на

формирование саморегуляции и самоконтроля поведения, так как эта сфера у многих детей этого возраста является проблемной.

Основные методы и принципы в работе.

В настоящее время многие психологи и педагоги все чаще говорят о необходимости развития творческого мышления учащихся, но мало кто знает, как это делать.

Ниже нами предлагаются наиболее полезные в работе принципы по развитию творческого мышления.

1. Принцип «беглости». Для развития беглости мышления необходимо:

- найти для учащихся проблему, которая имеет множество правильных решений;
- хвалить учащихся и просить записывать все их мысли и идеи, которые приходят в голову;
- ценить не качество, а их количество;

Воздерживаться от критики и оценки идей до тех пор, пока они не перестанут поступать.

2. Принцип «мягкого соревнования». При обучении этой программе можно использовать мягкое соревнование, так как оно способствует активному вовлечению детей в учебный процесс. Чтобы избежать опасностей, связанных с отрицательными эффектами соревнования, следует соблюдать следующие правила:

- организовывать групповые соревнования чаще, чем индивидуальные;
- соревновательная деятельность не должна быть связана с материальными вознаграждениями, оценками.

Составы команд должны постоянно меняться, чтобы все дети в классе имели возможность побывать в числе победителей.

Соревнования необходимо оценивать по следующим показателям:

- по количеству идей от команды;
- по количеству оригинальных идей.

3. Сотрудничество и кооперация.

Упражнения могут быть выполнены учащимися как самостоятельно, так и в паре с кем-либо или даже группой. Групповая деятельность представляется благоприятной для:

- возможности научиться сотрудничеству и пониманию;
- развитию лидерских способностей;

возможности для менее творческих детей пережить успех, сотрудничая с более творческими учащимися.

Большинство заданий может быть использовано как для индивидуальной, так и для групповой работы.

Способности, развиваемые данным курсом

Все упражнения и задания предназначены для развития следующих творческих мыслительных способностей:

Беглость - это способность быстро генерировать поток идей, возможных решений, подходящих объектов и т.д.

Гибкость - это способность применять разнообразные подходы и стратегии при решении проблем; готовность и умение рассматривать имеющуюся информацию с разных точек зрения.

Оригинальность - это способность придумывать нестандартные, уникальные, необычные идеи и решения.

Кроме названных основных показателей творческого мышления - оригинальности и гибкости - Дж. Гилфорд называл несколько параметров проявления и оценки творческих способностей:

способность к обнаружению и постановке проблем;

способность к генерированию большого числа идей (продуктивность);

способность к продуцированию разнообразных идей (гибкость);

способность на нестандартные ответы (оригинальность).

способность усовершенствовать объект, добавляя детали (разработанность);

способность решать проблему (анализ и синтез)

Ожидаемые результаты формирования УУД

1. умение наблюдать, сравнивать, обобщать, находить закономерности, строя простейшие предположения; проверять их, делать выводы, иллюстрировать их на примерах.

Познавательный аспект

- Формирование и развитие различных видов памяти, внимания, воображения.
- Формирование и развитие общеучебных умений и навыков.
- Формирование общей способности искать и находить новые решения, необычные способы достижения требуемого результата, новые подходы к рассмотрению предлагаемой ситуации.

Развивающий аспект

- Развитие речи.
- Развитие мышления в ходе усвоения таких приемов мыслительной деятельности, как умение анализировать, сравнивать, синтезировать, обобщать, выделять главное, доказывать и опровергать.
- Развитие сенсорной сферы.

- Развитие двигательной сферы.

Воспитывающий аспект

- Воспитание системы нравственных межличностных отношений (формировать «Я-концепцию»).

В результате изучения данного курса обучающиеся получают возможность формирования

Личностных результатов:

- *Определять* и *высказывать* под руководством педагога самые простые общие для всех людей правила поведения при сотрудничестве (этические нормы).
- В предложенных педагогом ситуациях общения и сотрудничества, опираясь на общие для всех простые правила поведения, *делать выбор*, при поддержке других участников группы и педагога, как поступить.

