

Муниципальный орган управления образованием
Управление образованием городского округа Красноуфимск
Муниципальное автономное общеобразовательное учреждение «Средняя школа №3»

**Повышение эффективности деятельности педагога
в направлении личностного развития и
самореализации детей посредством
совершенствования системы мониторинга:
методические материалы для педагогических
работников образовательных организаций**

Красноуфимск
2020

Повышение эффективности деятельности педагога в направлении личностного развития и самореализации детей посредством совершенствования системы мониторинга: методические материалы для педагогических работников образовательных организаций/Составитель Е. А. Щербакова; Муниципальное автономное общеобразовательное учреждение «Средняя школа №3». - Красноуфимск: МАОУ СШ 3, 2020. с.

Настоящие материалы содержат кейсы «Системное мышление», «Коммуникативность», «Креативность», «Интеллектуальная лабильность», призванные оказать содействие педагогическим работникам общеобразовательных организаций по развитию и диагностике обозначенных качеств личности.

Материалы основаны на практике реализации проекта «Повышение эффективности деятельности педагога в направлении личностного развития и самореализации детей посредством совершенствования системы мониторинга» под руководством специалистов Российской академии народного хозяйства и государственной службы при Президенте Российской Федерации в рамках программы «Управление в сфере образования».

СОДЕРЖАНИЕ

Введение	3
Кейс 1. Системное мышление	4
Кейс 2. Коммуникативность	60
Кейс 3. Креативность	105
Кейс 4. Интеллектуальная лабильность	154

ВВЕДЕНИЕ

Как определить направления личностного развития? Что развивать и как развивать? Как определить личностный потенциал и возможности роста? Как обеспечить самореализацию или создать условия для ее проявления и осуществления?

Предложенные в сборнике материалы основаны на практике реализации проекта «Повышение эффективности деятельности педагога в направлении личностного развития и самореализации детей посредством совершенствования системы мониторинга» под руководством специалистов Российской академии народного хозяйства и государственной службы при Президенте Российской Федерации в рамках программы «Управление в сфере образования».

Целеполагание и сущностные характеристики жизнедеятельности муниципального проекта предполагают и обеспечивают достижение планируемых результатов, выраженных в следующих ключевых позициях:

- «сформирована мониторинговая модель по отслеживанию личностных качеств обучающихся»;
- «скорректированы образовательные программы образовательных организаций с учетом выявленных «проблемных зон»;
- «определена индивидуальная траектория развития ребенка»;
- «разработан комплекс мероприятий по повышению профессиональной компетенции педагогов в направлении самореализации детей».

Для совершенствования действующей муниципальной модели мониторинга качества образования выбран набор критериев, позволяющих более полно отразить динамику развития ребенка. Данные критерии определены с опорой на Атлас новых профессий: **системное мышление** (умение определять сложные системы и работать с ними, в т.ч. системная инженерия), **коммуникативность** (умение работать с коллективами, группами и отдельными людьми. Клиентоориентированность, умение работать с запросами потребителя), **креативность** (способность к художественному творчеству, наличие развитого эстетического вкуса), **интеллектуальная лабильность** (работа в режиме высокой неопределенности и быстрой смены условий задач (умение быстро принимать решения, реагировать на изменение условий работы, умение распределять ресурсы и управлять своим временем).

В рамках реализации проекта (2 года) были проведены диагностические исследования личностных качеств во всех образовательных организациях дошкольного (15) и школьного образования (8) г. Красноуфимск, в котором приняли участие воспитанники подготовительных групп и обучающиеся 3, 8 классов.

Основания выбора определенных возрастных категорий детей – приближение к завершению обучения на программах определенного уровня образования (дошкольного, начального общего, основного общего), наличие временного резерва для возможности корректировки образовательных программ и индивидуальных образовательных маршрутов обучающихся.

По завершении проекта разработаны кейсы по каждому из исследуемых качеств. Все кейсы содержит информацию, которую можно условно распределить по 3 блокам «Понятие, определение или **Что это?**», «Упражнения, задания, игры, тренинги на развитие или **Как развивать?**» и «Методики для исследования или **Как измерить?**».

Большая часть методик для исследования были апробированы в рамках проекта.

Кейсы носят практико-ориентированный характер, включают как теоретическую часть, необходимую для понимания и осмысления сущности понятия, так и практическую, направленную на возможность использования в практической деятельности обозначенных упражнений, заданий, тренингов, тестов.

***Будем рады, если предложенные материалы помогут Вам в
Вашей профессиональной деятельности!***

КЕЙС 1. СИСТЕМНОЕ МЫШЛЕНИЕ

ПОНЯТИЕ СИСТЕМНОГО МЫШЛЕНИЯ

*Если Вы хотите изменить свою реальность,
то Вы должны изменить своё мышление.
Роберт Кийосаки*

Мир, в котором мы живем, представляет собой сложную систему. Система – это совокупность организованных, упорядоченных элементов, связанных между собой и направленных на достижение единой цели. Для гармоничного существования в этом мире человек должен обладать системным мышлением. Разберемся, что такое системное мышление и как его развить?

Системное мышление – это тип мышления, который характеризуется целостным восприятием предметов и явлений, учитывая их связи между собой. Каждый материальный объект, предмет, явление, процесс, научная теория, художественный образ и прочее представляет собой определенную систему. Элементы каждой системы упорядочены и связаны между собой таким образом, чтобы система работала в нужном направлении. Системность – это свойство отдельного элемента, позволяющее ему обладать всеми признаками системы.

Обычное, бытовое мышление не всегда может отразить все тонкости организации той или иной системы. Логическое мышление помогает разделить любую систему на составные элементы, выявить и проанализировать их свойства и характеристики, а затем, основываясь на выявленных связях, соединить их в единое целое. Однако этот процесс не позволяет учесть все факторы и закономерности, поэтому многие из них остаются за кадром. Таким образом, человек сознательно упрощает рассматриваемую систему.

Термин «*системное мышление*» вошёл в нашу жизнь и начал широко использоваться сравнительно недавно, с середины прошлого века. Системное мышление стало тем инструментом, который давал возможность управлять всё усложняющимися в современном мире системами самого разного рода, касающимися разных сфер деятельности человека.

Системное мышление направлено на видение целого, а не его частей; связей между вещами, а не самих вещей; на выявление закономерностей изменения, а не определённых мгновенных состояний.

Системным называется мышление, при котором, познавая мир, человек способен устанавливать связи между явлением и предметами, выявлять существующие закономерности, прогнозировать их развитие и решать возникающие проблемы. Термин «системное мышление» используют в практической психологии и (ещё чаще) в педагогической практике. В этом случае под системным понимают такое мышление, при котором объект мыслительной деятельности рассматривается как система, имеющая соответствующие свойства, отношения и закономерности.

Зарубежная экономика и философия понимают системное мышление в узком и широком аспектах. В узком – как управление системами (социальными, бизнес-системами, экономическими системами), в широком – как умение видеть систему, анализировать её.

Любая система не является просто совокупностью отдельных элементов, а выступает в качестве целостного и неделимого образования. Система обеспечивает своим отдельным частям многовариантное взаимодействие друг с другом. Функционирование системы в большей мере зависит не от самих элементов, а от образа их взаимодействия. Эти взаимодействия не всегда являются очевидными. Они нередко скрыты, противоречивы и даже парадоксальны. Задача системного мышления состоит в том, чтобы научиться видеть и учитывать все эти взаимодействия.

Само понятие «системное мышление» появилось во второй половине XX века. К этому времени мир сильно усложнился, и применения логического мышления стало недостаточно для эффективного выполнения многогранных задач, поставленных перед человечеством современной многомерной действительностью. Появилась необходимость в задействовании более сложного типа мыслительного процесса. Системное мышление даёт возможность человеку оценивать любое событие целостно, наблюдать и применять все взаимосвязи и взаимозависимости действий и явлений реального мира.

Человеческий мозг способен воспринимать любой предмет как часть системы. Кроме того, он может всю систему разложить на отдельные структурные части. Люди могут прогнозировать их возникновение, развитие и разрушение. Это значит, что личность умеет мыслить системно.

Суть понятия можно изложить простыми словами. Любой объект относится к какой-либо системе. Все её части упорядочены и связаны между собой так, чтобы весь процесс шёл в нужном направлении к достижению единой цели. Системность позволяет каждой отдельной частичке обладать всеми признаками целостной системы.

Например, человек представляет собой сложное создание, состоящее из множества отдельных элементов. Структура человеческого организма складывается из сердечно-сосудистой, пищеварительной, дыхательной, опорно-двигательной, половой, покровной, выделительной, иммунной систем. Иными словами, все органы человека объединены в конкретные системы. Человек может существовать только при их одновременном функционировании.

Все отдельные элементы объединены сложными, многоплановыми связями в единое целое. Любой сбой в одной из систем приводит к изменениям других её частей. Важно понять, что человеческий организм – целостная система. При заболевании одного из органов лечение надо проводить комплексно, с учётом всех системных связей. Таким образом, каждая система содержит в себе множество подсистем, которые дробятся на более мелкие детали. **Любой, даже самый малозначимый элемент влияет на состояние системы в целом.**

Но и целостный объект является частичкой более крупного структурного образования. Человек выступает в качестве члена семьи. Ячейка общества относится к какому-то этносу, принадлежащему определённому государству. Оно, в свою очередь, является частью человечества, представляющего собой частичку живой природы земли. Земной шар есть элемент вселенной. Кроме того, любая личность может являться членом какого-то рабочего или спортивного коллектива, сообщества в социальных сетях, клубах.

Системное мышление основано на способности мозга объективно оценивать существующую реальность. Выставление диагноза пациенту врачом или размышление специалиста над устройством автомобиля, определением поломки в нём связаны с непосредственным обозрением формы и внутреннего строения локальных систем. Иными словами, принятие решения на основе увиденного с помощью глаз относится к **локальному уровню.** Мысленный охват экономической модели и способность воспроизводить её образ расширяют сознание до **глобального уровня.**

Управление всеми процессами, происходящими с человеком, требует задействования системного мышления. Его часто сопоставляют с логическим мыслительным процессом, подразумевающим анализ и синтез умственных операций. Но принцип определённого алгоритма не всегда эффективен при решении трудных жизненных задач. Он не позволяет взглянуть на проблему с разных сторон, увидеть все её внутренние и внешние связи. **Решение задачи посредством логического анализа без применения системной мыслительной деятельности может привести человека к заблуждению.**

Примером служит мелиорация, повсеместно проводившаяся в советские времена. Логические рассуждения позволили людям сделать вывод, что сжиженные и

неприятно пахнущие участки земли не нужны. Было принято решение осушить болотистые местности с целью получения добавочных участков, оснащённых плодородной почвой. Исчезновение болот должно было уничтожить скопища комаров, змей, избавить от повышенной влажности.

С логической точки зрения процесс должен был принести пользу человечеству. Но оказалось, что болотистые участки подпитывали мелкие речушки и ручейки. После их уничтожения обмелели крупные реки, уменьшилось количество родников, снизился урожай, исчезли заливные луга, на которых паслись животные. **Логическое мышление не позволило учесть многогранную взаимосвязь экосистемы.** В результате мелиорации вымерли некоторые виды насекомых, животных, растений.

Любая система представляет собой целостное и неделимое образование, отдельные части которого взаимодействуют друг с другом различным образом. Функционирование всей системы зависит не от элементов, а от способа их взаимодействия. Иной раз они могут быть противоречивы и парадоксальны, но **системное мышление позволяет увидеть и учесть все нюансы взаимодействия элементов системы.**

Люди, способные мыслить системно, находятся на разных уровнях владения таким мышлением. Некоторые могут заметить только один признак из большого количества характеристик целой системы. Другие способны увидеть все признаки, но не могут выявить взаимодействия между ними. Третьим присуща способность выявления всех признаков и нахождения связей между ними. Наконец, существуют люди, обладающие высшим уровнем системной мыслительной деятельности, которые могут сами проектировать признаки и создавать собственную систему.

Системное мышление основано на методологии научного познания. С точки зрения познавательной деятельности, мыслительный процесс любой личности может иметь какой-то свой уровень способности думать системно.

Нулевому уровню присуща некомпетентность. Обычно люди, имеющие нулевой уровень, не владеют навыками системного мышления. Они не могут анализировать ситуацию и действуют интуитивно. Им сложно вычленить главные моменты, оценить риск, спрогнозировать последствия событий.

Самые важные обстоятельства ситуации они оставляют без должного внимания. Необдуманные, спонтанные решения принимаются такими индивидами очень часто. **Они не задумываются о последствиях.**

Начальный уровень характерен людям, способным разглядеть влияющие на события факторы, структурировать информационные сведения, применить значимые критерии и сформулировать логичные выводы. **Системный подход к ситуации у такой личности прослеживается исключительно в тех областях, где человек хорошо ориентируется.** Только в этих сферах он способен установить причинно-следственные связи.

Второй. Люди с данным уровнем способны анализировать большое количество различных сведений, в том числе комплексных и многофакторных явлений. Они могут отделить главную информацию от второстепенных фактов, увидеть причинно-следственные связи. Неплохо анализируют ситуации, выходящие за пределы их профессиональной компетенции. Им присуща вариативность мышления, которая позволяет разработать несколько вариантов решения одной проблемы. Эти индивиды способны уловить барьер, препятствующий достижению цели, обойти его или преодолеть препоны другим способом.

Третий. Личность с таким уровнем системного мышления способна к созданию новых концепций, позволяющих найти решение для трудных практических задач. Индивиду присуще умение эффективно достраивать недостающие звенья системы. Он способен делать правильный вывод на основе частичных или противоречивых сведений.

СВОЙСТВА СИСТЕМНОГО МЫШЛЕНИЯ

Люди с развитым системным мышлением имеют более широкий взгляд на вещи и характеризуются следующими качествами:

- Человек, обладающий развитым СМ, понимает целостность и умеет видеть множественные связи и закономерности.
- Он осознает необходимость упрощения и искажения модели мира с целью лучшего ее понимания.
- Он может видеть реальность под разными углами, в разных плоскостях и ракурсах, фокусироваться на системе в целом и на ее отдельных элементах.
- Такой человек не связан жесткими стереотипами мышления и может с легкостью менять свои убеждения.
- Он умеет создавать собственные ментальные модели реальности, помогающие ему видеть причинно-следственные связи.
- Человек с СМ обладает способностью видеть обратные связи между объектами и явлениями.
- Люди, обладающие этим типом мышления, могут неплохо реализовать себя в менеджменте, науке, творчестве и других областях.

КАК РАБОТАЕТ СИСТЕМНОЕ МЫШЛЕНИЕ?

Системное мышление помогает увидеть процесс развития реальности. Любая система предполагает существование во времени – в настоящем, прошлом и будущем, поэтому такой тип мышления дает возможность проследить развитие того или иного объекта.

Противоположностью СМ является предметное мышление. Оно предполагает рассматривание каждого объекта в отдельности без учета связей, существующих между ними. В качестве иллюстрации к такому типу мышления хорошо подходит известная притча про трех слепых и слона.

Трое слепых встретили слона и стали его ощупывать, чтобы понять, как он выглядит. Первый слепой нащупал хобот и решил, что слон похож на змею. Второй слепой потрогал бивень и решил, что он похож на палку. Третий слепой, исследовав ногу животного, пришел к выводу, что слон похож на колонну. Таким образом, они долго спорили и каждый пытался доказать свою правоту, хотя все трое были и правы и неправы одновременно.

Причиной этого стало то, что они исследовали слона по частям, а не полностью, как единую систему. Поэтому каждый из них, не имея возможности увидеть всю систему в целом, приписал ей свойства отдельных ее частей.

Автор многих, получивших известность во всем мире книг по нейролингвистическому программированию Джозеф О'Коннор написал превосходную книгу: «Искусство системного мышления». В ней он описывает особенности этого типа мышления и дает немало полезных рекомендаций по его развитию.

