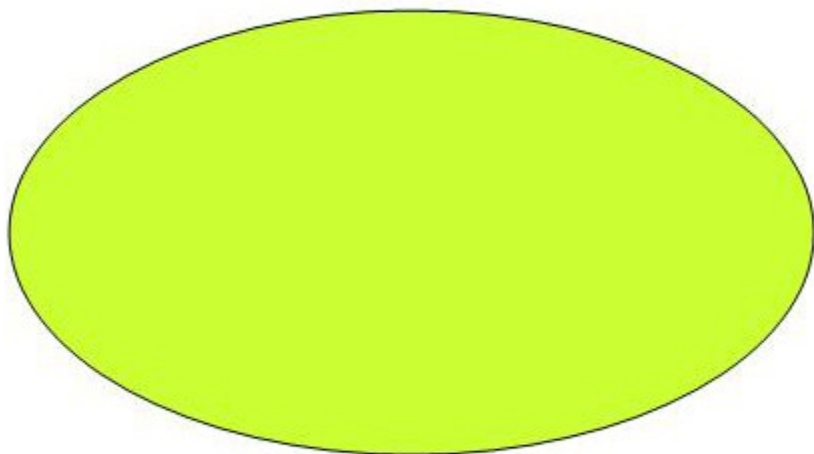


Тест Э.П.Торренса. Творческое мышление школьников

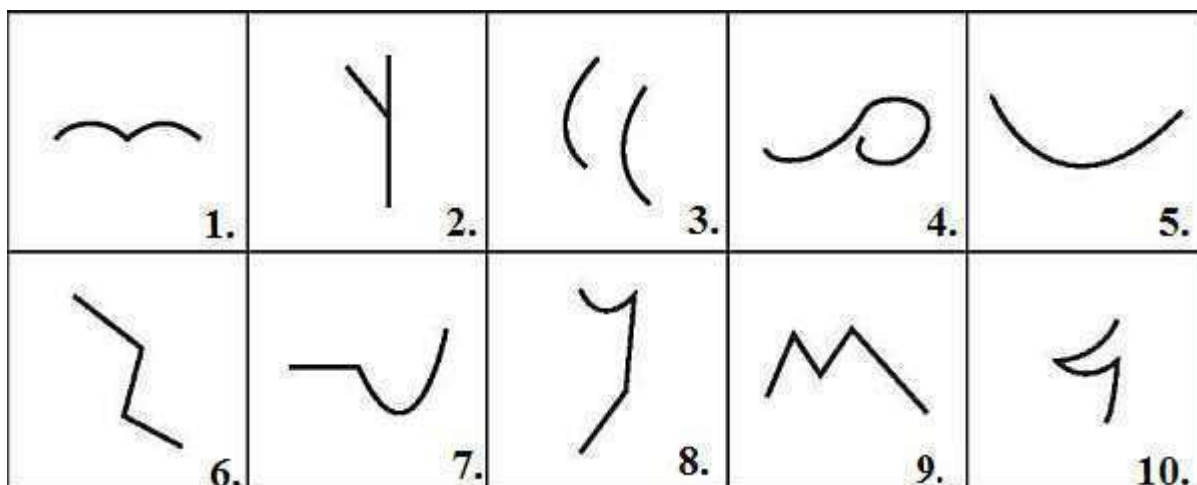
Тест творческого мышления Торренса предназначен для детей старшего дошкольного (5–6 лет) и школьного возраста (от 7 до 18 лет).