Метапредметных результатов :

Регулятивные УУД:

- *Определять* и *формулировать* цель деятельности с помощью учителя.
- *Проговаривать* последовательность действий .
- Учиться *высказывать* своё предположение (версию) на основе работы с иллюстрацией рабочей тетради.
- Учиться *работать* по предложенному учителем плану.
- Учиться *отличать* верно выполненное задание от неверного.
- Учиться совместно с учителем и другими учениками *давать* эмоциональную *оценку* деятельности товарищей.

Познавательные УУД:

- Ориентироваться в своей системе знаний: *отличать* новое от уже известного с помощью учителя.
- Делать предварительный отбор источников информации: *ориентироваться* в учебнике (на развороте, в оглавлении, в словаре).
- Добывать новые знания: *находить ответы* на вопросы, используя учебник, свой жизненный опыт и информацию, полученную от учителя.
- Перерабатывать полученную информацию: *делать выводы* в результате совместной работы всего класса.
- Перерабатывать полученную информацию: *сравнивать* и *группировать* такие математические объекты, как числа, числовые выражения, равенства, неравенства, плоские геометрические фигуры.
- Преобразовывать информацию из одной формы в другую: составлять математические рассказы и задачи на основе простейших математических моделей (предметных, рисунков, схематических рисунков, схем);

находить и формулировать решение задачи с помощью простейших моделей (предметных, рисунков, схематических рисунков, схем).

Коммуникативные УУД:

- Донести свою позицию до других: *оформлять* свою мысль в устной и письменной речи (на уровне одного предложения или небольшого текста).
- *Слушать* и *понимать* речь других.
- *Читать* и *пересказывать* текст.
- Совместно договариваться о правилах общения и поведения в школе и следовать им.
- Учиться выполнять различные роли в группе (лидера, исполнителя, критика).

Предметных результатов:

- описывать признаки предметов и узнавать предметы по их признакам;
- выделять существенные признаки предметов;
- сравнивать между собой предметы, явления;
- обобщать, делать несложные выводы;
- классифицировать явления, предметы;
- определять последовательность событий;
- -судить о противоположных явлениях;
- давать определения тем или иным понятиям;
- определять отношения между предметами типа «род» - «вид»;
- выявлять функциональные отношения между понятиями;
- выявлять закономерности и проводить аналогии.

Учебно-тематический план занятий.

№	Дата план	Дата факт	Тема занятия	цели	Оборудование
1			Введение. Придумай слово.	Развитие вербальной беглости.	Альбом для рисования. Ручки карандаши.
2			Невероятные ситуации.	Развитие беглости и оригинальности. Развитие воображения и мышления.	Альбом для рисования. Ручки карандаши.
3			Праздник (коллаж).	Развитие беглости и оригинальности. Развитие воображения и мышления в условиях коллективной деятельности.	Альбом, фломастеры.
4			Если нельзя, но очень надо.	Развитие гибкости и оригинальности. Развитие умений увидеть проблему с разных сторон.	Ручки, тетради.
5			Завершение фигуры.	Развитие невербальной гибкости и способности к детальной разработке.	Альбом, карандаши.
6.			Эпитеты и сравнения.	Развитие вербальной беглости.	Ручки, тетради.
7.			Смешение свойств.	Развитие вербальной гибкости.	Альбом, карандаши.
8.			Как поднять другому настроение?	Развитие вербальной беглости. Развитие способности придумывать способы улучшения настроения у окружающих.	Ручки, тетради.
9.			Эмоции и настроение.	Развитие способности классифицировать поведенческую информацию разными способами. Развитие	Альбомы, ручки.