ПОЛЬЗА СИСТЕМНОГО ПОДХОДА

Системное мышление по-другому еще можно назвать системным подходом. На первый взгляд может показаться, что системный подход полезен только для руководителей, ученых, исследователей или творческих людей. Но это не так. Обычный человек тоже может развить системное мышление и тем самым улучшить качество своей жизни. **Какую же пользу приносит системный подход в повседневной жизни?**

- Помогает лучше понять устройство мира и уменьшить количество совершаемых ошибок.

- Способствует грамотному построению целей и нахождению методов их достижения.
- Учит понимать устройство любой системы и эффективно управлять этими системами, например, организовывать работу других людей.
- Помогает в создании новых систем (технических, организационных и пр.).
- Позволяет в разы увеличить качество принимаемых решений и снизить затраты времени и сил на их поиск.
- Учит объединять знания из разных научных теорий.
- Дает возможность видеть объект сразу со всех сторон и объективно оценивать его. Человека, обладающего этим качеством, трудно ввести в заблуждение.
- Позволяет правильно анализировать события, излагаемые в СМИ, зачастую искажающих информацию в своих целях.
- Дает возможность прогнозировать события.

КАК РАЗВИТЬ СИСТЕМНОЕ МЫШЛЕНИЕ?

К сожалению, природа не наделила человека системным мышлением с рождения. Однако оно вырабатывается в процессе обучения. Существует несколько методов, позволяющих сделать это.

➤ **Наблюдение за успешными системами.** Для того чтобы понять, как функционирует та или иная система, необходимо изучить ее свойства. Изучение происходит в процессе наблюдения за системой. Наблюдение за успешными системами позволяет исследовать их работу и взаимосвязь между ее отдельными элементами, протекание различных процессов, происходящих внутри системы, и их последствия. Это дает возможность изучить, как работает система, а затем применить полученные знания на практике для решения различных проблем.

➤ **Расширение круга своих интересов.** Чем больше человек расширяет свой кругозор, тем больше развивается его способность мыслить системно и слаженно.

➤ **Избавление от стереотипов.** Стереотипы формируются под влиянием жизненного опыта. Они существенно облегчают жизнь, помогая решать простые, типичные проблемы. Но при возникновении нестандартной ситуации стереотипы не только не помогают, а, наоборот, мешают найти решение. Поэтому умение избавляться от стереотипов – важное условие для развития системного мышления.

➤ **Создание ситуаций неопределенности.** Для тренировки системного мышления полезно придумывать ситуации неопределенности и находить для них способы решения. Поскольку даже в реальных ситуациях не бывает стопроцентной определенности и обстоятельства в любой момент могут измениться, этот навык сможет пригодиться в жизни.

➤ **Решение творческих задач.** Этот метод можно назвать самым эффективным. Существует немало творческих задач и головоломок, помогающих развить творческое и системное мышление. Существует масса специальной литературы, в которой не только приводятся примеры подобных задач, но и описываются возможные способы их решения.

Зачем нужно?

Развивать системное и системно-векторное мышление весьма полезно. Это увлекательный процесс, который позволяет расширить границы восприятия реальности и научиться решать различные производственные, исследовательские и жизненные задачи.

Системное мышление полезно людям абсолютно разных профессий — творческих, аналитических, прикладных. Оно позволяет проследить процессы развития тех или иных явлений, разрушить стереотипы, рассматривать ситуации объективно — т.е. со стороны. Если говорить простыми словами, то такой мыслительный процесс позволяет здраво оценивать мир вокруг и допускать меньше ошибок. Это пригодится для управления в

любом виде — от руководства компанией до воспитания детей, создания комфортных условий для жизни, аналитики, прогнозирования. Вместе с критическим мышлением, СМ позволяет объективно оценивать поступающую информацию и правильно ее применять.

Где познакомиться?

Поскольку понятие системного мышления появилось относительно недавно, сейчас многие ученые активно изучают его принципы, а также формулируют основы развития. Дети самостоятельно создают почву для развития этого склада ума. Пример — сборка конструктора. Для взрослых же разрабатываются инструкции, упражнения, игры, книги.

Например, в книге «Технология системного мышления», которая создана целым коллективом авторов, разобрана пошаговая инструкция:

- Определите цели, составьте список действий для их достижения.
- Разберите достижение цели на несколько процессов (прикладные задачи).
- Проанализируйте порядок выполнения процессов, внесите необходимые изменения.
- Создайте структуру: выявите составные элементы процессов, взаимосвязи между ними.
- Спрогнозируйте трудности, ошибки, определите способы их устранения.
- Составьте готовый проект реализации плана.
- Определите ресурсы для реализации своего плана.

Авторы Джозеф О'Коннор и Иан Макдермотт в своей книге «Искусство системного мышления: необходимые знания о системах и творческом подходе к решению проблем» также дают несколько полезных рекомендаций:

- Определите, что за система перед вами — детальная (много элементов) или динамическая (много взаимосвязей).
- Больше связей — больше возможностей. Анализируйте все способы взаимодействия элементов.
- Изменения влекут за собой изменения. Меняя что-то в одном месте, обязательно изменится все в целом.

Как развить?

Системное мышление не развивается вместе с остальными когнитивными функциями, его необходимо тренировать дополнительно. Этот навык формируется в процессе обучения следующими методами:

- Выявление. Проявляйте любопытство к окружающему миру — находите систему, попробуйте разобрать ее на составляющие элементы. Проводите связь между ними и оценивайте, как эти связи отражаются на работе в целом.
- Расширение кругозора. Изучая новые области, познавая направления вне своей привычной деятельности, вы столкнетесь с новыми системами, сможете подробно изучить новые способы взаимодействия их элементов.
- Разрушение стереотипов. Наш мозг любит шаблоны, так он экономит энергию. При решении любой задачи рассматривайте альтернативные варианты, попробуйте найти неожиданный подход.

ФОРМИРОВАНИЕ СИСТЕМНОГО МЫШЛЕНИЯ

В педагогике можно выделить несколько теоретических разработок, исследующих проблему формирования системного мышления у школьников:

Занимающиеся теоретическими вопросами системности.

Формирующие системный стиль мышления.

Посвященные проблеме экспериментальных и теоретических исследований.

Помимо теоретических, складываются практические предпосылки формирования системного мышления. С этой целью создаются новые курсы и предметы, создающие новые целостные представления о картине мира на основе системного подхода.

Практически системное мышление проявляется в овладении некоторыми умениями:

- Рассматривать окружающие нас явления и объекты как системы, развивающиеся и взаимосвязанные.
- Устанавливать причинно-следственные связи, анализировать ситуации, обнаруживать противоречия, решать возникающие проблемы.
- Находить неявные, скрытые связи и зависимости.
- Делать выводы, и на их основе предвидеть возможные последствия.

РАЗВИТИЕ СИСТЕМНОГО МЫШЛЕНИЯ

Системный подход очень полезен: зная его основы, мы можем лучше представлять свои цели, формулировать их и реализовывать. Системное мышление помогает исследовать системы, не распыляясь на мелочи и не упуская главное. Кроме того, оно помогает создавать новые системы и управлять системами. Системное мышление учит объединять знания различных наук и позволяет не стать объектом манипуляции, не поддаваться на гипнотические уверения рекламы, зачастую весьма однобокой. Развивая системное мышление, мы учимся прогнозировать будущее развитие событий.

Маленькие дети интуитивно знакомятся с системами и подсистемами, например, собирая машинку или домик из частей конструктора или разбирая будильник на колесики, винтики, стрелки, стёклышко и прочие составляющие. Развивая системное мышление, мы постепенно формируем умение рассуждать, исследовать разные стороны жизни с системных позиций. Развитое системное мышление позволяет без труда выявлять закономерности, составлять прогнозы развития событий и влиять на их ход.

Развитие системного мышления предполагает получение и совершенствование определённых умений и навыков:

- рассматривать происходящие явления, процессы, ситуации как определённую систему;
- выявлять основные, базовые элементы системы;
- владеть анализом и синтезом настолько, чтобы творчески использовать уже имеющуюся базу знаний и генерировать новые идеи;
- уметь в условиях системного анализа оценивать ситуацию критически;
- иметь навык рефлексии (осмысления, самоанализа, оценки своей деятельности в процессе системного анализа процессов или явлений);
- уметь анализировать и прогнозировать развитие системы.

Мышление, основанное на системном подходе, рассматривает предмет или явление с разных сторон, в разных аспектах, целостно, взаимосвязано, с учётом других систем и связей. На системном подходе основана ТРИЗ (теория решения изобретательских задач), ведь без знания системы невозможно сделать её лучше.

ТЕХНОЛОГИЯ СИСТЕМНОГО МЫШЛЕНИЯ

В качестве технологий для развития системного мышления у взрослых используются имитационное моделирование, интерактивные игры, схемы системного мышления и другие. В школьной практике при работе с текстами в основном используются два типа технологий:

1. Косвенные, основанные на проработке и усвоении знаний по предметам (конспектирование, составление плана, пересказ, анализ текста, диалог, выделение тезисов, составление доклада).

2. Метакогнитивные технологии. К ним относятся технология развития критического мышления, методы системного анализа и другие. Они развивают

способности к самостоятельному мышлению, аналитические способности, умение обобщать, систематизировать, сравнивать и другие компоненты системного мышления.

Анализируя систему, важно научиться выделять её главные части и функции. Для этого нужно ответить на ряд вопросов:

1. Для чего нужна эта система?
2. Как она действует?
3. Какие части помогают выполнять её главную функцию?
4. Каковы существующие между ними связи?

Если сомневаетесь, является ли главной определенной часть системы, попробуйте её исключить. Если при этом система «рассыпается» – значит, эта часть была главной. Так же можно определить и важные связи системы, исключая связи между главными частями. В книге «Технология системного мышления», созданной коллективом авторов на основе идей кандидата философских наук Г.П. Щедровицкого, изложена подробная инструкция. Она рекомендована для тех случаев, когда происходят затруднения, а действовать по знакомой схеме, использовать стереотипы – бесполезно.

Данная технология системного мышления содержит ряд пошаговых рекомендаций:

1. Определите «рамки», для этого задайте цели и ориентиры на перспективу и создайте список задач, которые необходимо решить на пути к цели.
2. Определите процесс. Для этого:
 - а) решите, какие процессы управления будут задействованы (это может быть развитие, создание, воссоздание и т.д.);
 - б) определите происходящие процессы;
 - в) найдите тот процесс, который нужно изменить.
3. Проанализируйте ситуацию и создайте границы системы управления.
4. Создайте структурные схемы:
 - а) выявите важные моменты для работы системы;
 - б) выявите взаимозависимость этих моментов;
 - в) прорисуйте существующие между ними связи;
 - г) выявите, какие процессы важны для успешного продвижения дела;
 - д) распределите функции по тем местам, где задачи для достижения целей могут быть решены.
5. Определите, что известно о затруднениях:
 - а) какие задачи в данный момент не имеют ни ресурсов, ни путей решения;
 - б) каковы проблемы;
 - в) каких связей не хватает, какие из существующих являются проблемными?
6. Составьте проект новых организованностей:
 - а) определите, каковы они;
 - б) какие из них останутся неизменными;
 - в) какие из них получают иные функции;
 - г) в каком материале они будут работать.

Под организованностями понимаются люди, группы, организации. Материалом для организованностей служат персонал, технологии, оснащение, программное обеспечение.

7. Подберите и подготовьте новых специалистов. Определите и озвучьте свои требования к персоналу.

Одним из известнейших в мире специалистов по системному мышлению является американская исследовательница, писательница и учительница Донелла Медоуз. В своей книге «Азбука системного мышления» она знакомит с основами понимания систем, их структурой и особенностями поведения. Автор убеждает в том, что системное мышление – важный инструмент, без которого не обойтись при решении проблем самого разного рода, какой бы сферы нашей жизни они ни касались. Без знания азбуки системного мышления, без понимания особенностей поведения систем трудно научиться взаимодействовать с ними успешно.

ИСКУССТВО СИСТЕМНОГО МЫШЛЕНИЯ

Все системы обладают некоторыми свойствами, тогда как отдельно взятые части систем их не имеют. Анализ частей, составляющих систему, не позволяет обнаружить свойства самой системы. Эти свойства выявляются как результат работы системы, когда мы наблюдаем её в действии.

В своей книге «Искусство системного мышления: необходимые знания о системах и творческом подходе к решению проблем», посвящённой этому вопросу, авторы (Джозеф О'Коннор и Иан Макдермотт) выделяют несколько важных моментов:

1. Важно научиться понимать, сложность какого вида встретилась в системе: динамическая или детальная. Под детальной понимается сложность, которая связана с количеством элементов, которые анализируются, а под динамической – сложность, которая связана с отношениями, взаимосвязями элементов.

2. Чем больше в системе присутствует связей, тем больше и возможностей повлиять на систему.

3. Важно правильно найти точку приложения сил – и тогда рычаг сработает.

4. Точечных изменений не получится: всегда будут иметь место какие-то побочные эффекты.

Искусство системного мышления – знания, позволяющие научиться мыслить более широко и целостно, преодолевать косность мышления и решать возникающие проблемы. Овладение искусством системного мышления приводит к пониманию того, что мышление неотделимо от проблем, возникающих у нас. Проблемы являются следствием предшествующих событий и наших мыслей о них. Мы сами являемся неотъемлемым элементом своих проблем. Применяя принципы системного мышления, мы сможем лучше разбираться в собственных убеждениях и способах действия, ведь даже сам процесс мышления представляет собой систему наших взглядов и убеждений.

УПРАЖНЕНИЯ, ТЕСТЫ НА СИСТЕМНОЕ МЫШЛЕНИЕ

В современном мире тесты на системность мышления помогают выявить такие важнейшие профессиональные качества как лидерство, умение работать в команде, устойчивость к стрессам и другие. Они востребованы при выборе кандидата на должность или сотрудника, чьи новые обязанности предполагают владение навыками системного подхода к проблеме, поиск путей решения и реализацию задуманного. Например, тест SRT (Systems Reasoning Test), включающий определение основных элементов в больших объемах информации, анализ графиков и схем, выявление закономерностей, нахождение взаимосвязей. Благодаря такому тесту можно определить, справится ли на данном этапе кандидат с рабочими задачами, требующими системного подхода.

Один из тестов компании CEB SHL, предназначенный для выявления способности к быстрому анализу разрозненной (на первый взгляд) информации и определение взаимосвязей и путей их применения называется «Фастрек». Его суть заключается в том, чтобы, получив информацию о нескольких разных ситуациях, представленных на маленьких разноцветных карточках, систематизировать её, определить ключевые моменты и взаимосвязи между ними и вывести правила, на основании которых можно будет найти решение.

Тесты *«Анализ информации»* выявляют уровень некоторых способностей:

1. Понимать текст и оценивать правильность логических умозаключений. Суть задания заключается в следующем: нужно прочитать текст, проанализировать изложенное в нём утверждение, сделать выводы о ложности, истинности или о невозможности оценки из-за недостаточности информации.

2. Интерпретировать данные. Этот тест выявляет уровень способности анализировать числовую табличную информацию, в том числе статистического характера, и делать правильные выводы на этой основе.

3. Анализировать диаграммы. Этот тест измеряет способность к абстрактному мышлению. На основании анализа серии диаграмм требуется найти логическую закономерность и продолжить последовательность единственно правильным образом.

Один из вариантов теста на системное мышление – методика Шарагиной Л. И. В этом случае потребуется задать к понятиям, обозначающим явление или объект, максимальное количество возможных вопросов. Для оценки результатов полученные вопросы делят на две группы:

1. Общие вопросы, не содержащие информации о явлении или объекте.

2. «Системные» вопросы:

- затрагивающие функции объекта или явления (его роль, значение, использование) или его свойства;
- отражающие связь системы с другими системами или с процессами, в которых задействован объект (явление);
- отражающие взаимосвязи этой системы с человеком;
- отражающие взаимосвязи между элементами системы.

Такой анализ покажет не только широту и глубину мышления, но и на их основе – системность мышления. В описанной методике широту мышления отражает количество вопросов, связанных с системными категориями; глубину – количество вопросов, заданных по всем категориям; системность покажет результат произведения показателя широты на показатель глубины.