Он состоит из 3 частей:

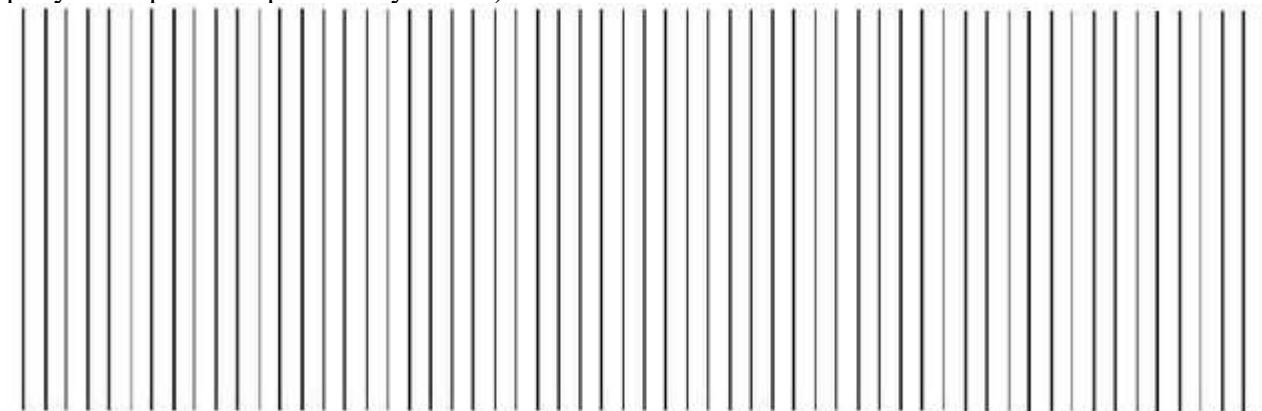
1. «Нарисуй картинку». Первый субтест предполагает работу испытуемого с простым овалом. Испытуемым предлагается стимульный материал в виде овала, вырезанного из цветной бумаги (цвет экспериментатор выбирает самостоятельно, размер — с куриное яйцо). Приложив фигуру к листу чистой бумаги, ребёнок должен нарисовать законченную картинку, включающую в себя исходный элемент, и дать ей название.



2. Второй субтест — набор фигур, которые дети должны завершить, превратив каждую в рисунок. **«Закончи рисунок»** является наиболее распространённым из приведённых субтестов и может использоваться в качестве сокращённого варианта диагностики креативности Торренса. Суть его довольно проста: тестируемому предлагается набор фигур, которые он должен завершить таким образом, чтобы из каждой получилась осмысленная картинка. Испытуемому также требуется сопроводить каждый ответ письменным комментарием того, что он изобразил, чтобы экспериментатор мог верно оценить результат.



3. «Повторяющиеся линии». Тестируемым предлагается изображение 30 пар параллельных прямых. На основе каждой ребёнку нужно создать уникальный рисунок, который бы включал в себя исходные элементы (На основе каждой пары линий тестируемый должен придумать рисунок в рамках третьего субтеста).



Процедура проведения диагностики творческого мышления

Рекомендуется проводить тест в небольших группах — от 5 до 10 человек (Оптимальное количество испытуемых — не более 5–10 человек). Причём чем младше участники, тем меньше их должно быть в объединении. Испытуемому полагается сидеть за столом одному или с помощником экспериментатора, который пояснит задание или подпишет рисунок в том случае, если ребёнок недостаточно хорошо и быстро это делает сам. Для детей дошкольного возраста тест лучше организовывать в индивидуальном порядке.

Для получения объективных результатов тестирование не должно включать в себя элемент соревнования или подразумевать наличие «правильных» ответов. **Напротив — исследованию полагается проходить в расслабленной и спокойной обстановке, в которой дети смогут раскрыть свой потенциал без страха получить плохую оценку.** Лучше всего, если экспериментатор преподнесёт задания в игровой форме. Сделать это будет не так сложно, поскольку тесты изначально предназначались для детей старшего дошкольного и школьного возраста, поэтому автор старался сделать их небанальными, чтобы заинтересовать тестируемых. Рекомендации к подготовке детей к предстоящей работе включают в себя фразы вроде: «Ребята! Я уверен(а), что вам понравится предстоящая игра. Это поможет и нам понять, как вы умеете придумывать новое и решать разные вопросы. Вам потребуется подключить всю вашу фантазию и умение думать».