				беглости и гибкости.	
10			Кроссворды.	Развитие вербальной беглости и гибкости. Развитие способности устанавливать связи между словами по символическому (число букв в слове, начальная буква в слове) признаку.	Альбомы для творчества.
11			Газетный репортаж.	Развитие воображения, вербальной оригинальности.	Ручки, тетради.
12.			Гости с других планет.	Развитие воображения. Развитие способности к детальной разработке выбранной темы.	Альбомы для творчества.
13.			Незавершённые истории.	Развитие вербальной беглости и гибкости.	Альбомы для творчества.
14			Новая жизнь старых вещей.	Развитие вербальной беглости и гибкости. Формирование умения придумывать способы необычного использования обычных предметов.	Крышки от бутылок. Коробки. Пластиковые бутылки.
15.			Спрятанные рисунки.	Развитие образной беглости и гибкости.	Альбомы для творчества, карандаши.
16			Если бы я писал книгу.	Развитие невербальной гибкости и оригинальности.	Ручки, тетради.
17			Что ты видишь?	Развитие наблюдения и воображения. Развитие способности создавать рисунки с помощью разработки деталей исходных изображений.	Альбомы для творчества, карандаши.
18.			Истории и сказки:	Развитие способности	Альбомы для

			«Золушка».	придумывать альтернативные окончания для историй. Развитие вербальной беглости и гибкости.	творчества, карандаши.
19			От точки к точке.	Развитие гибкости при работе с образной информацией.	Альбомы для творчества, карандаши.
20			Закончи рисунок.	Развитие невербальной гибкости и способности к детальной разработке.	Альбом, карандаши.
21			Городок.	Развитие беглости и оригинальности. Развитие воображения и мышления в условиях коллективной деятельности.	Альбомы для творчества, карандаши.
22			Реклама на коробках.	Развитие беглости и оригинальности. Развитие воображения и мышления в условиях коллективной деятельности.	Альбомы для творчества.
23			Придумай значок.	Развитие беглости и оригинальности. Развитие воображения и мышления.	Альбомы для творчества. Значок.
24.			Рекламный щит.	Развитие беглости и оригинальности. Развитие воображения и мышления.	Альбомы для творчества.
25			Составление слов.	Развитие образной беглости и гибкости.	Ручки, тетради.
26			Развитие логического мышления. Обучение поиску закономерностей.		Ручки, тетради.
27			Развитие наглядно-		Ручки,

			образного мышления. Задания по перекладыванию спичек.		тетради.
28			Развитие быстроты реакции, мышления. Совершенствование мыслительных операций.		Ручки, тетради.
29			Тренировка концентрации внимания. Развитие умения решать нестандартные задачи.		Ручки, тетради.
30			Тренировка внимания. Совершенствование мыслительных операций.		Ручки, тетради.
31			Тренировка слуховой памяти. Развитие умения решать нестандартные задачи.		Ручки, тетради.
32			Тренировка зрительной памяти. Совершенствование мыслительных операций.		Ручки, тетради.
33			Выявление уровня развития внимания, восприятия, воображения, памяти и мышления на конец		Ручки, тетради, бланки тестов

			учебного года.		
34.			Подведение итогов. Чему я научился?	Развитие беглости и оригинальности. Развитие воображения и мышления в условиях коллективной деятельности.	Журналы клей ватман, фломастеры
Всего: 34 часа					

Методы отслеживания эффективности программы.

Структура диагностического исследования состоит из двух срезов: на начало работы по программе (в течение первых встреч) и на момент окончания (на последнем занятии и в последующие дни).

Эффективность программы оценивается с помощью расчёта процента обучающихся от общего количества детей в группе, которые повысили показатели от начала к концу совместной работы. Общей целью применяемых методов диагностики являлось определение актуального уровня развития воображения и креативности ребёнка.

Для получения данных сведений используются следующие методики:

- 1) диагностика воображения по методике «Дорисовывание фигур» (автор О.М. Дьяченко) (Приложение 1)
- 2) тест креативности Торранса, фигурная форма (Приложение 2)

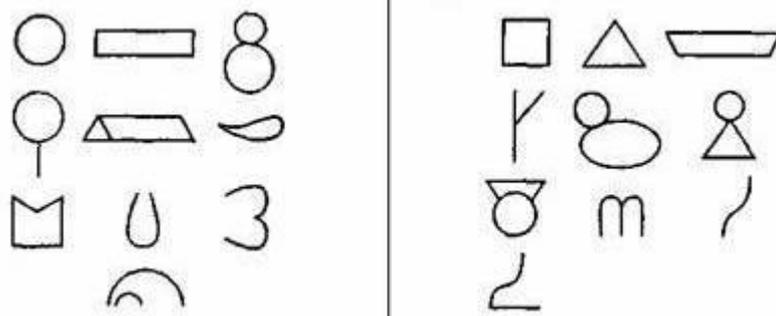
Список литературы.