Системность мышления даёт возможность видеть ситуацию широко и углублённо, выявляя причины, порождающие проблемы и находя способы избегать их появления в будущем

Каждый человек ежедневно сталкивается со множеством проблем, требующих быстрого и эффективного решения. Справиться с задачами любой сложности и при этом избежать множества ошибок помогает сформированное системное мышление.

Научиться мыслить системно может человек, которому вообще не присущ этот вид мыслительной деятельности. А люди с врождёнными способностями системного восприятия действительности имеют возможность развивать их, придавая им осознанность и организованность.

Формирование системного мыслительного процесса тесно связано с познавательными функциями. Оно предполагает внимательное и детальное наблюдение за окружающим миром, проникновение в глубинную суть предметов и явлений, восприятие всех мельчайших деталей и нюансов. Функционирование той или иной системы, протекание каких-либо процессов внутри её, а также последствия дают возможность индивиду изучить работу всего механизма и научиться решать проблемы с помощью приобретённых познаний.

Расширение собственного кругозора и развитие разносторонних интересов помогают человеку выработать умение мыслить системно и слаженно. Необходимо избавляться от стереотипов, сформировавшихся на протяжении жизни. В нестандартной ситуации они мешают принять правильное решение. Немаловажное значение имеет развитие памяти. Оно нацелено на запоминание получаемых знаний с их анализом и систематизацией.

При системном подходе активно работают все виды запоминания: слуховая, зрительная, обонятельная, осязательная, моторная, сенсорная, эмоциональная память. Нужно уделять большое внимание умению сосредоточиться. Оно развивает способность быстрого переключения внимания с одного объекта на другой. Такое умение даёт возможность человеку работать сразу над несколькими проектами, при этом удерживать в уме различные задачи.

Тренировать системный мыслительный процесс у взрослых можно путём создания ситуаций неопределённости. Человеку предлагают найти эффективное решение посредством создания модели задачи и её решения. Придумывание ситуаций неопределённости и поиск путей разрешения приучают мыслительный процесс к системности. Приобретённый навык нередко используется в жизни. Не каждое событие имеет стопроцентную определённость, жизненные обстоятельства порой неожиданно меняются. Это требует применения подходящего способа решения проблемы.

Сформировать компетенцию малыша в области системного мышления очень сложно. Выработать системный подход к восприятию окружающего мира у детей можно посредством расширения их ментальных убеждений. Важно научить малышей фильтровать поступающие сведения, чтобы они могли выделять важную информацию и отбрасывать ненужные, второстепенные факты. Для обучения конструированию нужно создавать ситуации, которые дети должны додумывать.

Очень важно развивать способность видения обратной связи. Малыш должен научиться прогнозировать как одномоментные последствия принятых решений, так и их долгосрочные перспективы. Необходимо создавать различные ситуации, требующие поиска разных путей.

Самым эффективным методом развития системного мышления является решение творческих задач и головоломок.

Системный подход к выполнению заданий не ограничивается жёсткими рамками стандартов. Хорошо проводить групповые игры с присутствием соревновательного момента. **Для развития системного мыслительного процесса рекомендуют выбрать абсолютно любой объект и разделить выполнение упражнения на 2 этапа.**

1. Выбранное понятие нужно записать на листочке. Затем надо выписать в два столбика различные подсистемы, входящие в структуру этого объекта. Например, в центре листка фиксируют слово «торт». Справа от него появляются такие понятия, как «красивый», «круглый», «свечи», «вкусный», «сладость», «лакомство», «десерт», «разрезанный», «кусочек», «слой», «ярус», «начинка». Слева от слова «торт» выписываются слова «мука», «тесто», «сливки», «крем», «сгущёнка», «мёд», «фрукты», «масло», «корж», «суфле», «конфитюр», «клубника», «малина», «орехи», «сахарная пудра», «сода», «дрожжи».

2. Необходимо определить более крупную систему, в которую входит данное понятие, частью чего оно является. Тут может быть день рождения, юбилей, свадьба, банкет, торжество, праздник, чаепитие, кулинарный отдел, кондитерский цех.

Существует много детских игр, нацеленных на развитие системного мышления. Детям предлагают составить иерархию частей системы, назвать целый предмет на основании его частей, продолжить уменьшение или увеличение до предела, найти общее, вычленив главное. Например, сформировать навык отделения главного свойства от второстепенных признаков помогает игра, в которой дети должны поделиться десятью мыслями с прилетевшим на Землю инопланетянином.

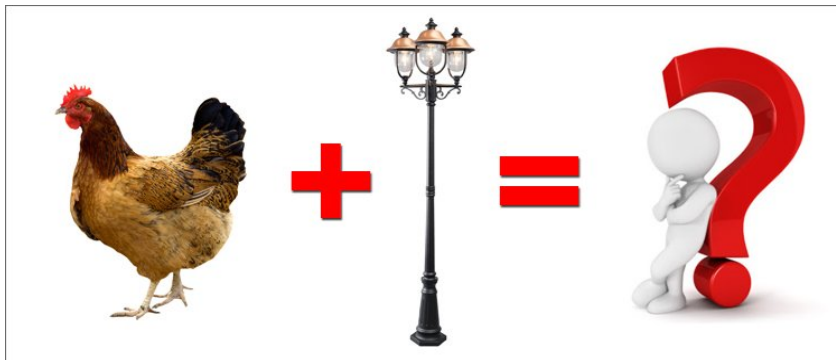
Следующее задание сводится к тому, что малыш размышляет, из каких главных деталей состоят различные предметы (автомобиль, стиральная машинка, кровать, детская коляска, кастрюля), как они связаны между собой. Без каких ингредиентов невозможно сварить суп, а какие компоненты использовать необязательно.

Ребёнку развивают системное мышление любые ребусы, арифметические головоломки, шахматные задачи. Например, несложная задачка для начинающих шахматистов сводится к тому, что слон нарядился в привидение с целью напугать своих знакомых. Его задача – обойти ёлки, не перепрыгивая через них. Нельзя вставать на клетки, где ладья может сбить его. Для запугивания персонажа он должен попасть на клетку с его изображением. Сколько ходов надо совершить слону, чтобы побыстрее перепугать всех героев?

Никогда не решайте задачи за малыша, лучше помогите ему наводящими вопросами. Не заставляйте ребёнка выполнять задания насильно. Хвалите его даже при небольших успехах.

10 УПРАЖНЕНИЙ НА РАЗВИТИЕ МЫШЛЕНИЯ

Упражнение 1. Соединяем несоединимое



Очень интересное упражнение! Полезное не только для детей, но и для взрослых. Это упражнение в качестве теста применяется на кастингах радиоведущих. Представьте себе, приходите вы на кастинг, а вам говорят: «А ну-ка, дружок, соедини-ка нам курицу со столбом». На полном серьезе, так и говорят!

Смысл именно в этом, нужно соединить два абсолютно не связанных друг с другом понятия. Радиоведущим это нужно для того, чтобы во время прямых эфиров быстро, красиво составлять подводки к песням, для легких переходов от одной темы к другой.

Упражнение 2. Разбиваем на множество



Если в предыдущем упражнении мы соединяли, то в этом будем разбивать, одно длинное слово на много коротких, состоящих из букв большого слова. По правилам если буква встречается в длинном слове 1 раз, то повторять в коротких словах дважды ее нельзя.

Например, слово «выключатель» разбивается на:

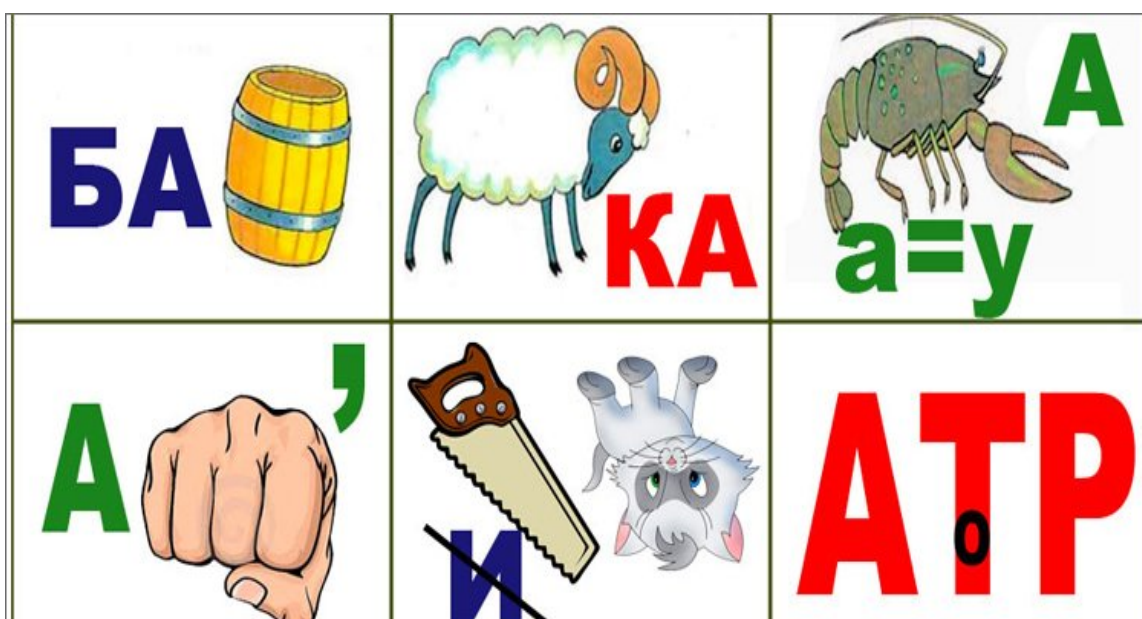
- ель;
- лак;
- люк;
- тюль;
- вал;
- ключ;
- клюв.

Можно разбивать любые длинные слова, например, «праздник», «картина», «полотенце», «полярник».

Упражнение 3. Ребусы



Разгадывание ребусов помогает мыслить нестандартно, творчески. Учит ребенка анализировать. В ребусах могут присутствовать изображения, буквы, цифры, запятые, дроби, размещенные в самом разном порядке.



На первом мы видим слог «БА» и «бочку». Соединим: БА + Бочка = Бабочка.

На втором принцип тот же: Баран + КА = Баранка.

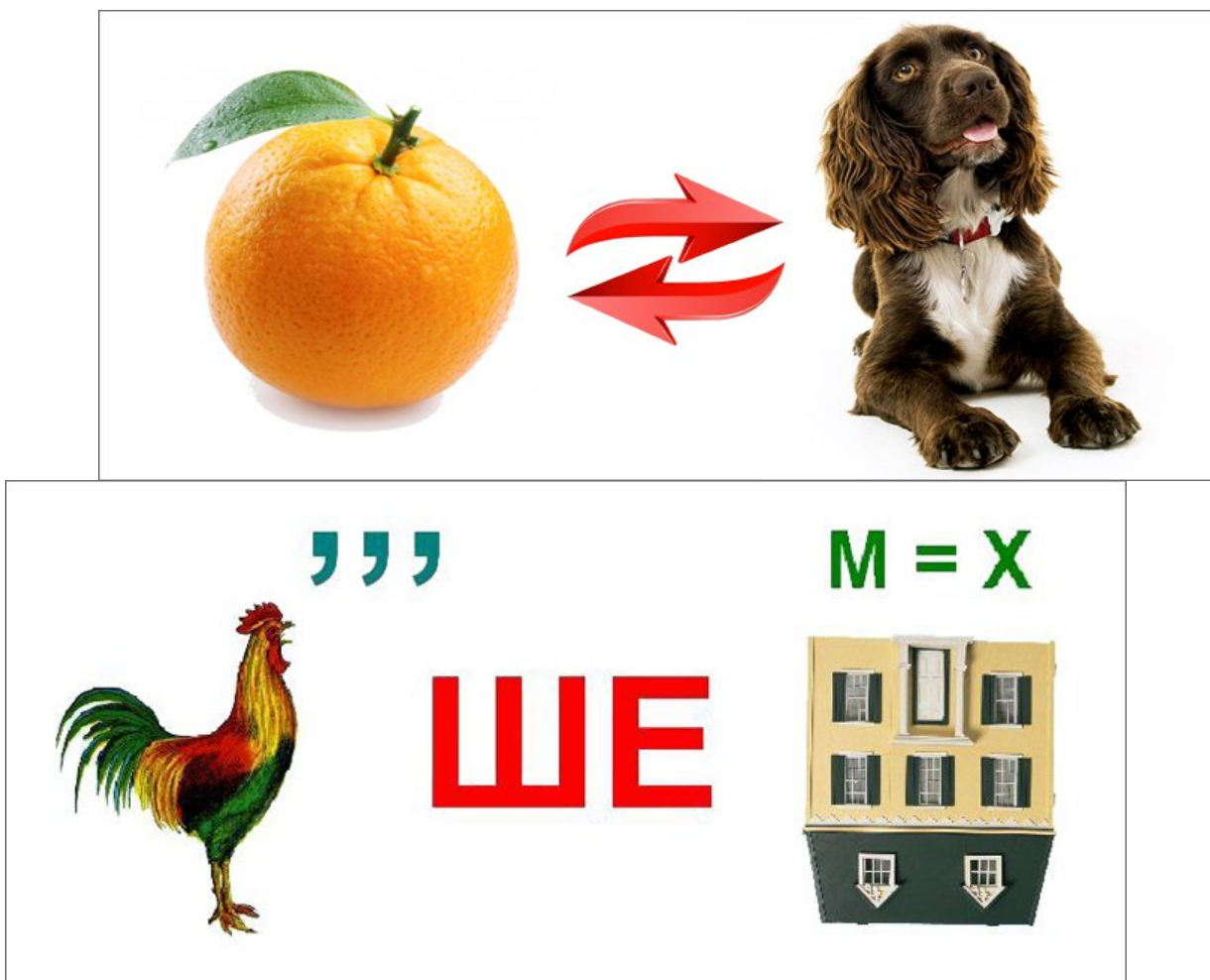
Третий посложнее. Нарисован рак, а рядом «а = у». Значит в слове рак, букву «а» нужно заменить на букву «у», получим «рук». К этому прибавим еще одну «а»: рук + а = рука.

Четвертый ребус с запятой. Так как первой стоит буква «А», то слово-отгадка на нее начинается. Далее видим «кулак», после картинке запятая, значит от слова «кулак» нужно отнять последнюю букву. Получим «кула». Теперь объединяем все вместе: А + кула = акула.

Пятый ребус только на первый взгляд сложный. Нужно убрать букву «и» из слова «пила», а слово «кот» прочесть задом наперед. В результате получаем: пла + ток = платок.

Шестой, полностью буквенный ребус. С первой и последней буквами все понятно, а что с серединкой? Мы видим букву «о», нарисованную в букве «т», так и скажем «в т о». Соединяем: А + ВТО + Р = АВТОР.

Упражнение 4. Анаграммы



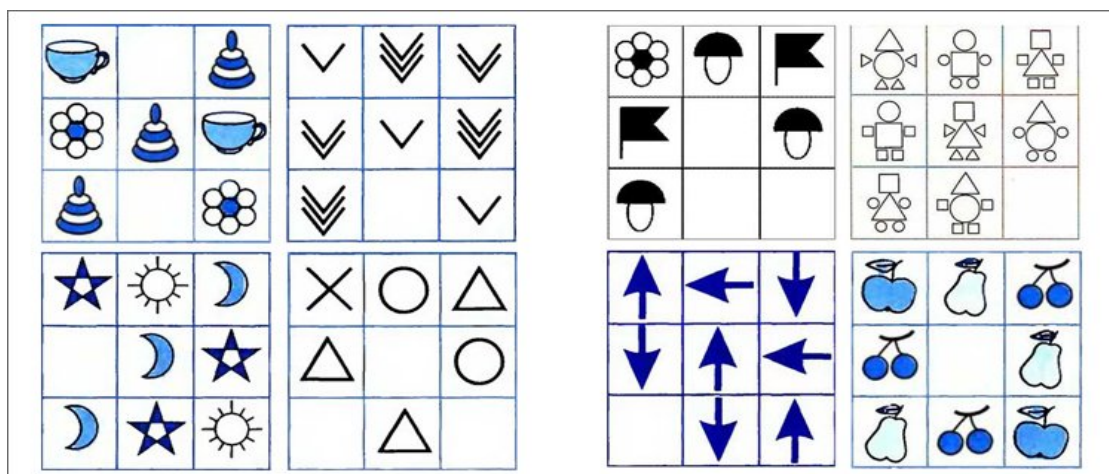
Можно ли апельсин превратить в спаниеля и наоборот? «Легко!» — ответят любители анаграмм. Даже волшебная палочка не понадобится.