Для выполнения заданий участникам тестирования нужна бумага, карандаши и ручки. **Лучше убрать со стола все лишние предметы, которые могут отвлекать детей.** Испытуемым также предоставляются листы со стимульным материалом. Во избежание путаницы следует обратить внимание детей на то, что бланки необходимо подписать. Рекомендуется предварять выполнение теста примерно таким вступлением: «Перед вами

незаконченные фигуры. Если дорисовать к ним что-то, у вас получатся интересные картинки и истории. Это вам нужно сделать за 10 минут. Постарайтесь выдумать такой предмет или сюжет, который больше никто не нарисует. Придумайте ещё и необычное название для каждого изображения».

В отдельных источниках говорится, что не следует ограничивать детей по времени, так как это может помешать гармоничному протеканию творческого процесса. **В оригинальном же описании теста указывается, что на выполнение каждого субтеста отводится 10 минут, поэтому экспериментатору понадобится секундомер.** Если участники обеспокоены по этому поводу, то следует предупредить их, чтобы не волновались и работали в своём ритме: «Вы работаете с разной скоростью. Кто-то успевает сделать всё очень быстро, а затем возвращается к заданиям и доделывает. Другие рисуют понемногу, но из каждой картинки делают сложные и интересные истории. Поступайте, как вам удобнее».

Экспериментатору следует обязательно поинтересоваться, не возникло ли вопросов. В случае замешательства понадобится повторить инструкцию простым и доступным языком с учётом возраста испытуемых. Но ни в коем случае нельзя предоставлять примеры выполнения теста, поскольку это может привести к снижению оригинальности работ.

По окончании тестирования организатору нужно проследить, чтобы к каждому рисунку был дан соответствующий комментарий. **Если ребёнок забыл подписать какое-либо изображение, экспериментатору или его помощникам стоит сразу же выяснить ответы и подписать стимулы самостоятельно.** В противном случае могут возникнуть сложности с интерпретацией результатов. Именно поэтому ассистентов должно быть достаточно, чтобы охватить всю группу испытуемых.

Тест креативности Торренса можно проводить повторно для оценки развития творческих способностей. Рекомендуется использовать при этом следующие пояснения: «Мы хотим понять, как изменились ваши умения придумывать новое и решать проблемы. Люди измеряют рост и вес регулярно, чтобы узнать, насколько выросли и поправились. Мы делаем почти то же самое, но только с целью исследования ваших способностей. Постарайтесь проявить себя как можно лучше». Сравнивая результаты тестов, можно отследить динамику развития креативности ребёнка на протяжении всего периода обучения в школе.