1. Богоявленская, Д.Б. Психология творческих способностей /Д.Б.Богоявленская. - М.: Издательский центр Академия, 2002. – 320 с.
2. Гатанов Ю.Б. Курс развития творческого мышления (по методу Дж.Гилфлрда и Дж.Рензулли). Для детей 7-10 лет. Методическое руководство. – СПб, ГП «ИМАТОН», 1997 – 60 с., иллюстр.
3. Ильина М.В. Развитие вербального воображения. – М.:Прометей; Книголюб, 2003. – 64с.
4. Ильина М.В. Развитие невербального воображения. – М.:Прометей; Книголюб, 2003. – 64с.
5. Радостный набор. 24 развивающие игры для детей и их родителей. Рис. Т.Феоктистовой. – С-Пб.: Речь, 2009. - 16 с., карточки.
6. Рождественская, Н.В. Креативность: пути развития /Н.В.Рождественская - СПб.: Питер, 2006. - 178 с.
7. Туник, Е.Е. Диагностика творческого мышления /Е.Е.Туник - М.: Парус, 2006. – 352 с.

Приложение 1

Методика «Дорисовывание фигур» О.М. Дьяченко

Методика направлена на определение уровня развития воображения, способности создавать оригинальные образы. В качестве материала используется один комплект карточек (из двух предлагаемых), на каждой из которых нарисована одна фигурка неопределенной формы. Всего в каждом наборе по 10 карточек. Разработано два равнозначных комплекта таких фигурок.



Во время одного обследования предлагается какой-либо из этих комплектов, другой может быть использован во время повторного обследования или через год. Перед обследованием экспериментатор говорит ребенку: «Сейчас ты будешь дорисовывать волшебные фигурки. Волшебные они потому, что каждую фигурку можно дорисовать так, что получится какая-нибудь картинка, любая, какую ты захочешь». Ребенку дают простой карандаш и карточку с фигуркой. После того, как ребенок дорисовал фигурку, его спрашивают: «Что у тебя получилось?» Ответ ребенка фиксируется. Затем последовательно (по одной) предъявляются остальные карточки с фигурками. Если ребенок не понял задание, то взрослый может на первой фигурке показать несколько вариантов дорисовывания. Для оценки уровня выполнения задания для каждого ребенка подсчитывается коэффициент оригинальности (Кор): количество неповторяющихся изображений. Одинаковыми считаются изображения, в которых фигура для дорисовывания превращается в один и тот же элемент. Например, превращение и квадрата, и треугольника в экран телевизора считается повторением, и оба эти изображения не засчитываются ребенку. Затем сравнивают изображения, созданные каждым из детей обследуемой группы на основании одной и той же фигурки для дорисовывания. Если двое детей превращают квадрат в экран телевизора, то этот рисунок не засчитывается ни одному из этих детей. Таким образом, Кор равен количеству рисунков, не повторяющихся (по характеру использования заданной фигурки) у самого ребенка и ни у кого из детей группы. Лучше всего сопоставлять результаты 20-25 детей. Ниже приведен протокол обработки полученных результатов. По горизонтали расположены фигурки для дорисовывания. По вертикали – фамилии детей. Под каждой фигуркой записывается, какое изображение дал ребенок. Названия повторяющихся

изображений по горизонтали (повторы у одного ребенка) и по вертикали (повторы у разных детей по одной и той же фигурке) зачеркивают. Количество зачеркнутых ответов – Кор каждого ребенка. Затем выводят средний Кор по группе (индивидуальные величины Кор суммируют и делят на количество детей в группе). Низкий уровень выполнения задания – Кор меньше среднего по группе на 2 и более балла. Средний уровень – Кор равен среднему по группе или на 1 балл выше или ниже среднего. Высокий уровень – Кор выше среднего по группе на 2 и более балла.