Анаграмма — литературный приём, состоящий в перестановке букв или звуков определённого слова (или словосочетания), что в результате даёт другое слово или словосочетание.

Так же легко сон превращается в нос, кот в ток, а липа в пилу. Давайте сделаем так, чтобы:

- «каре́та» улетела к звездам;
- «слово» выросло на голове;
- «шнурок» научился летать;
- «атлас» стал съедобным;
- «насос» поселился в лесу;
- «соринка» стала прозрачной;
- «валик» положили на стол перед обедом;
- «плюшка» научилась плавать;
- «ромашка» крутилась у фонаря летними вечерами;
- «парк» не мог прожить без воды.

Упражнение 5. Логические задачи



Чем больше логических задач вы решаете, тем крепче становится ваше мышление. Ведь не даром говорят, что математика – это гимнастика для ума. Действительно, при решении некоторых из них, прямо чувствуешь, как мозг шевелится.

Начнем с тех, что попроще:

1. Коля и Вася решали задачи. Один мальчик решал у доски, а другой за партой. Где решал задачи Вася, если Коля не решал у доски?

2. Три стареньких бабушки живут в одном подъезде, на третьем, пятом и седьмом этажах. Кто на каком этаже живет, если бабушка Нина, живет выше бабушки Вали, а бабушка Галя, ниже бабушки Вали?

3. Юра, Игорь, Паша и Артем пришли к финишу в первой четверке на соревнованиях по бегу. Кто какое место занял? Известно, что Юра прибежал не первым и не четвертым, Игорь прибежал следом за победителем, а Паша не был последним.

А следующие три задачи для третьего класса.

«Садовод посадил 8 саженцев. Из всех, кроме четырех выросли грушевые деревья. На всех грушевых деревьях, кроме двух растут груши. Груши со всех плодоносящих грушевых деревьев, кроме одного невкусные. На скольких грушевых деревьях вкусные груши?»

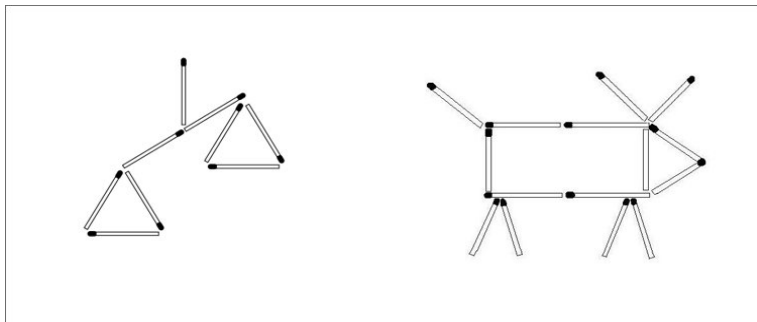
«Вася, Петя, Ваня носят галстуки только одного цвета: зеленого, желтого и голубого. Вася сказал: «Петя не любит желтый цвет». Петя сказал: «Ваня носит голубой галстук». Ваня сказал: «Вы оба обманываете». Кто какой цвет предпочитает, если Ваня никогда не врет?»



А теперь внимание! Задача повышенной сложности! «На засыпку», как говорится.

«Путешественнику нужно пересечь пустыню. Переход длится шесть дней. Путешественник и носильщик, который будет его сопровождать, могут взять с собой запас воды и еды для одного человека на четыре дня каждый. Сколько носильщиков потребуется путешественнику для воплощения в жизнь своего замысла? Укажите наименьшее число».

Упражнение 6. Спичечные головоломки

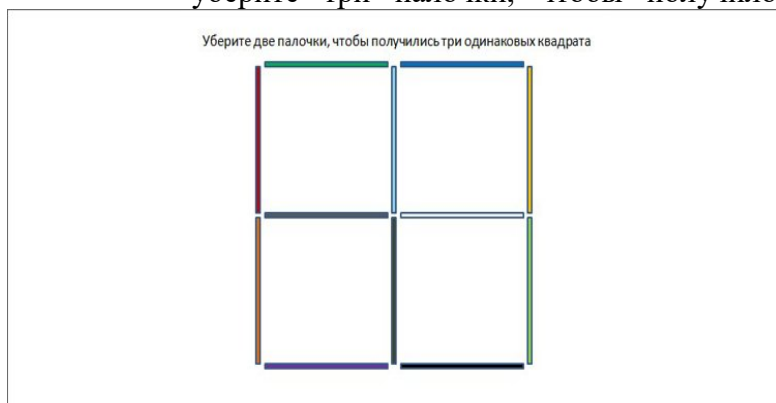


Спички детям не игрушка! А средство для тренировки мышления. В целях можно заменить спички на счетные палочки.

Из таких простых маленьких палочек получаются очень сложные головоломки.

Для начала разомнемся:

- сложите из пяти палочек два одинаковых треугольника;
- из семи палочек два одинаковых квадрата;
- уберите три палочки, чтобы получилось три одинаковых квадрата.



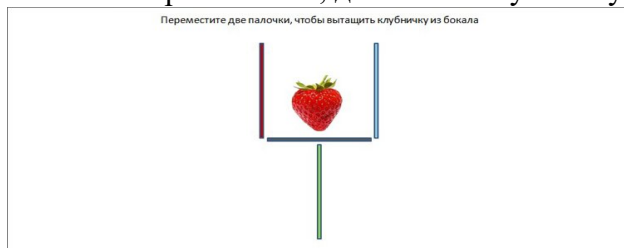
Переложите три палочки так, чтобы стрела полетела в обратную сторону.



Рыбку тоже нужно развернуть в другую сторону, переложив при этом всего 3 палочки



Переложив всего три палочки, достаньте клубничку из бокала.

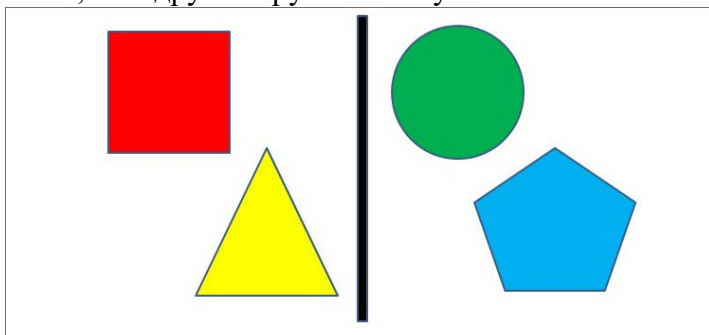


Уберите две палочки, чтобы получилось два равносторонних треугольника.



А теперь поработаем Шерлоком Холмсом! Будем искать истину и обнаруживать ложь.

Покажите ребенку две картинки, на одной из которых изобразите квадрат и треугольник, а на другой круг и многоугольник.



И теперь предложите карточки со следующими высказываниями:

- некоторые фигуры на карточке треугольники;
- на карточке нет треугольников;
- на карточке есть круги;
- некоторые фигуры на карточке квадраты;
- все фигуры на карточке треугольники;
- на карточке нет многоугольников;
- на карточке нет ни одного прямоугольника.

Задача — определить, ложны эти высказывания или истинны для каждой картинки с фигурами.

Подобное упражнение можно проводить не только с геометрическими фигурами, а и с изображениями животных. Например, поместить на картинку кошку, лису и белку.



Высказывания могут быть следующими:

- все эти животные хищники;
- на картинке присутствуют домашние животные;
- все животные на картинке могут лазать по деревьям;
- у всех животных есть мех.

Картинки и высказывания к ним можно подбирать самостоятельно.

Упражнение 8. Инструкция



Нас окружают самые разные предметы. Мы ими пользуемся. Порой на инструкции, которые к этим предметам прилагаются, мы не обращаем никакого внимания. А бывает и так, что на какие-то очень нужные предметы инструкций просто нет. Давайте исправим это недоразумение! Напишем инструкции сами.

Возьмем, например, расческу. Да, да, обычную расческу!

Итак, инструкция по использованию расчески.

1. Расческа – это приспособление для придания волосам гладкости и шелковистости, сделанное из пластмассы.
2. Применять расческу следует при повышенной лохматости и кучерявости.
3. Для того чтобы начать расчесываться подойдите к расческе, аккуратно возьмите ее в руку.
4. Встаньте перед зеркалом, улыбнитесь, поднесите расческу к корням волос.
5. Теперь медленно ведите расческу вниз, к кончикам волос.
6. Если на пути расчески встречаются препятствия в виде узелков, то проведите по ним расческой несколько раз со слабым нажимом, при этом можно слегка вскрикивать.
7. Обработке расческой подлежит каждая прядь волос.
8. Расчесывание можно считать окончанным, когда расческа на пути не встретит ни одного узелка.
9. После окончания расчесывания необходимо сполоснуть расческу водой, положить на специально отведенное для нее место.
10. Если у расчески отломился зубчик, нужно выбросить его в мусорную корзину.
11. Если у расчески обломились все зубчики, отправьте ее следом за зубчиком.

Попробуйте написать инструкцию для кастрюли, или тапочек, или футляра для очков. Будет интересно!

Упражнение 9. Составляем рассказ

Рассказы можно составлять разными способами, например, по картинке или на заданную тему. Это, кстати, поможет научиться писать сочинения. А я предлагаю вам попробовать составить рассказ, опираясь на слова, которые обязательно в этом рассказе должны присутствовать.

А теперь попробуйте сами! Вот вам три набора слов:

1. Доктор, светофор, наушники, лампа, мышь, журнал, рама, экзамен, дворник, скрепка.
2. Первоклассница, лето, заяц, кнопка, промежуток, костер, липучка, берег, самолет, рука.
3. Константин, прыжок, самовар, зеркало, скорость, печаль, подножка, шар, список, театр.

Упражнение 10. Наведем порядок

Сыщиками мы уже поработали. Теперь предлагаю поработать полицейскими. Дело в том, что слова в известных пословицах и поговорках нарушили порядок. С нарушителями порядка будем бороться. Попробуйте расставить слова так, как им и положено стоять.

1. Еды, приходит, время, во, аппетит.
2. Вытащишь, не, труда, из, рыбку, пруда, без.
3. Отмерь, раз, а, раз, семь, отрежь, один.
4. И, кататься, саночки, любишь, возить, люби.
5. Ждут, не, семеро, одного.
6. Слово, кошке, и, приятно, доброе.
7. Сто, а, рублей, имей, не, имей, друзей, сто.
8. Падает, не, яблони, далеко, яблоко, от.
9. Течет, камень, не, вода, лежащий, под.
10. Осени, считают, по, цыплят.

Это было последнее десятое упражнение, которое еще память потренировать поможет.

(<https://shkolala.ru/razvivashki/uprazhneniya-na-razvitie-myishleniya/> ШколаЛа. Блог Евгении Климкович. **10 упражнений на развитие системного мышления**).

ЗАДАНИЯ, УПРАЖНЕНИЯ, ИГРЫ, СПОСОБСТВУЮЩИЕ РАЗВИТИЮ МЫШЛЕНИЯ

1. Составление предложений

Эта игра развивает способность быстро устанавливать разнообразные, иногда совсем неожиданные связи между привычными предметами, творчески создавать новые целостные образы из отдельных разрозненных элементов.

Берутся наугад 3 слова, не связанные по смыслу, например, «озеро», «карандаш» и «медведь». Надо составить как можно больше предложений, которые обязательно включали бы в себя эти 3 слова (можно менять их падеж и использовать другие слова). Ответы могут быть банальными («Медведь упустил в озеро карандаш»), сложными, с выходом за пределы ситуации, обозначенной тремя исходными словами и введением новых объектов («Мальчик взял карандаш и нарисовал медведя, купающегося в озере»), и творческими, включающими эти предметы в нестандартные связи («Мальчик, тонкий, как карандаш, стоял возле озера, которое ревело, как медведь»).

2. Исключение лишнего

Берутся любые 3 слова, например «собака», «помидор», «солнце». Надо оставить только те слова, которые обозначают в чем-то сходные предметы, а одно слово, лишнее, не обладающее этим общим признаком, исключить. Следует найти как можно больше вариантов исключения лишнего слова, а главное — больше признаков, объединяющих каждую оставшуюся пару слов и не присущих исключенному, лишнему. Не пренебрегая вариантами, которые сразу же напрашиваются (исключить «собаку», а «помидор» и «солнце» оставить, потому что они круглые), желательно поискать нестандартные и в то же время очень меткие решения. Побеждает тот, у кого ответов больше.

Эта игра развивает способность не только устанавливать неожиданные связи между явлениями, но и легко переходить от одних связей к другим, не закливаясь на них. Игра

учит также одновременно удерживать в поле мышления сразу несколько предметов и сравнивать их между собой.

Немаловажно, что игра формирует установку на то, что возможны совершенно разные способы объединения и расчленения некоторой группы предметов, и поэтому не стоит ограничиваться одним-единственным «правильным» решением, а надо искать целое их множество.

3. Поиск аналогов

Называется какой-либо предмет или явление, например вертолёт. Необходимо выписать как можно больше его аналогов, т. е. других предметов, сходных с ним по различным существенным признакам. Следует также систематизировать эти аналоги по группам в зависимости от того, с учетом какого свойства заданного предмета они подбирались. Например, в данном случае могут быть названы птица, бабочка (летают и садятся); автобус, поезд (транспортные средства); штипор (важные детали вращаются) и др. Побеждает тот, кто назвал наибольшее число групп аналогов.

Эта игра учит выделять в предмете самые разнообразные свойства и оперировать с каждым из них в отдельности, формирует способность классифицировать явления по их признакам.

4. Способы применения предмета

Называется какой-либо хорошо известный предмет, например книга. Надо назвать как можно больше различных способов его применения: книгу можно использовать как подставку для кинопроектора, можно ею прикрыть от посторонних глаз бумаги на столе и т. д. Следует ввести запрет на называние безнравственных, варварских способов применения предмета. Побеждает тот, кто укажет большее число различных функций предмета.

Эта игра развивает способность концентрировать мышление на одном предмете, умение вводить его в самые разные ситуации и взаимосвязи, открывать в обычном предмете неожиданные возможности.

5. Придумывание недостающих частей рассказа

Детям читается рассказ, в котором одна из частей пропущена (начало события, середина или конец). Задание состоит в том, чтобы домыслить недостающую часть. Наряду с развитием логического мышления составление рассказов имеет чрезвычайно важное значение и для развития речи ребенка, обогащения его словарного запаса, стимулирует воображение и фантазию.

6. Логические загадки и задачи

Многочисленные примеры заданий такого рода можно найти в разнообразных методических пособиях. Например, хорошо известная загадка про волка, козу и капусту: «Крестьянину нужно перевезти через речку волка, козу и капусту. Но лодка такова, что в ней может поместиться крестьянин, а с ним или только волк, или только коза, или только капуста. Но если оставить волка с козой, то волк съест козу, а если оставить козу с капустой, то коза съест капусту. Как перевез свой груз крестьянин?»

Ответ: «Ясно, что приходится начать с козы. Крестьянин, перевезя козу, возвращается и берет волка, которого перевозит на другой берег, где его и оставляет, но зато берет и везет обратно на первый берег козу. Здесь он ее оставляет и перевозит к волку капусту. Вслед за тем, возвратившись, он перевозит козу, и переправа заканчивается благополучно».