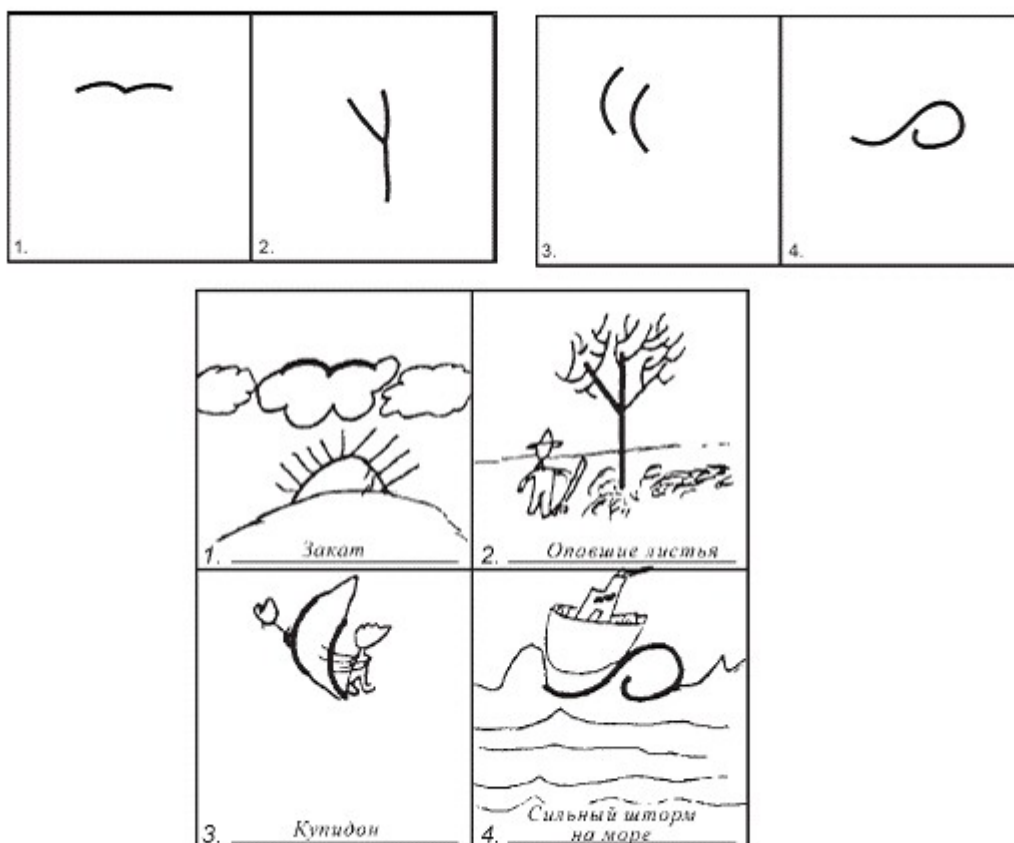


Рисунок-пример. Результат ребёнка обязательно должен включать не только дополненные фигуры, но и описания к ним.

Обработка и интерпретация результатов

Приступая к интерпретации, следует прежде всего оценить соответствие результатов заданию. **Ответ признаётся неадекватным в случае, если:**

- не был использован предложенный элемент;
- рисунок тестируемого представляет с собой неопределённую абстракцию;
- название картинки бессмысленное, не связанное с изображением;
- та или иная иллюстрация копирует один из предыдущих ответов.

Беглость

Беглость (продуктивность) оценивается подсчётом завершённых заданий: тестируемому начисляется по 1 баллу за каждое. Следует отметить, что этот критерий не является прямой оценкой творческого мышления. Он используется лишь в качестве ориентира для других параметров.

Оригинальность

Все результаты, которые были признаны адекватными, следует проанализировать по предложенной составителем теста шкале: баллы за оригинальность начисляются за статистически наиболее частые ответы на задания, заслуживающие 0 или 1 балла, редко встречающиеся и необычные варианты оцениваются 2 очками.

Этот показатель является наиболее значимым. **Высокие результаты по шкале оригинальности говорят о способности испытуемого находить нестандартные решения, отличные от общепринятых и банальных.**

Рассматриваемый показатель можно анализировать в соотношении с беглостью: для этого полученные за оригинальность баллы следует разделить на количество завершённых заданий и умножить на 100%.



Рис.

Ответы тестируемого сверяются со списками, чтобы понять, какие оригинальные, а какие — не очень

Примерные ответы с низкой оригинальностью

Овал:

•0 баллов: рыба, туча, облако, цветок, яйцо, звери (целиком, туловище, морда), озеро, лицо или фигура человека.

Стимул №1:

•0 баллов: абстрактный узор, лицо, голова человека, очки, птица (летающая), чайка.

•1 балл: брови, глаза человека, волна, море, животное (морда), кот, кошка, облачко, туча, сверхъестественные существа, сердце («любовь»), собака, сова, цветок, человек, мужчина, яблоко.

Стимул №2:

•0 баллов: абстрактный узор, дерево и его детали, рогатка, цветок.

•1 балл: буква (Ж, У и другие), дом, строение, знак, символ, указатель, птица, следы, ноги, цифра, человек.

Стимул №3:

•0 баллов: абстрактный узор, звуковые и радиоволны, лицо человека, парусный корабль, лодка, фрукты, ягоды.

•1 балл: ветер, облака, дождь, воздушные шарики, дерево и его детали, дорога, мост, животное или его морда, карусели, качели, колёса, лук и стрелы, луна, рыба, санки, цветы.