Фамилия, имя	Фигуры для дорисовывания									
										
1. Петров	цветок	дом	кукла	цветок	дом	лист	флаг	гриб	ухо	колесо
2. Иванов	шар	поезд	бусы	цветок	дом	капля	флаг	шар	заяц	лист
3. Сидоров	мяч	поезд	шары	шарик	лодка	лиса	корона	гриб	кот	радуга

Наряду с количественной обработкой результатов возможна качественная характеристика уровней выполнения задания. Можно выделить следующие уровни:

При низком уровне дети фактически не принимают задачу: они или рисуют рядом с заданной фигуркой что-то свое, или дают беспредметные изображения («такой узор»). Иногда эти дети (для 1–2 фигурок) могут нарисовать предметный схематичный рисунок с использованием заданной фигурки. В этом случае рисунки, как правило, примитивные, шаблонные схемы.

При среднем уровне дети дорисовывают большинство фигурок, однако все рисунки схематичные, без деталей. Всегда есть рисунки, повторяющиеся самим ребенком или другими детьми группы.

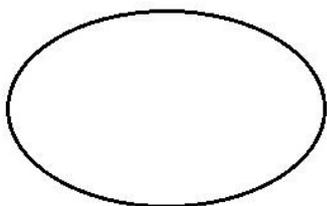
При высоком уровне дети дают схематичные, иногда детализированные, но, как правило, оригинальные рисунки (не повторяющиеся самим ребенком или другими детьми группы). Предложенная для дорисовывания фигурка является обычно центральным элементом рисунка.

Приложение 2

Тест креативности Торренса, диагностика творческого мышления:

Инструкция - описание к тесту Торренса, стимульный материал:

Субтест 1. «Нарисуйте картинку». Нарисуйте картинку, при этом в качестве основы рисунка возьмите цветное овальное пятно, вырезанное из цветной бумаги. Цвет овала выбирается вами самостоятельно. Стимульная фигура имеет форму и размер обычного куриного яйца. Так же необходимо дать название своему рисунку.



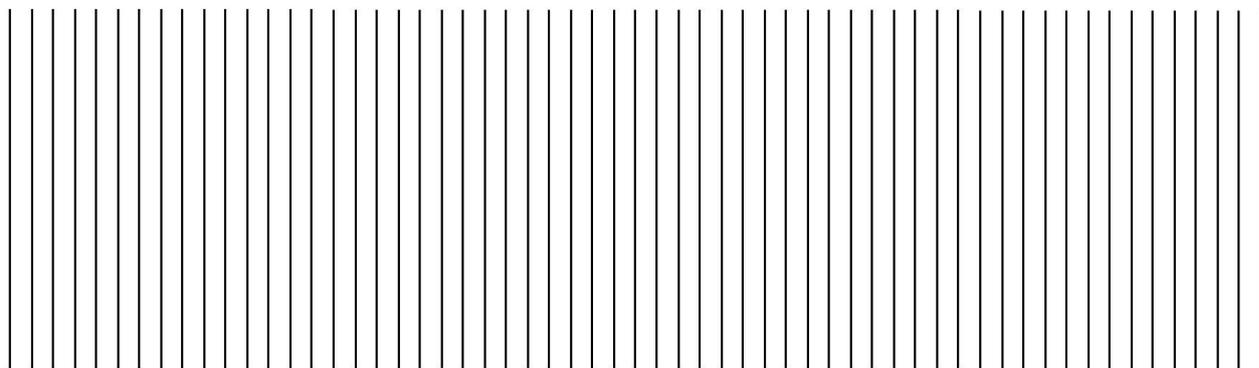
Примечание:

Цвет выбирается самостоятельно

Субтест 2. «Завершение фигуры». Дорисуйте десять незаконченных стимульных фигур. А так же придумать название к каждому рисунку.

 1. _____	 2. _____
 3. _____	 4. _____
 5. _____	 6. _____
 7. _____	 8. _____
 9. _____	 10. _____

Субтест 3. «Повторяющиеся линии». Стимульным материалом являются 30 пар параллельных вертикальных линий. На основе каждой пары линий необходимо создать какой-либо (не повторяющийся) рисунок.