Задача «Дележ»: «Как разделить 5 яблок между 5 лицами, чтобы каждый получил по яблоку, а одно яблоко осталось в корзинке?»

Ответ: «Один человек берет яблоко вместе с корзинкой».

Другой способ развития системного мышления (Валерий Павлович Гальетов, сертифицированный специалист по ТРИЗ)

Нужно ответить на 4 вопроса:

1. Откуда ЭТО возникло? (вопрос о прошлом)

2. Как ЭТО устроено? (вопрос о подсистемах)
3. Зачем ЭТО нужно? (вопрос о надсистемах)
4. Что такое ЭТО? (вопрос о самой системе?)

Ответы на эти вопросы могут дать понимание любой сущности.

Возможно, все это нельзя описать одним предложением. Скорее всего, усвоение и понимание всего этого растянется на несколько месяцев или лет.

РАЗВИВАЮЩИЕ ИГРЫ ДЛЯ ДЕТЕЙ. ИГРЫ НА РАЗВИТИЕ МЫШЛЕНИЯ

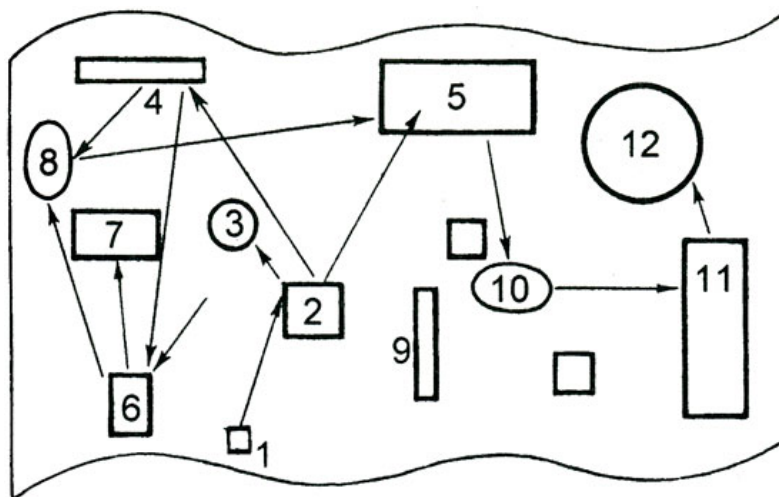
Развитие мышления предполагает формирование таких операций, как анализ, синтез, умозаключение и дедукция. Для тренировки указанных способностей используются сложные сюжетно-ролевые игры.

Это игры для детей от старшего дошкольного и младших школьников.

Игра «Поиск сокровищ»

Эта игра требует специальной подготовки. Выбирается «сокровище» и определяется место его хранения. Затем составляется карта поиска сокровища, причем она имеет несколько этапов, преодоление которых необходимо, чтобы осуществлять поиски дальше. Например, на *первом этапе* необходимо решить ребус, чтобы определить дальнейшее направление поиска. На *втором этапе* необходимо «пройти по горной дороге». На *третьем* — найти дополнительную карту и по ней разыскать ключ от «сундука с сокровищами». Вариантов игры может быть много. Еще лучше, когда играет не один ребенок, а несколько и их можно разделить на две команды. Тогда одна команда может подготовить «план маршрута» для другой, и наоборот. Играть в «поиск сокровищ» можно дома и на улице. Для большей наглядности мы приводим здесь возможный сценарий игры в квартире.

В качестве «сокровищ» можно использовать любую мелкую игрушку или что-то более «материальное», например, коробочку конфет или несколько монеток. Это «сокровище» в маленькой коробочке прячем в укромное место в квартире. Рисуем следующую карту. (Очертания ее можно перевести на бумагу, а ориентиры расположить в соответствии с конкретными условиями.)



На карте указаны основные зоны квартиры: прихожая, спальня, кухня, гостиная. В каждой зоне основные ориентиры: стол, кресло, диван, шкаф т.д.

Поиск начинается с пункта 1. Затем по стрелочке в указанном направлении. В пункте 2 должен разгадать ребус, для того, чтобы определить, по какой стрелочке двигаться дальше.

$$3 \times \dots + 1 - 4 = 12$$

(Ответ: 5)

Если игрок разгадал ребус, то он попадает на наиболее выгодный маршрут, если нет, то идет по любой стрелочке. Попадая в какую-либо точку, игрок выполняет то задание, которое предлагается в этом месте. Возможны следующие маршруты движения:

1 — 2 — 5 — 10 — 11 — 12 (сокровище);

1 — 2 — 4 — 6 — 8 — 5 — 10 — 11 — 12 (сокровище);

1 — 2 — 3 — 6 — 7 — 8 — 9 — 5 — 10 — 11 — 12 (сокровище).

Каждому пункту движения соответствуют следующие задания.

Пункт 3. Игрок должен пройти по «горной дороге». Для этого на полу необходимо расставить кегли, кубики или просто разложить несколько листов бумаги с узкими «проходами». Игрок должен внимательно рассмотреть расположение предметов, запомнить их и затем пройти между ними с завязанными глазами. Каждый «сбой» приносит одно штрафное очко.

Пункт 4. Игрок перед «разрушенным мостом» — его нужно «достроить». Игроку предлагается дорисовать недостающую фигуру в предлагаемом рисунке. Для этого дается 3 минуты. Каждая лишняя минута дает один штрафной балл.

Пункт 5. Нужно «перебраться через пропасть, держась руками за веревку». В данном пункте игроку предлагается перенести мячик (или апельсин) в пункт 10. Использовать для этого руки и зубы запрещается. Мячик необходимо зажать под подбородком, а руки поднять вверх в «замке», будто держишься за веревку, и таким образом доставить «груз» на место.

Пункт 6. «Завал» на дороге. Его необходимо «расчистить». Игрок решает задачи со спичками.

Ему предлагаются три задачи разной трудности: простая, средняя и сложная. Он может выбрать любую. Однако здесь имеются свои правила.

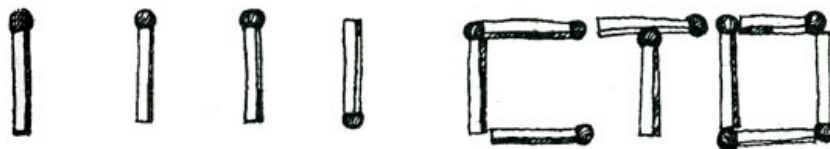
Если игрок решает простую задачу, то идет на цифру 7, самый длинный маршрут. Если решает среднюю задачу, то на цифру 5, а если самую сложную — 10, практически к финишу игры. Но!

Если он не решит простую задачу, то получит одно штрафное очко, если не решит среднюю задачу — два очка, если не решит сложную — три очка.

Задачи первой степени сложности (простые)

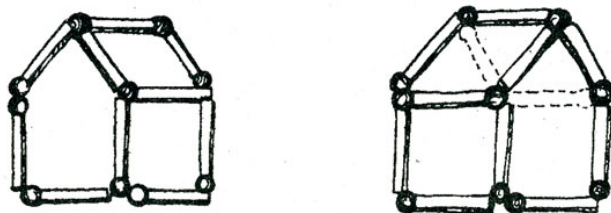
Приложите к четырем спичкам пять так, чтобы получилось сто.

Решение



Из спичек построен дом. Переложите две спички так, чтобы дом повернулся другой стороной.

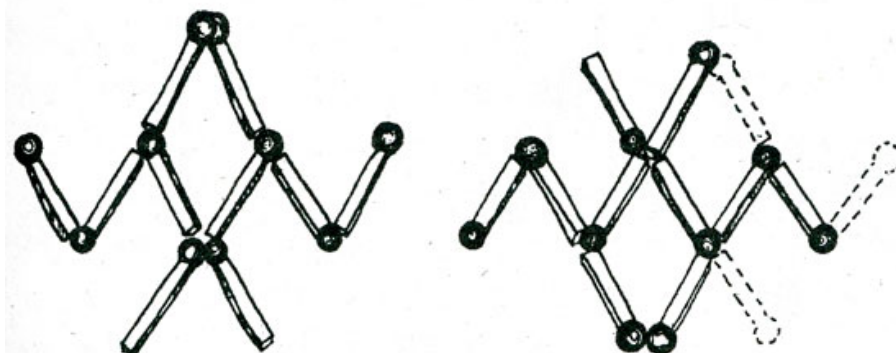
Решение



Задачи второй степени сложности (средние)

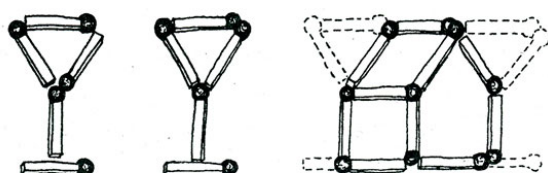
Спичечный рак ползет вверх. Переложите три спички так, чтобы он полз вниз.

Решение



Две рюмки построены из десяти спичек. Переложите шесть спичек так, чтобы получился дом.

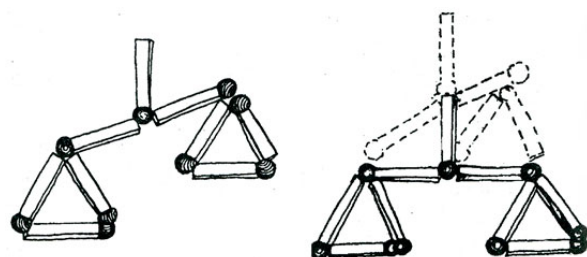
Решение



Задачи третьей степени сложности (трудные)

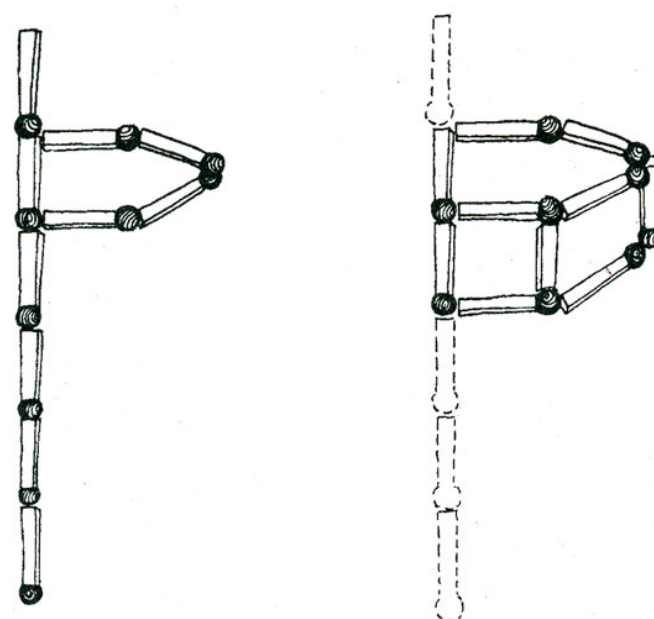
Весы составлены из девяти спичек и не находятся в равновесии. Переложите в них пять спичек так, чтобы весы пришли в состояние равновесия.

Решение



Флюгер составлен из десяти спичек. Переложите четыре спички так, чтобы получился дом.

Решение



Пункт 7. Необходимо «отбить грабительское нападение индейцев». Игрок выполняет задание на меткость. Предлагается обычная мишень, в которую нужно попасть мячиком (например, от настольного тенниса) или просто плотным комком бумаги, туго перевязанным шпагатом. Для перехода на следующий этап необходимо попасть в мишень три раза. Если игрок не может попасть и отказывается от продолжения попыток, ему даются штрафных 3 очка.

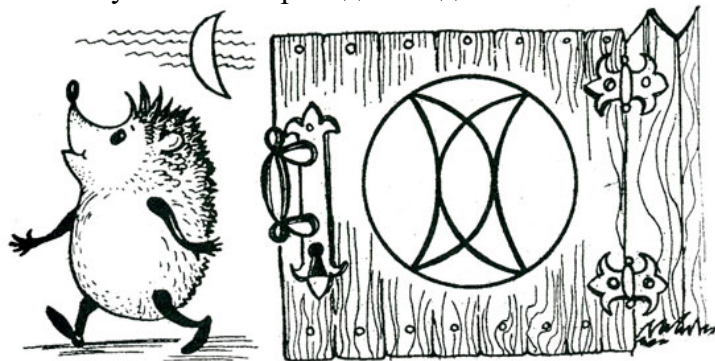
Пункт 8. После «нападения» нужно все привести в порядок и выяснить, что из вещей пропало «после грабежа». Это задание на внимательность. На столе или стуле раскладываются различные предметы (мелкие игрушки, карандаши, ключи и т.п.). Приблизительно 10 — 15 предметов. Игроку предлагается в течение 30 секунд запомнить предметы и их расположение. Затем игрок отворачивается, а ведущий перекладывает и убирает несколько предметов. Игрок должен определить, что убрано и что переставлено. За каждую ошибку — 1 штрафной балл.

Пункт 9. Впереди — горная река. Необходимо перейти ее по «подвесному мосту». Для этого на полу расстилается жгут из обычной бельевой веревки, и надо пройти по ней.

Пункт 10. Вы «заблудились». Необходимо как можно быстрее найти выход из лабиринта.



Пункт 11. Вы почти у цели. Необходимо только открыть «замок в двери сокровищницы». Игрок должен обвести карандашом предлагаемую фигуру, не отрывая карандаша от бумаги и не проводя по одной и той же линии дважды.



Пункт 12. Вы в пещере сокровищ. Теперь нужно только найти спрятанное сокровище. (Например, у мамы в шкафу или под кроватью.)

Прежде чем взять сокровище, игрок должен «отработать» штрафные очки. Например, он должен назвать столько городов на конкретную букву (Л, К, А), сколько у него штрафных очков. Ему можно предложить произнести соответствующее число раз скороговорку «Карл у Клары украл кораллы, а Клара у Карла украла кларнет» или «На дворе трава, на траве дрова, не бросай дрова на траву двора».

После нахождения «сокровища» игра считается законченной.

Предлагаемая игра может проводиться с одним ребенком и с группой, в квартире, на даче, во дворе. Количество этапов игры может быть увеличено или сокращено. Для упрощения игры можно использовать один маршрут и две команды по принципу эстафеты. Задание каждого этапа можно использовать как самостоятельную игру для детских праздников, дискотек, соревнований КВН и т. п. Эта игра сюжетная, и дети воспринимают ее с большим интересом. Но она требует определенной организационной подготовки.

МЕТОДИКИ ДЛЯ ИССЛЕДОВАНИЯ МЫШЛЕНИЯ

Диагностика системного мышления у дошкольников

Методика «Повороты фигур»

(Поливанова Н. И., Ривина И. В. Диагностика системного мышления». — М.: Психологический институт РАО, 1995. — С. 5—7.).

Методика направлена на определение сформированности у ребёнка умения производить мысленные операции поворота с простыми геометрическими элементами. Методика выявляет образный компонент в структуре системного мышления и является модификацией теста А. Г. Лидерса и В. Г. Колесникова (1992). Она включает 12 однотипных заданий, разбитых на 3 этапа по 4 задания в каждом. Задания отличаются формой и расположением включённых в квадрат геометрических фигур

Ход выполнения теста

Методика начинается с предварительного задания, в котором психолог вводит ребёнка в ситуацию и объясняет смысл и способ поворачивания квадрата с нарисованными внутри него геометрическими элементами. Психолог берёт плоский квадрат с нарисованной в одном углу точкой, кладёт его на стол и показывает в действиях, как можно поворачивать его по часовой стрелке вокруг центра последовательно на 90, 180, 270 и 360 градусов, называя соответственно такие повороты поворотами один, два, три и четыре раза.

Следует особо обратить внимание на то, как перемещается вместе с квадратом нарисованная внутри него точка, где она оказывается при одном, двух, трёх и четырёх поворотах. Следует добиться полного понимания ребёнком процедуры поворотов и перемещения точки.