Стимул №4:

•0 баллов: абстрактный узор, волна, море, вопросительный знак, змея, лицо человека, хвост животного, хобот слона.

•1 балл: кот, кошка, кресло, стул, ложка, половник, мышь, насекомое, гусеница, червяк, очки, птица (гусь, лебедь), ракушка, сверхъестественные существа, трубка для курения, цветок.

Стимул №5:

•0 баллов: абстрактный узор, блюдо, ваза, чаша, корабль, лодка, лицо человека, зонт.

•1 балл: водоём, озеро, гриб, губы, подбородок, корзина, таз, лимон, яблоко, лук (и стрелы), овраг, яма, рыба, яйцо.

Стимул №6:

•0 баллов: абстрактный узор, лестница, ступен, лицо человека.

•1 балл: гора, скала, ваза, дерево (ель), кофта, пиджак, платье, молния, гроза, человек (мужчина, женщина), цветок.

Стимул №7:

- 0 баллов: абстрактный узор, автомобиль, ключ, серп.
- 1 балл: гриб, ковш, черпак, линза, лупа, лицо человека, ложка, половник, молоток, очки, самокат, символ (серп и молот), теннисная ракетка.

Стимул №8:

- 0 баллов: абстрактный узор, девочка (женщина), человек — голова или тело.
- 1 балл: буква: У и другие, ваза, дерево, книга, майка, платье, ракета, сверхъестественные существа, цветок, щит.

Стимул №9:

- 0 баллов: абстрактный узор, горы, холмы, животное и его уши, буква М;
- 1 балл: верблюд, волк, кот, лиса, лицо человека и фигура, собака.

Стимул №10:

- 0 баллов: абстрактный узор, гусь, утка, дерево (ель), сучья, лицо человека, лиса.
- 1 балл: Буратино, девочка, птица, сверхъестественные существа, цифры, человек (фигура).

Параллельные линии:

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

Гибкость

Этот показатель позволяет оценить способность ребёнка переходить от одной стратегии к другой, уровень информированности и мотивации. Разнообразие идей и подходов у испытуемого выявляется количеством категорий, к которым могут быть отнесены его ответы (как рисунки, так и подписи к ним). Разделив это значение на показатель беглости и умножив его на 100%, можно получить индекс гибкости. Низкие результаты говорят о негибкости мышления либо о недостаточном интересе к выполнению теста.

Возможные категории

- Автомобиль: машина легковая, гоночная, грузовая, повозка, тележка, трактор.
- Ангелы и другие божественные существа, их детали, включая крылья.
- Аксессуары: браслет, корона, кошелек, монокль, ожерелье, очки, шляпа.
- Бельевая верёвка, шнур.
- Буквы: одиночные или блоками, знаки препинания.
- Воздушные шары: одиночные или в гирлянде.
- Воздушный змей.
- Географические объекты: берег, волны, вулкан, гора, озеро, океан, пляж, река, утёс.
- Геометрические фигуры: квадрат, конус, круг, куб, прямоугольник, ромб, треугольник.
- Декоративная композиция: все виды абстрактных изображений, орнаменты, узоры.
- Дерево: все виды деревьев, в том числе новогодняя ель, пальма.
- Дорога и дорожные системы: дорога, дорожные знаки и указатели, мост, перекрёсток, эстакада.
- Животное, его голова или морда: бык, верблюд, змея, кошка, коза, лев, лошадь, лягушка, медведь, мышь, обезьяна, олень, свинья, слон, собака.
- Животное: следы.
- Звуковые волны: магнитофон, радиоволны, радиоприёмник, рация, камертон, телевизор.
- Зонтик.
- Игрушка: конь-качалка, кукла, кубик, марионетка.
- Инструменты: вилы, грабли, клещи, молоток, топор.
- Канцелярские и школьные принадлежности: бумага, обложка, папка, тетрадь.
- Книга: одна или стопка, газета, журнал.
- Колёса: колесо, обод, подшипник, шина, штурвал.
- Комната или части комнаты: пол, стена, угол.
- Контейнер: бак, бидон, бочка, ведро, консервная банка, кувшин, шляпная коробка, ящик.