шаблон в уменьшенном размере

Обработка результатов. Обработка результатов всего теста предполагает оценку пяти показателей: «беглость», «оригинальность», «разработанность», «сопротивление замыканию» и «абстрактность названий».

Ключ к тесту Торренса.

«**Беглость**»- характеризует творческую продуктивность человека. Оценивается только во 2 и 3 субтестах в соответствии со следующими правилами:

1. Для оценки необходимо подсчитать общее количество ответов (рисунков), данных тестируемым.

2. При подсчете показателя учитываются только адекватные ответы. Если рисунок из-за своей неадекватности не получает балл по «беглости», то он исключается из всех дальнейших подсчетов. Неадекватными признаются следующие рисунки: рисунки, при создании которых предложенный стимул (незаконченный рисунок или пара линий) не был использован как составная часть изображения, рисунки, представляющие собой бессмысленные абстракции, имеющие бессмысленное название, осмысленные, но повторяющиеся несколько раз рисунки считаются за один ответ.

3. Если две (или более) незаконченных фигур в субтесте 2 использованы при создании одной картинке, то начисляется количество баллов соответствующее числу используемых фигур, так как это необычный ответ.

4. Если две (или более) пары параллельных линий в субтесте 3 использованы при создании одной картинке, то начисляется только один балл, так как выражена одна идея. «**Оригинальность**»- самый значимый показатель креативности. Степень оригинальности свидетельствует о самобытности, уникальности, специфичности творческого мышления тестируемого.

Показатель «оригинальности» подсчитывается по всем трем субтестам в соответствии с правилами:

1. Оценка за «оригинальность» основывается на статистической редкости ответа. Обычные, часто встречающиеся ответы оцениваются в 0 баллов, все остальные в 1 балл.

2. Оценивается рисунок, а не название!

3. Общая оценка за оригинальность получается в результате сложения оценок по всем рисункам. Список ответов на 0 баллов за «оригинальность»: Примечание: Если в списке неоригинальных ответов приводится ответ «лицо человека» и соответствующая фигура превращена в лицо, то данный рисунок получает 0 баллов, но если эта же незаконченная фигура превращена в усы или губы, которые затем становятся частью лица, то ответ оценивается в 1 балл. Субтест 1 — оценивается только тот предмет, который был нарисован на основе цветной приклеенной фигуры, а не сюжет в целом — рыба, туча, облако, цветок, яйцо, звери (целиком, туловище, морда), озеро, лицо или фигура человека.

Субтест 2. — обратите внимание, все незаконченные фигуры имеют свою нумерацию, слева-направо и сверху-вниз: 1, 2, 3, ..10. 1. — цифра (цифры), буква (буквы), очки, лицо человека, птица (любая), яблоко.

2. Буква (буквы), дерево или его детали, лицо или фигура человека, метелка, рогатка, цветок, цифра (цифры).

3. Цифра (цифры), буква (буквы), звуковые волны (радиоволны), колесо (колеса), месяц (луна), лицо человека, парусный корабль, лодка, фрукт, ягоды.

4. Буква (буквы), волны, змея, знак вопроса, лицо или фигура человека, птица, улитка (червяк, гусеница), хвост животного, хобот слона, цифра (цифры).

5. Цифра (цифры), буква (буквы), губы, зонт, корабль, лодка, лицо человека, мяч (шар), посуда.

6. Ваза, молния, гроза, ступень, лестница, буква (буквы), цифра (цифры).

7. Цифра (цифры), буква (буквы), машина, ключ, молот, очки, серп, совок (ковш).

8. Цифра (цифры), буква (буквы), девочка, женщина, лицо или фигура человека, платье, ракета, цветок.

9. Цифра (цифры), буква (буквы), волны, горы, холмы, губы, уши животных.

10. Цифра (цифры), буква (буквы), елка, дерево, сучья, клюв птицы, лиса, лицо человека, мордочка животного.

Субтест 3: книга, тетрадь, бытовая техника, гриб, дерево, дверь, дом, забор, карандаш, коробка, лицо или фигура человека, окно, мебель, посуда, ракета, цифры.