Инструкция

Психолог даёт следующую инструкцию: «Теперь мы с тобой поиграем в следующую игру. Посмотри на первое задание, один квадрат находится слева, и он отделён от остальных квадратов прямой линией. Твоя задача — мысленно повернуть самый левый квадрат по часовой стрелке один раз и представить как этот квадрат будет теперь выглядеть (психолог показывает ребёнку «операционный квадрат»). Выбери тот из квадратов, который уже повернут по сравнению с левым квадратом на один раз. Смотри, выбор только одного квадрата из четырёх будет правильным решением. Остальные три будут неправильными решениями. Укажи пальцем на выбранный квадрат и назови его номер». Если у детей будут вопросы, психолог объясняет непонятное ещё раз. Затем предъявляется следующее задание. При поворотах 2 раза (задания 5-8) и три раза (задания 9—12) по часовой стрелке процедура остаётся той же, в инструкции меняется только указание на число поворотов.

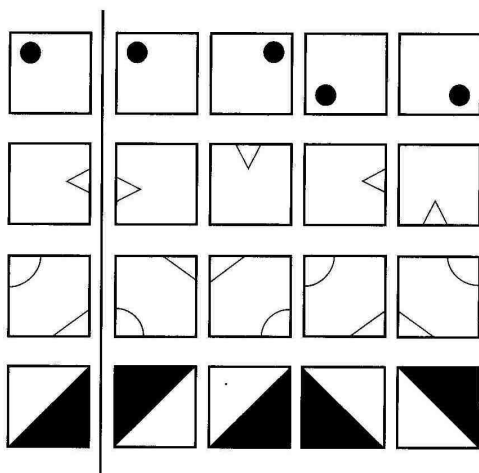
Обработка результатов

Психолог записывает номер задачи и номер отмеченного ребёнком квадрата. При обработке результатов тестирования этот номер сравнивается с номером квадрата, представляющего правильный ответ.

№ задания	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
№ квадрата	4	3	1	2	3	1	4	2	3	2	1	4

За каждый правильный ответ ребёнок получает 1 балл. Таким образом максимальный результат, который может быть достигнут ребёнком, составляет 12 баллов.

Баллы	Оценка деятельности ребёнка
9—12	У ребёнка сформирована способность мысленно оперировать наглядными объектами. Он умеет планировать в уме свои действия.
4—8	Вышеуказанная способность развита недостаточно.
0—3	Способность к мысленному оперированию наглядными объектами не сформирована. Ребёнок нуждается в специальном развитии данной способности.



Методика «Простые аналогии» для младших школьников.

Цель: исследование логичности и гибкости мышления. Методика требует понимания логических связей и отношений между понятиями, а также умения устойчиво сохранять заданный способ рассуждений при решении длинного ряда разнообразных задач.

Оборудование: бланк, в котором напечатаны два ряда слов по образцу.

- Бежать Кричать
стоять а) молчать, б) ползать, в) шуметь, г) звать, д) конюшня
- Паровоз Конь
вагоны а) конюх, б) лошадь, в) овес, г) телега, д) конюшня
- Нога Глаза
сапог а) голова, б) очки, в) слезы, г) зрение, д) нос

4. Коровы Деревья
стадо а) лес, б) овцы, в) охотник, г) стая, д) хищник
5. Малина Математика
ягода а) книга, б) стол, в) парта, г) тетради, д) мел
6. Рожь Яблоня
поле а) садовник, б) забор, в) яблоки, г) сад, д) листья
7. Театр Библиотека
зритель а) полки, б) книги, в) читатель, г) библиотекарь, д) сторож
8. Пароход Поезд
пристань а) рельсы, б) вокзал, в) земля, г) пассажир, д) шпалы
9. Смородина Кастрюля
ягода а) плита, б) суп, в) ложка, г) посуда, д) повар
10. Болезнь Телевизор
лечить а) включить, б) ставить, в) отремонтировать, г) квартира, д) мастер
11. Дом Лестница
этажи а) жители, б) ступеньки, в) каменный,

Порядок исследования. Ученик изучает пару слов, размещенных слева, устанавливая между ними логическую связь, а затем по аналогии строит пару справа, выбирая из предложенных нужное понятие. Если ученик не может понять, как это делается, одну пару слов можно разобрать вместе с ним.

Обработка и анализ результатов. О высоком уровне логики мышления свидетельствуют восемь-десять правильных ответов, о среднем уровне 5-7 ответов, о низком - менее чем 5.

Амтхауэра интеллекта структуры тест (с 6 класса)

Amthauer Intelligenz-Struktur-Test, (IST)

Тест интеллекта. Предназначен для измерения уровня интеллектуального развития. Предложен Р. Амтхауэром в 1953 г. (последняя редакция осуществлена в 1973 г.).

IST состоит из девяти субтестов, каждый из которых направлен на измерение различных функций интеллекта (во всех группах заданий, за исключением IV-VI субтестов, используются задачи закрытого типа).

I. Логический отбор (LS) — исследование индуктивного мышления, чутка языка. Задача испытуемого — закончить предложение одним из приведенных слов. Количество заданий — 20. Время выполнения — 6 мин.

II. Определение общих черт (GE) — исследование способности к абстрагированию, оперированию вербальными понятиями. В каждом задании испытуемому предлагают пять слов, из которых четыре объединены смысловой связью, а одно — лишнее. Это слово и следует выделить в ответе. Количество заданий — 20, время их выполнения — 6 мин.

III. Аналогии (AN) — анализ комбинаторных способностей. В каждом задании испытуемому предлагаются три слова, между первым и вторым существует определенная связь. После третьего слова — прочерк. Из пяти прилагаемых к заданию вариантов ответа необходимо выбрать такое слово, которое было бы связано с третьим таким же образом, как и первые два. Количество заданий — 20, время выполнения — 7 мин.

IV. Классификация (KL) — оценка способности выносить суждение. Испытуемый должен обозначить два слова общим понятием. Количество заданий — 16, время выполнения — 8 мин. Оценка варьирует от 0 до 2 баллов в зависимости от уровня обобщения.

V. Задания на счет (RA) — оценка уровня развития практического математического мышления. Субтест состоит из 20 арифметических задач. Время решения — 10 мин.

VI. Ряды чисел (ZR) — анализ индуктивного мышления, способности оперировать числами. В 20 заданиях необходимо установить закономерность числового ряда и продолжить его. Время выполнения — 10 мин.

VII. Выбор фигур (FS) — исследование пространственного воображения, комбинаторных способностей. Испытуемому предъявляют карточки, где изображены разделенные на части геометрические фигуры. При выборе ответа следует найти карточку с фигурой, которая соответствует разделенной на ч Количество заданий — 20. Время выполнения — 7 мин.

VIII. Задание с кубиками (W) исследуются показатели, близкие по характеру измеряемым VII-м субтестом. В каждом из 20 заданий предъявляется куб в определенном, измененном по отношению к ряду кубов, обозначенных буквами, положении. Необходимо идентифицировать данный куб с одним из обозначенных буквами. Время решения - 9 мин.

IX. Задания на способность доточить внимание и сохранить в памяти усвоенное (ME). Испытуемый должен запомнить ряд слов и найти их среди других, предлагаемых в задании. Слова для запоминания объединены в таблице по определенным категориям, напр. цветы: тюльпан, жасмин, гладиолус, гвоздика, ирис; или животные: зебра, уж, бык, хорек, тигр. Всего предлагается запомнить 25 слов (время заучивания таблицы — 3 мин.). Кроме того, испытуемых предупреждают о том, что в ряду из пяти слов, где нужно найти заученное, это слово должно занимать то же порядковое место, что и в таблице. Напр., ряд, где требуется найти заученное слово: а) зебра, б) гладиолус, в) гравюра, г) ласточка, д) нож. Правильным решением будет выбор слова «зебра». Время выполнения 20 заданий — 6 мин.

В описании субтестов даны оригинальные названия и их сокращения.

Всего в IST обследуемому предлагается 176 заданий. Общее время обследования (без подготовительных процедур и инструктажа испытуемых) — 90 мин. При подсчете «сырых» оценок (кроме IV субтеста) каждое правильное решение оценивается в 1 балл. Оценки первичные по каждому субтесту переводятся в оценки школьные, таким образом структуру интеллекта можно охарактеризовать по профилю успешности выполнения отдельных групп заданий. Сумма первичных баллов по всем субтестам переводится в общую оценку уровня интеллекта.

IST имеет три параллельные формы теста (A, B, C), модификация IST 70 — четыре формы.

IST разрабатывался в первую очередь как тест диагностики уровня общих способностей в связи с проблемами профессиональной психодиагностики, рекомендаций по выбору профессии, анализа профессиональной пригодности.

В геттингенском варианте IST выделяются до 20 профилей, соответствующих различным группам профессий. В данном варианте TSI определенно можно указать, что профиль типа «М» соответствует скорее профессиям гуманитарного плана, а профиль типа «У» — техническим и практическим склонностям.

При создании теста Р. Амтхауэр исходил из концепции, рассматривающей интеллект как специализированную подструктуру в целостной структуре личности. Этот конструкт понимается им как структурированная целостность психических способностей, проявляющихся в различных формах деятельности. В интеллекте обнаруживается наличие определенных «центров тяжести» — речевого, счетно-математического интеллекта, пространственных представлений, функций памяти и др.

Р. Амтхауэр (1953) отмечал тесную связь интеллекта с другими компонентами личности, ее волевой и эмоциональной сферами, потребностями и интересами. При отборе тестовых заданий автор руководствовался двумя основными принципами: обеспечением максимально высокой корреляции каждого субтеста с общим результатом и достижением возможно низкой корреляции между отдельными группами заданий. Среднее значение коэффициента корреляции между группами заданий и общим результатом — 0,65 (0,80-0,45), средний показатель интеркорреляции субтестов — 0,36 (0,62-0,20).

Коэффициент ретестовой надежности IST (интервал повторного исследования — 1 год) — 0,83-0,91. Коэффициенты надежности параллельных форм — 0,95, надежности частей теста (метод расщепления) — 0,97.

Критериальная валидность по корреляции с успеваемостью — 0,46; с экспертными оценками уровня интеллектуального развития — 0,62 (выборка валидизации — 350 испытуемых). Тест имеет высокие показатели текущей валидности и прогностической валидности, определенной по методу контрастных групп.

Адаптированный вариант IST под названием «тест-Су» нашел широкое применение в Эстонии для изучения уровня интеллектуального развития учащихся средней школы (Х. И. Лийметс с соавт., 1974). Опубликованы материалы об использовании неполного варианта теста (исключен один из субтестов) при обследовании учащихся 7-10 классов городских и сельских школ (М. К. Акимова с соавт., 1984). Получены данные о достаточно высокой надежности и валидности неполного варианта IST. В этом исследовании авторы вводят понятие «социально-психологической нормы», которая определяется как система требований общества к психическому развитию индивида (К. М. Гуревич с соавт., 1986). В этом случае оценка результатов тестирования должна исходить из степени близости к социально-психологическим нормам, которые дифференцируются в образовательно-возрастных границах и должны прийти на смену традиционным статистическим нормам.

Инструкция

Вводная общая инструкция.

«В каждом субтесте методики дано по 16-20 заданий, при выполнении которых важно хорошо усвоить смысл представленных образцов решений, а кроме того, не слишком упрямиться в поисках решений, вовремя переходя к следующим заданиям: возможно, они окажутся для вас легче и вы в целом наберете большую сумму баллов. Очень полезно перепроверить себя, если время работы по субтесту еще не истекло. Совсем не обязательно стремиться к тому, чтобы решить абсолютно все задания: на проверку оказывается, что многие из них решены неверно. Здесь важно и то соображение, что тест не должен иметь явного потолка в плане трудности заданий. Подбор этих заданий осуществлен профессионально, то есть так, что очень маловероятно достижение максимального количества баллов, соответствующего предельно высокому уровню развития интеллекта: это проверено в сопоставлении TSI с другими методиками определения интеллектуальных способностей и коэффициента интеллекта IQ.

Не следует делать никаких пометок в тексте методики, все ответы выносятся на специальные листы (бланки), где указывается фамилия или девиз испытуемого, а также дата и время начала работы. Если инструкция понятна, ждите сигнала о начале работы.

Примечание. Инструкции, описание заданий и образцы решений к отдельным субтестам даются со стимульным материалом.

Перед началом работы по каждому субтесту испытуемые должны хорошо разобраться в содержании примеров. Затем включается секундомер:

- 1 субтест — 6 мин;
- 2 субтест — 6 мин;
- 3 субтест — 7 мин;
- 4 субтест — 8 мин;
- 5 субтест — 10 мин;
- 6 субтест — 7 мин;
- 7 субтест — 9 мин;
- 8 субтест — 10 мин;
- 9 субтест — 3 мин на запоминание и 6 минут на воспроизведение.

Содержание

Настоящий текст методики представлен таким образом, чтобы реально обеспечить возможность работы с ним, не нарушая необходимых указаний. Для практических

психологов, еще не работавших с IST, подчеркнем значимость собственного непосредственного опыта работы, - только тогда все «подводные» камни в русле применения методики будут обнаружены.

Описание заданий раздела 1 и образцы решений.

Инструкция.

Каждое из заданий представляет собой незаконченное предложение, в котором нет одного слова. Вам нужно выбрать из нижеприведенного списка слов то, которое является, по вашему мнению, наиболее подходящим для завершения предложения, чтобы оно приобрело правильный смысл. Если вы нашли такое слово, нужно в листе ответов поставить рядом с номером задания ту букву, за которой стоит найденное слово среди других вариантов ответа.

Образец 1.

1. Кролик больше всего похож на...

а) кошку; б) белку; в) зайца; г) лису; д) ежа. Если вы нашли правильный ответ, то в листе ответов ставится следующее: 1в, означающее, что «Кролик больше всего похож на зайца».

Образец 2.

2. Противоположностью надежды является...

а) грусть; б) злость; в) нежность; г) уныние; д) отчаяние. В листе ответов ставится: 2д, означающее, что «Противоположностью надежды является отчаяние». Естественно, записывать в лист ответов получившееся по смыслу предложение не нужно: у вас очень ограничено время. Лучше еще раз проверить ваши ответы, и если вдруг найдется другое решение, то зачеркнуть прежнюю букву и поставить рядом другую.

Ждите сигнала о продолжении работы.

До сигнала о продолжении работы эту страницу не переворачивать!

Стимульный материал. Раздел 1. Задания 1-20

1. У дерева всегда есть...
а) листья; б) плоды; в) почки; г) корни; д) тень.
2. Комментарий — это...
а) закон; б) лекция; в) объяснение; г) следствие; д) намек.
3. Противоположностью предательства является...
а) любовь; б) тунеядство; в) хитрость; г) трусость; д) преданность.
4. Женщины ... бывают выше мужчин.
а) всегда; б) обычно; в) часто; г) никогда не; д) иногда.
5. Обед не может состояться без...
а) стола; б) сервиза; в) пищи; г) воды; д) голода.
6. Занятием, противоположным отдыху, является...
а) труд; б) забота; в) усталость; г) прогулка; д) тренировка.
7. Для торговли необходимо иметь...
а) магазин; б) деньги; в) прилавок; г) товар; д) весы.
8. Когда спор кончается взаимной уступкой, это называется...
а) конвенцией; б) компромиссом; в) развязкой; г) сговором; д) примирением.
9. Человека, который плохо относится к новшествам, называют...
а) анархистом; б) либералом; в) демократом; г) радикалом; д) консерватором.
10. Сыновья ... превосходят отцов по жизненному опыту.
а) никогда не; б) часто; в) редко; г) обычно; д) всегда.
11. При одинаковом весе больше всего белков содержит...
а) мясо; б) яйца; в) жир; г) рыба; д) хлеб.
12. Соотношение выигрышей и проигрышей в лотерее дает возможность определить...
а) число участников; б) прибыль; в) цену одного билета; г) количество билетов;
д) вероятность выигрыша.
13. Тетя ... бывает старше племянницы.