- Корабль, лодка: каноэ, моторная лодка, катер, пароход, парусник.
- Коробка: коробок, пакет, подарок, свёрток.
- Космос: космонавт.
- Костёр, огонь.
- Крест: Красный крест, христианский крест, могила.
- Лестница: приставная, стремянка, трап.
- Летательный аппарат: бомбардировщик, планер, ракета, самолёт, спутник.
- Мебель: буфет, гардероб, кровать, кресло, парта, стол, стул, тахта.
- Механизмы и приборы: компьютер, линза, микроскоп, пресс, робот, шахтёрский молот.
- Музыка: арфа, барабан, гармонь, колокольчик, ноты, пианино, рояль, свисток, цимбалы.
- Мячи: баскетбольные, теннисные, бейсбольные, волейбольные, комочки грязи, снежки.
- Наземный транспорт — см. «Автомобиль», не вводить новую категорию.
- Насекомое: бабочка, блоха, богомол, гусеница, жук, клоп, муравей, муха, паук, пчела, светлячок, червяк.
- Небесные тела: Большая Медведица, Венера, затмение луны, звезда, луна, метеорит, комета, солнце.
- Облако, туча: разные виды и формы.
- Обувь: ботинки, валенки, сапоги, тапки, туфли.
- Одежда: брюки, кальсоны, кофта, мужская рубашка, пальто, пиджак, платье, халат, шорты, юбка.
- Оружие: винтовка, лук и стрелы, пулемёт, пушка, рогатка, щит.
- Отдых: велосипед, каток, ледяная горка, парашютная вышка, плавательная доска, роликовые коньки, санки, теннис.
- Пища: булка, кекс, конфета, леденец, лепёшка, мороженое, орехи, пирожное, сахар, тосты, хлеб.
- Погода: дождь, капли дождя, метель, радуга, солнечные лучи, ураган.
- Предметы домашнего обихода: ваза, вешалка, зубная щётка, кастрюля, ковш, кофеварка, метла, чашка, щётка.
- Птица: аист, журавль, индюк, курица, лебедь, павлин, пингвин, попугай, утка, фламинго, цыплёнок.
- Развлечения: певец, танцор, циркач.
- Растения: заросли, кустарник, трава.
- Рыба и морские животные: гуппи, золотая рыбка, кит, осьминог.
- Сверхъестественные (сказочные) существа: Аладдин, баба Яга, бес, вампир, ведьма, Геркулес, дьявол, монстр, привидение, фея, черт.
- Светильник: волшебный фонарь, лампа, свеча, уличный светильник, фонарь, электрическая лампа.
- Символ: значок, герб, знамя, флаг, ценник, чек, эмблема.
- Снеговик.
- Спорт: беговая дорожка, бейсбольная площадка, скачки, спортивная площадка, футбольные ворота.
- Строение: дом, дворец, здание, изба, конура, небоскрёб, отель, пагода, хижина, храм, церковь.
- Строение, его части: дверь, крыша, окно, пол, стена, труба.
- Строительный материал: доска, камень, кирпич, плита, труба.
- Тростник и изделия из него.
- Убежище, укрытие (не дом): навес, окоп, палатка, тент, шалаш.
- Фрукты: ананас, апельсин, банан, ваза с фруктами, вишня, грейпфрут, груша, лимон, яблоко.
- Цветок: маргаритка, кактус, подсолнух, роза, тюльпан.

- Цифры: одна или в блоке, математические знаки.
- Часы: будильник, песочные часы, секундомер, солнечные часы, таймер.
- Девочка, женщина, мальчик, монахиня, мужчина, определённая личность, старик.
- Части тела человека: брови, волосы, глаз, губы, кость, ноги, нос, рот, руки, сердце, ухо, язык.
- Яйцо: все виды, включая пасхальное, яичница.