«**Абстрактность названия**» — выражает способность выделять главное, способность понимать суть проблемы, что связано с мыслительными процессами синтеза и обобщения. Этот показатель подсчитывается в субтестах 1 и 2. Оценка происходит по шкале от 0 до 3.

0 баллов: Очевидные названия, простые заголовки (наименования), констатирующие класс, к которому принадлежит нарисованный объект. Эти названия состоят из одного слова, например: «Сад», «Горы», «Булочка» и т.п.

1 балл: Простые описательные названия, описывающие конкретные свойства нарисованных объектов, которые выражают лишь то, что мы видим на рисунке, либо описывают то, что человек, животное или предмет делают на рисунке, или из которых легко выводятся наименования класса, к которому относится объект — «Мурка» (кошка), «Летящая чайка», «Новогодняя елка», «Саяны» (горы), «Мальчик болеет» и т.п.

2 балла: Образные описательные названия «Загадочная русалка», «SOS», названия описывающие чувства, мысли «Давай поиграем»...

3 балла: абстрактные, философские названия. Эти названия выражают суть рисунка, его глубинный смысл «Мой отзвук», «Зачем выходить от туда, куда ты вернешься вечером».

«Сопроотивление замыканию» - отображает «способность длительное время оставаться открытым новизне и разнообразию идей, достаточно долго откладывать принятие окончательного решения для того, чтобы совершить мыслительный скачок и создать оригинальную идею». Подсчитывается только в субтесте 2. Оценка от 0 до 2 баллов.

0 баллов: фигура замыкается самым быстрым и простым способом: с помощью прямой или кривой линии, сплошной штриховки или закрашивания, буквы и цифры так же равно 0 баллов.

1 балл: Решение превосходит простое замыкание фигуры. Тестируемый быстро и просто замыкает фигуру, но после дополняет ее деталями снаружи. Если детали добавляются только внутри замкнутой фигуры, то ответ равен 0 баллов.

2 балла: стимульная фигура не замыкается вообще, оставаясь открытой частью рисунка или фигура замыкается с помощью сложной конфигурации. Два балла так же присваивается в случае, если стимульная фигура остается открытой частью закрытой фигуры. Буквы и цифры - соответственно 0 баллов.

«Разработанность» — отражает способность детально разрабатывать придуманные идеи. Оценивается во всех трех субтестах. Принципы оценки:

1. Один балл начисляется за каждую существенную деталь рисунка дополняющую исходную стимульную фигуру, при этом детали, относящиеся к одному и тому же классу, оцениваются только один раз, например, у цветка много лепестков — все лепестки считаем как одну деталь. Например: цветок имеет сердцевину (1 балл), 5 лепестков (+1 балл), стебель (+1), два листочка (+1), лепестки, сердцевина и листья заштрихованы (+1 балл) итого: 5 баллов за рисунок.

2. Если рисунок содержит несколько одинаковых предметов, то оценивается разработанность одного из них + еще один балл за идею нарисовать другие

такие же предметы. Например: в саду может быть несколько одинаковых деревьев, в небе — одинаковые облака и т.п. По одному дополнительному баллу дается за каждую существенную деталь из цветков, деревьев, птиц и один балл за идею нарисовать таких же птиц, облака и т.п. ·

3. Если предметы повторяются, но каждый из них имеет отличительную деталь, то необходимо дать по одному баллу за каждую отличительную деталь. Например: цветов много, но у каждого свой цвет — по одному новому баллу за каждый цвет. ·

4. Очень примитивные изображения с минимальной «разработанностью» оцениваются в 0 баллов. Интерпретация результатов теста Торренса.

Просуммируйте баллы, полученные при оценке всех пяти факторов («беглость», «оригинальность», «абстрактность названия», «сопротивление замыканию» и «разработанность») и поделите эту сумму на пять. Полученный результат означает следующий уровень креативности по Торренсу:

30 — плохо

30—34 — ниже нормы

35—39 — несколько ниже нормы

40—60 — норма

61—65 — несколько выше нормы

66—70 — выше нормы

>70 —отлично