- а) всегда; б) редко; в) почти всегда; г) никогда не; д) обязательно.
14. Утверждение, что все люди честны...
- а) ложно; б) хитро; в) абсурдно; г) верно; д) не доказано.
15. Рост шестилетнего ребенка равен примерно ... см.
- а) 160; б) 60; в) 140; г) 110; д) 50.
16. Длина спички... см.
- а) 4; б) 3; в) 2,5; г) 6; д) 5.
17. Не вполне доказанное утверждение называют...
- а) двусмысленным; б) парадоксальным; в) гипотетичным; г) путанным; д) очевидным.
18. Севернее всех названных городов расположен...
- а) Новосибирск; б) Мурманск; в) Красноярск; г) Иркутск; д) Хабаровск.
19. Предложение не существует без...
- а) глагола; б) подлежащего; в) обращения; г) точки; д) слова.
20. Расстояние между Москвой и Новосибирском составляет примерно... км.
- а) 3000; б) 1000; в) 7000; г) 4800; д) 2100.

Ждите сигнала о продолжении работы.

До сигнала о продолжении работы эту страницу не переворачивать!

Описание заданий раздела 2 и образцы решений.

Инструкция.

В этом разделе вам предлагаются ряды, содержащие по 5 слов, из всех пяти слов четыре могут быть объединены в одну группу по общему смыслу, подходящему для всех этих четырех слов. Пятое, лишнее по смыслу слово и должно быть вашим ответом на задание, которое иначе может быть названо так: «Найдите лишнее слово, не подходящее по смыслу к четырем другим из пяти названных». Это лишнее слово обозначено соответствующей буквой, которую необходимо проставить рядом с номером задания.

Образец 1.

1. а) стол; б) стул; в) голубь; г) диван; д) шкаф.

Ответ 1в, т. к. «голубь» не относится к предметам мебели, а смысл объединения слов именно таков. Слово «голубь» является лишним по смыслу в ряду названных слов.

Образец 2.

2. а) идти; б) мчаться; в) ползти; г) бежать; д) лежать. Ответ 2д, т. к. «лежать» не относится к обозначению способов передвижения. Слово «лежать» является лишним по смыслу в ряду названных слов.

Ждите сигнала о продолжении работы.

До сигнала о продолжении работы эту страницу, не переворачивать!

Стимульный материал. Раздел 2. Задания 21-40.

21. а) писать; б) рубить; в) шить; г) читать; д) кровать.
22. а) узкий; б) угловатый; в) короткий; г) высокий; д) широкий.
23. а) велосипед; б) мотоцикл; в) поезд; г) трамвай; д) автобус.
24. а) запад; б) курс; в) направление; г) путешествие; д) север.
25. а) видеть; б) говорить; в) осязать; г) нюхать; д) слышать.
26. а) прилечь; б) приподняться; в) присесть; г) прислониться; д) привстать.
27. а) круг; б) эллипс; в) стрела; г) дуга; д) кривая.
28. а) добрый; б) верный; в) отзывчивый; г) трусливый; д) честный.
29. а) разделять; б) освобождать; в) связывать; г) резать; д) отличать.
30. а) граница; б) мост; в) общество; г) расстояние; д) супружество.
31. а) занавес; б) щит; в) невод; г) фильтр; д) стена.
32. а) матрос; б) плотник; в) шофер; г) велосипедист; д) парикмахер.
33. а) кларнет; б) контрабас; в) гитара; г) скрипка; д) арфа.
34. а) отражение; б) эхо; в) деятельность; г) отзвук; д) подражание.
35. а) ученье; б) планирование; в) тренировка; г) отчет; д) рекламирование.
36. а) зависть; б) скупость; в) обжорство; г) скардность; д) жадность.

37. а) разум; б) вывод; в) решение; г) начинание; д) договор.
38. а) тонкий; б) худой; в) узкий; г) дородный; д) короткий.
39. а) горлышко; б) пробка; в) ножка; г) спинка; д) ручка.
40. а) туманный; б) морозный; в) ветренный; г) хмурый; д) дождливый.

Ждите сигнала о продолжении работы.

До сигнала о продолжении работы эту страницу не переворачивать!

Описание заданий раздела 3 и образцы решений.

Инструкция.

В разделе 3 даны такие задания, в которых не хватает одного слова во второй паре слов. Первая пара слов — полная, состоящая из двух взаимосвязанных по смыслу слов; нужно понять смысл этой взаимосвязи, чтобы в соответствии с ним выбрать недостающее во второй паре слово из пяти слов, приводимых ниже.

Образец 1.

1. Лес — дерево; луг — ?

а) куст; б) пастбище; в) трава; г) сено; д) тропинка. Ответ 1 в, т. к. взаимное отношение леса и деревьев имеет такой же смысл, как взаимное отношение луга и травы.

Образец 2.

2. Темный — светлый; мокрый — ?

а) дождливый; б) сырой; в) пасмурный; г) влажный; д) сухой. Ответ 2д, т. к. взаимное отношение темного и светлого имеет такой же противоречивый смысл, как взаимное отношение мокрого и сухого.

Ждите сигнала о продолжении работы.

До сигнала о продолжении работы эту страницу не переворачивать!

Стимульный материал. Раздел 3. Задания 41-60.

41. Школа — директор; кружок — ?
а) председатель; б) член; в) руководитель; г) заведующий; д) посетитель.
42. Часы — время; термометр — ?
а) прибор; б) измерение; в) ртуть; г) тепло; д) температура.
43. Искать — находить; размышлять — ?
а) запоминать; б) приходить к выводу; в) расследовать; г) петь; д) вспоминать.
44. Круг — шар; квадрат — ?
а) призма; б) прямоугольник; в) тело; г) геометрия; д) куб.
45. Действие — успех; обработка — ?
а) товар; б) труд; в) отделка; г) достижение; д) цена.
46. Животное — коза; пища — ?
а) продукт; б) еда; в) обед; г) хлеб; д) кухня.
47. Голод — удобство; труд — ?
а) усилие; б) усталость; в) энтузиазм; г) плата; д) отдых.
48. Луна — Земля; Земля — ?
а) Марс; б) звезда; в) Солнце; г) планета; д) воздух.
49. Ножницы — резать; орнамент — ?
а) вышивать; б) украшать; в) создавать; г) рисовать; д) выпиливать.
50. Автомобиль — мотор; яхта — ?
а) борт; б) киль; в) корма; г) парус; д) мачта.
51. Роман — пролог; опера — ?
а) афиша; б) программа; в) либретто; г) увертюра; д) ария.
52. Ель — дуб; стол — ?
а) мебель; б) шкаф; в) скатерть; г) гардероб; д) гарнитур.
53. Язык — горький; глаз — ?
а) зрение; б) красный; в) очки; г) свет; д) зоркий.
54. Пища — соль; лекция — ?
а) скука; б) конспект; в) юмор; г) беседа; д) язык.

55. Год — весна; жизнь — ?

а) радость; б) старость; в) рождение; г) юность; д) учеба.

56. Решение — боль; превышение скорости — ?

а) расстояние; б) протокол; в) арест; г) авария; д) сопротивление воздуха.

57. Наука — математика; издание — ?

а) типография; б) рассказ; в) журнал; г) газета «Вести»; д) редакция.

58. Горы — перевал; река — ?

а) лодка; б) мост; в) брод; г) паром; д) берег.

59. Кожа — осязание; глаз — ?

а) освещение; б) зрение; в) наблюдение; г) взгляд; д) смущение.

60. Грусть — настроение; гнев — ?

а) печаль; б) ярость; в) страх; г) аффект; д) прощение.

Ждите сигнала о продолжении работы.

До сигнала о продолжении работы эту страницу не переворачивать!

Описание заданий раздела 4 и образцы решений.

Инструкция.

В заданиях этого раздела содержится всего по два слова, которые объединены общим смыслом. Этот их общий смысл нужно постараться передать одним, в крайнем случае — двумя словами. Это одно слово и будет ответом на задание, его нужно записать рядом с номером задания.

Образец 1.

1. Пшеница, овес — ?

Ответ: 1. зерновые, т. к. это слово точно передает общий смысл обоих слов, объединяя их этим общим смыслом.

Образец 2.

2. Хлеб, масло — ?

Ответ: 2. пища, т. к. это слово правильно выражает общий смысл обоих названных слов.

Ждите сигнала о продолжении работы.

До сигнала о продолжении работы эту страницу не переворачивать!

Стимульный материал. Раздел 4. Задания 61-76.

61. Яблоко, земляника — ?

62. Сигарета, кофе — ?

63. Часы, термометр — ?

64. Нос, глаза — ?

65. Эхо, зеркало — ?

66. Картина, басня — ?

67. Громко, тихо — ?

68. Семя, яйцо — ?

69. Герб, флаг — ?

70. Кит, щука — ?

71. Голод, жажда — ?

72. Муравей, осина — ?

73. Нож, проволока — ?

74. Наверху, внизу — ?

75. Благословение, проклятие — ?

76. Похвала, наказание — ?

Ждите сигнала о продолжении работы.

До сигнала о продолжении работы эту страницу не переворачивать!

Описание заданий раздела 5 и образцы решений.

Инструкция.

В этом разделе даны простые задачи, которые по существу являются не столько арифметическими, сколько практическими. Поэтому решая их, необходимо быть внимательным в отношении практического смысла ваших ответов. Это позволит проверить правильность вашего решения не только по содержанию вычислений, но и по необходимости этих, а не других вычислений.

Образец 1.

1. Книга стоит 25 монет. Сколько стоят 3 книги?

Ответ: 75 (монет), т. к. здесь действительно необходимо умножить:

25×3 . Правильная запись ответа: 1. 75.

Образец 2.

2. Лодка плывет по течению реки со скоростью 10 км/час, а скорость этого течения составляет 4 км/час. Какова скорость лодки относительно берега?

Ответ: 14 км/час, т. к. в этой задаче необходимо сложить скорость лодки и течения воды: $10+4$. Правильная запись ответа: 2. 14.

Ждите сигнала о продолжении работы.

До сигнала о продолжении работы эту страницу не переворачивать!

Стимульный материал. Раздел 5. Задания 77-96.

77. У мальчика было 100 монет, из них он истратил 15. Сколько монет у него осталось?
78. Сколько километров проедет автомобиль за 9 часов, если его скорость составляет 70 км/час?
79. Фрукты в 15 ящиках весят 280 кг, а каждый пустой ящик весит 3 кг. Каков чистый вес фруктов?
80. Траншею 6 человек выкопают за 72 часа. За сколько часов выкопают такую же траншею 18 человек?
81. Упаковка из трех шариковых ручек стоит 5 монет. Сколько шариковых ручек можно приобрести на 60 монет?
82. Человек пробегает 1,5 м за четверть секунды. Какое расстояние этот человек пробежит за 10 секунд?
83. Дерево находится в 20 м севернее дома, а дом расположен в 15 м севернее пруда. Каково расстояние от дерева до пруда?
84. Кусок материи длиной 3,5 м стоит 70 монет. Сколько стоит 2,5 м такой же материи?
85. Рабочие выполняют задание вчетвером за 90 дней. Сколько нужно рабочих для выполнения такого же задания за половину дня?
86. Проволока длиной 48 см при нагревании увеличивается до 56 см. Какова будет длина 72-сантиметровой проволоки при ее нагревании?
87. В мастерской за 8 часов делают 280 стульев. Сколько стульев будет изготовлено в этой мастерской за полтора часа?
88. Сплав состоит из двух частей серебра и трех частей олова. Сколько граммов олова потребуется для получения 15 г сплава?
89. Один человек зарабатывает в день 3 сотни монет, а другой — 5 сотен. Вместе они зарабатывают 120 сотен монет за половину месяца. Сколько сотен монет зарабатывает за 15 дней первый из этих двоих людей?
90. За одно и то же время первый ткацкий цех выпускает 60 м материи, а второй — 40 м. Сколько материи изготовит второй цех к тому времени, когда первый уже выпустит 90 м материи?
91. Некто отдал восьмую часть своих денег за почтовые марки и еще в три раза больше денег за бумагу, после чего у него осталось 8 монет.
92. В два ящика упаковано 43 предмета. В первый ящик вошло на 9 предметов больше, чем во второй. Сколько предметов находится в первом ящике?

93. Кусок материи длиной 60 м разрезали на две части так, что одна из них составляет две трети другой. Какова длина того куса материи, который больше?
94. Предприятие отправило три четверти своей продукции на экспорт, а пятую часть этой продукции реализовало для своих рабочих. Какой процент продукции остался на складе предприятия?
95. Сок, заполняющий $\frac{6}{7}$ объема емкости, стоит 72 сотни монет. Сколько сотен монет стоит $\frac{1}{2}$ объема той же самой емкости?
96. В одной семье у каждой дочери равное число братьев и сестер, а у каждого сына сестер в два раза больше, чем братьев. Сколько в семье дочерей?

Ждите сигнала о продолжении работы.

До сигнала о продолжении работы эту страницу не переворачивать!

Описание заданий раздела 6 и образцы решений.

Инструкция.

В этом разделе каждое задание представлено рядом чисел, расположенных в определенной связи между собою. Необходимо продолжить числовой ряд на основании обнаруженной вами особенности этой связи чисел.

Образец 1.

1. 2, 4, 6, 8, 10, 12, 14...

Ответ: 16, т. к. в этом ряду чисел особенность их связи между собою — постоянное возрастание каждого следующего числа на 2 единицы.

Образец 2.

2. 2, 9, 7, 10, 8, 11, 9, 12...

Ответ: 10, т. к. в этом числовом ряду особенность связи чисел между собою состоит в том, что при переходе от первого числа ко второму нужно вычесть 2 единицы, а при переходе от второго числа к третьему нужно прибавить 3 единицы и т. д.

Ждите сигнала о продолжении работы.

До сигнала о продолжении работы эту страницу не переворачивать!

Стимульный материал. Раздел 6. Заданий 97—116.

97. 6, 9, 12, 15, 18, 21, 24...
98. 16, 17, 19, 20, 22, 23, 25...
99. 19, 16, 22, 19, 25, 22, 28...
100. 17, 13, 18, 14, 19, 15, 20...
101. 4, 6, 12, 14, 28, 30, 60...
102. 26, 28, 25, 29, 24, 30, 60...
103. 29, 26, 13, 39, 36, 18, 54...
104. 21, 7, 9, 12, 6, 2, 4...
105. 5, 6, 4, 6, 7, 5, 7...
106. 17, 15, 18, 14, 19, 13, 20...
107. 279, 93, 90, 30, 27, 9, 6...
108. 4, 7, 8, 7, 10, 11, 10...
109. 9, 12, 16, 20, 25, 30, 36...
110. 5, 2, 6, 2, 8, 3, 15...
111. 15, 19, 22, 11, 15, 18, 9...
112. 8, 11, 16, 23, 32, 43, 56...
113. 9, 6, 18, 21, 7, 4, 12...
114. 7, 8, 10, 7, 11, 16, 10...
115. 15, 6, 18, 10, 30, 23, 69...
116. 3, 27, 36, 4, 13, 117, 126...

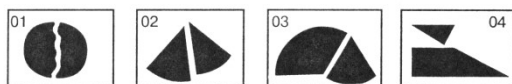
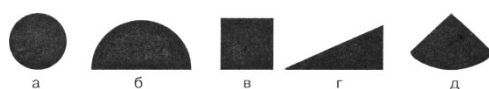
Ждите сигнала о продолжении работы.

До сигнала о продолжении работы эту страницу не переворачивать!

Описание заданий раздела 7 и образцы решений.

Инструкция.

В каждом задании вам предлагается одна фигура, разбитая на несколько частей. Эти части даются в произвольном порядке. Соедините мысленно части, и ту фигуру, которая у вас при этом получится, найдите в ряду фигур а), б), в), г), д).
Образец.