Разработанность

Разработанность подразумевает степень детализации рисунка — наличие уточняющих элементов, штриховки, теней, разнообразие цветов. Дополнительный балл начисляется за:

- каждую существенную деталь общего ответа. При этом каждый класс деталей оценивается один раз и при повторении не учитывается (например, при густой листве засчитывается 1 балл за весь элемент, несмотря на количество прорисованных листиков).
- цвет, если его использование дополняет основной сюжет изображения.
- особую штриховку (но не за каждую линию, а за общую идею) — тени, объём, оттенки.
- каждую идею оформления (кроме чисто количественных повторений) рисунка, значимую с точки зрения сюжета. Например, одинаковые предметы иногда изображаются для создания ощущения пространства.
- поворот рисунка на 90 градусов и более, оригинальность ракурса (вид снизу или изнутри, например), выход изображения за рамки стимула.
- подробный заголовок.

Высокие показатели разработанности говорят об изобретательности и способности к конструктивной деятельности. Низкие характерны для детей со слабой мотивацией и успеваемостью.

Абстрактность названия

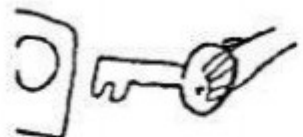
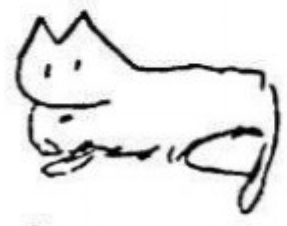
В тесте оцениваются не только рисунки участников, но и названия-пояснения, которые они им дают. Баллы за заголовки начисляются по следующей шкале:

- 0: очевидные названия, простые, констатирующие класс, к которому принадлежит нарисованный объект, состоящие из одного слова («Сад», «Горы», «Булочка» и так далее);
- 1: простые 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 изображении, или из каковых легко выводятся наименования класса, к которому относится объект («Мурка», «Летающая чайка», «Новогодняя ёлка», «Саяны», «Мальчик болеет» и прочие);
- 2: образные названия («Загадочная русалка», «SOS»), описывающие чувства, мысли («Давай поиграем», например);
- 3: абстрактные и философские заголовки, выражающие суть рисунка, его глубинный смысл («Мой отзвук», «Зачем выходить оттуда, куда ты вернёшься вечером» и подобные).

Пример расшифровки

Представленный на картинке ниже пример демонстрирует, как начисляются баллы в соответствии со шкалами. Каждый рисунок оценивается по трём параметрам: номер категории ответа, оригинальность и разработанность.

Первая цифра (слева направо) относится к номеру категории, вторая обозначает баллы, полученные за оригинальность, третья — очки за разработанность.

67—1—5	 <u>Купидом</u>	 <u>Синдоний штурман</u> <u>на море.</u>	33—0—7
36—1—6	 <u>Сосуд с золотыми рыбками</u>	 <u>Камышек в в.</u> <u>старый дом</u>	19—2—4
36—0—6	 <u>открывающий дверь</u>	 <u>Человек</u>	37—0—3
4—1—6	 <u>кошка</u>		

Подсчет баллов и их анализ

Все выставленные баллы суммируются и делятся на количество категорий, по которым оценивалась работа ребёнка (беглость, оригинальность и так далее). Результаты сверяются со следующей шкалой:

- 30 — плохо;
- 0—34 — меньше нормы;
- 35—39 — немного ниже нормы;
- 40—60 — норма;

- 61—65 — несколько лучше нормы;
- 66—70 — выше нормы;
- >70 — отлично.

Таблица: Средние значения показателей креативности у учащихся разных классов

Сам Торренс утверждал, что для успеха во взрослой жизни одного только творческого потенциала недостаточно. Для полной реализации возможностей человеку также требуется наличие определённых умений и мотивации. Только при условии сочетания этих трёх составляющих можно рассчитывать на большие творческие достижения в дальнейшей жизни. Иными словами: мало иметь способности к креативности, их нужно развивать и стремиться применять смолоду.