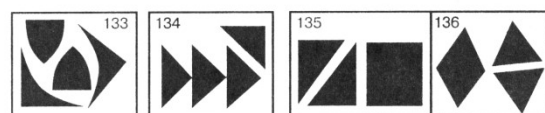
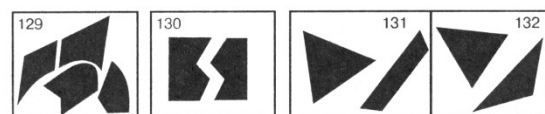
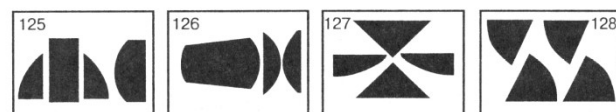
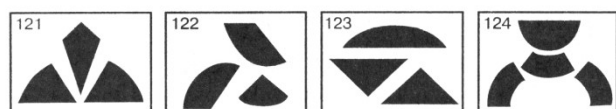
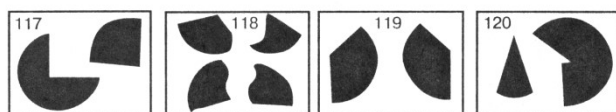
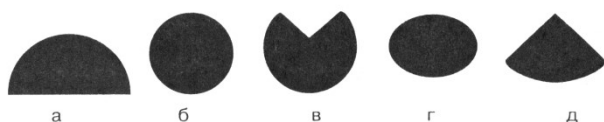
Решение.

Соединив части фигур 01, получим фигуру «а», поэтому в ваших листах ответов в разделе 7 в строке 01 зачеркнута «а», то есть 1.а. При соединении частей 02 возникает фигура «д». Соответственно, из 03 получаем «б», из 04 — «г».

Правильная запись ответа: 1.а

Не рекомендуется делать какие-либо пометки на изображениях фигур.

Стимульный материал. Раздел 7. Задания 117-136

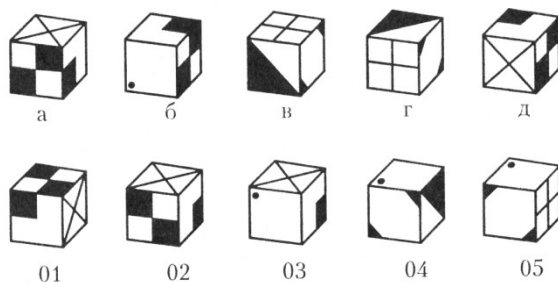


Ждите сигнала о продолжении работы.

До сигнала о продолжении работы эту страницу не переворачивать!

Описание заданий раздела 8 и образцы решений.

Инструкция. Первый ряд фигур состоит из пяти разных кубиков, обозначенных буквами («а», «б», «в», «г», «д»). Кубы расположены так, что из шести - граней вы у каждого куба видите три. В каждом из последующих рядов вам предлагается один из этих пяти кубов, повернутый по-новому. Ваша задача — определить, которому из этих пяти кубов соответствует куб, приведенный в очередном задании. В перевернутых кубах, естественно, могут появиться и новые значки.

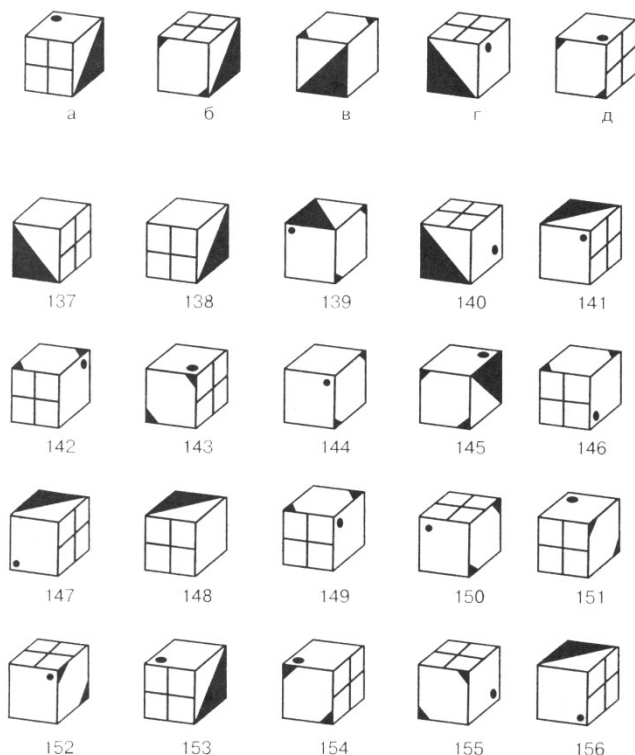


Куб (01) представляет измененное положение куба «а». Второй куб (02) соответствует кубу «д», третий (03) — кубу «б», (04) — «в», (05) — «г». Правильная запись ответа: 1.а.

Ждите сигнала о продолжении работы.

До сигнала о продолжении работы эту страницу не переворачивать!

Стимульный материал. Раздел 8. Задания 137 – 156.



Ждите сигнала о продолжении работы.

До сигнала о продолжении работы эту страницу не переворачивать!

Описание заданий раздела 9 и образцы решений.

Инструкция.

Для выполнения заданий этого раздела вам потребуется сначала выучить группу слов. Затем вы получите задания, с помощью которых выяснится, насколько хорошо вы эти слова запомнили.

После того как будет разрешено перевернуть эту страницу, постарайтесь как можно лучше запомнить ряды слов, помещенные в таблицу.

В каждом задании вам будет указана первая буква одного из выученных слов. Вы должны вспомнить, что означало слово, начинающееся с этой буквы: цветок, инструмент, птицу, произведение искусства или животное. Помните, что все заученные слова начинаются с разных букв, т. е. ни одна начальная буква не повторяется.

Образец 1.

Первая буква — «ф». Из группы слов, означающих: 1) цветок, 2) инструмент, 3) птицу, 4) произведение искусства, 5) животное, на букву «ф» начинается лишь фиалка, то есть цветок. Следовательно, в листе ответов укажите цифру 1.

Правильная запись ответа: 1.1.

Образец 2.

Первая буква слова — «з». Из группы слов, означающих: 1) цветок, 2) инструмент, 3) птицу, 4) произведение искусства, 5) животное, на букву «з» начинается слово «заяц», то есть животное. Следовательно, в листе ответов будет: 2.5.

Правильная запись ответа: 2.5.

Ждите сигнала о продолжении работы.

До сигнала о продолжении работы эту страницу не переворачивать!

Стимульный материал к заданию №9.

Для запоминания приведенных ниже слов вам дается 3 минуты:

Цветы:	фиалка	тюльпан	гвоздика	лилия	василек
Инструменты:	молоток	иголка	щипцы	нож	шило
Птицы:	журавль	чибис	утка	аист	павлин
Произведения искусства:	опера	стихи	басня	роман	картина
Животные:	заяц	ёж	дельфин	хорек	ягуар

Ждите сигнала о продолжении работы.

До сигнала о продолжении работы эту страницу не переворачивать!

Стимульный материал. Раздел 9. Задания 157 - 176

№ задания	Первая буква слова	1 Цветы	2 Инструменты	3 Птицы	4 Произведения искусства	5 Животные
157.	б					
158.	ё					
159.	ч					
160.	щ					

161.	я					
162.	ф					
163.	х					
164.	у					
165.	м					
166.	п					
167.	д					
168.	а					
169.	с					
170.	н					
171.	ш					
172.	к					
173.	т					
174.	о					
175.	ж					
176.	г					

Все задания методики IST вы выполнили. Большое спасибо!

Ключи.

Форма А

- 1г, 2в, 3д, 4д, 5в, 6а, 7г, 8б, 9д, 10в, 11б, 12д, 13в, 14а, 15г, 16а, 17в, 18б, 19д, 20г.
- 21д, 22б, 23а, 24г, 25б, 26г, 27в, 28г, 29д, 30г, 31д, 32г, 33а, 34в, 35д, 36в, 37а, 38г, 39б, 40г.
- 41в, 42д, 43б, 44д, 45в, 46г, 47б, 48в, 49б, 50г, 51г, 52б, 53б, 54в, 55г, 56д, 57в, 58в, 59б, 60г.
- 61 — плоды; 62 — наркотические возбуждающие средства; 63 — приборы; 64 — органы чувств; 65 — отражение; 66 — произведение искусства; 67 — сила; 68 — зародыши; 69 — символы; 70 — водные животные; 71 — органические потребности; 72 — живые организмы; 73 — металлические изделия; 74 — положение в пространстве; 75 — пожелания (санкции); 76 — меры воспитания.
- 77(85), 78(630), 79(235), 80(24), 81(36), 82(60), 83(35), 84(50), 85(720), 86(84), 87(52,5), 88(9), 89(45), 90(60), 91(16), 92(26), 93(36), 94(5), 95(42), 96(4).
- 97(27), 98(26), 99(25), 100(16), 101(62), 102(31), 103(51), 104(7), 105(8), 106(12), 107(2), 108(13), 109(42), 110(19), 111(13), 112(71), 113(15), 114(17), 115(63), 116(14).

7. 117б, 118г, 119в, 120в, 121д, 122г, 123д, 124а, 125а, 126б, 127д, 128в, 129д, 130г, 131в, 132а, 133г, 135б, 136в, 134г.

8. 137б, 138б, 139в, 140а, 141г, 142а, 143б, 144д, 145в, 146г, 147а, 148б, 149д, 150г, 151в, 152б, 153д, 154а, 155в, 156д.

9. 157-4, 158-5, 159-3, 160-2, 161-5, 162-1, 163-5, 164-3, 165-2, 166-3, 167-5, 168-3, 169-4, 170-2, 171-2, 172-4, 173-1, 174-4, 175-3, 176-1.

Субтест 4.

Совпадение с ключом — 2 балла.

Аналогичное, но неполное значение слова — 1 балл.

Несовпадение с ключом и вообще далекое от смысла слова понятие — 0 баллов.

Обработка результатов IST по вышеприведенному ключу. Затем проводится интерпретация результатов согласно комментарию к методике и на основе построения профиля структуры интеллекта.

Интерпретация результатов отдельных субтестов IST.

Субтест 1: «ДП» (дополнение предложений): возникновение рассуждения, здравый смысл, акцент на конкретно-практическое, чувство реальности, сложившаяся самостоятельность мышления.

Субтест 2: «ИС» (исключение слова): чувство языка, индуктивное речевое мышление, точное выражение словесных значений, способность чувствовать, прибавляется повышенная реактивность, которая у взрослых скорее относится к вербальному плану.

Субтест 3: «Ан» (анalogии): способность комбинировать, подвижность и непостоянство мышления, понимание отношений, обстоятельств мышления, удовлетворенность приблизительными решениями.

Субтест 4: «Об» (обобщение): способность к абстракции, образование понятий, умственная образованность, умение грамотно выражать и оформлять содержание своих мыслей.

Субтест 5: «Пм» (память, мнестические способности): высокая способность к запоминанию, сохранению в условиях помех и логическому, осмысленному воспроизведению. Хорошая сосредоточенность внимания. Этот субтест занимает центральное место во всех профилях, хотя в содержании процедуры выполнения теста его номер 9.

Субтест 6: «Аз» (арифметические задачи): практическое мышление, способность быстро решать формализуемые проблемы.

Субтест 7: «ЧР» (числовые ряды): теоретическое, индуктивное мышление, вычислительные способности, стремление к упорядоченности, соразмерности отношений, определенному темпу и ритму.

Субтест 8: «ПВ» (пространственное воображение): умение решать геометрические задачи, богатство пространственных представлений, конструктивные практические способности, наглядно-действенное мышление.

Субтест 9: «ПО» (пространственное обобщение): умение не только оперировать пространственными образами, но и обобщать их отношения. Развитое аналитико-синтетическое мышление, конструктивности теоретических и практических способностей.

В интерпретации результатов TSI полезно объединение субтестов в следующие комплексы:

1. **Комплекс вербальных субтестов**, предполагающий общую способность оперировать словами как сигналами и символами: субтесты 1-5. При высоких результатах по этому комплексу преобладает вербальный интеллект, имеется общая ориентация на общественные науки и изучение иностранных языков. Практическое мышление является вербальным.

2. **Комплекс математических субтестов**, предполагающий способности в области практической математики и программирования: субтесты 6,7. Одинаково высокие

результаты по обоим субтестам свидетельствуют о «математической одаренности». Если эта одаренность дополняется высокой результативностью по третьему комплексу, то, возможно, правильный выбор профессии должен быть связан с естественно-техническими науками и соответствующей практической деятельностью.

3. Комплекс конструктивных субтестов, предполагающий развитые конструктивные способности теоретического и практического плана. Одинаково высокие результаты по субтестам 8 и 9 являются хорошим основанием не только для естественно-технической, но и общенаучной одаренности. Если же образование не будет продолжено, то будет преобладать стремление к моделированию на уровне конкретного и наглядного мышления, к выраженной практической направленности интеллекта, к развитию ручной умелости и мануальных способностей.

4. Комплексы теоретического и практического планов способностей — это, соответственно, 2-4 и 1-3: полезно сравнить результативность по этим тестам попарно, чтобы более определенно высказать резюме о возможной профессиональной подготовке и успешности в обучении.

При интерпретации следует учитывать, что определенное превосходство по результатам IST могут иметь в одной и той же возрастной группе лица с более высокой образованностью, лучшей культурой мышления и большей скоростью мыслительных процессов.

Опыт работы с IST свидетельствует, что несмотря на довольно большой объем этой методики и продолжительность как работы испытуемых (около 90 минут), так и работы психолога (около 30 минут, с проведением консультации для каждого испытуемого), в целом результаты получаются весьма надежными, подтверждаемыми в ретестовых испытаниях и существенными для общей оценки развития личности на основе построения модели конструктивной активности личности.

Методика «Простые аналогии»

Назначение теста.

Выявление характера логических связей и отношений между понятиями. Применяется для обследования лиц в возрасте от 10 лет и старше.

Инструкция к тесту

«Посмотри, здесь написано два слова – «лошадь» и «жеребенок». Какая между ними связь? Жеребенок – детеныш лошади. А справа (после знака равно) то же – одно слово – корова, а под ним – 5 слов на выбор. Из этих слов надо выбрать только одно, которое также относится к слову «корова» как «жеребенок» к «лошади», то есть чтобы оно обозначало детеныша коровы. Это будет «теленок». Значит нужно вначале установить как связаны между собой слова – вот здесь, слева, а затем установить такую же связь справа».

Тестовый материал

1. Лошадь : Жеребенок = Корова : ?
Пастбище, Рога, Молоко, Теленок, Бык
2. Тонкий : Толстый = Безобразный : ?
Красивый, Жирный, Грязный, Урод, Веселый
3. Свинец : Тяжелый = Пух : ?
Трудный, Перина, Перья, Легкий, Куриный
4. Ложка : Каша = Вилка : ?
Масло, Нож, Тарелка, Мясо, Посуда
5. Яйцо : Скорлупа = Картофель : ?
Курица, Огород, Капуста, Суп, Шелуха
6. Коньки : Зима = Лодка : ?
Лед, Каток, Весло, Лето, Река
7. Ухо : Слышать = Зубы : ?

Видеть, Лечить, Рот, Щетка, Жевать
 8. Собака : Шерсть = Щука : ?
 Овца, Ловкость, Рыба, Удочки, Чешуя
 9. Пробка : Плавать = Камень : ?
 Пловец, Тонуть, Гранит, Везить, Каменщик
 10. Чай : Сахар = Суп : ?
 Вода, Тарелка, Крупа, Соль, Ложка
 11. Дерево : Сук = Рука : ?
 Топор, Перчатка, Нога, Работа, Палец
 12. Дождь : Зонтик = Мороз : ?
 Палка, Холод, Сани, Зима, Шуба
 13. Школа : Обучение = Больница : ?
 Доктор, Ученик, Учреждение, Лечение, Больной
 14. Песня : Глухой = Картина : ?
 Хромой, Слепой, Художник, Рисунок, Больной
 15. Нож : Сталь = Стол : ?
 Вилка, Дерево, Стул, Пища, Скатерть
 16. Рыба : Сеть = Муха : ?
 Комар, Комната, Жужжать, Паутина
 17. Птица : Гнездо = Человек : ?
 Люди, Птенец, Рабочий, Зверь, Дом
 18. Хлеб : Пекарь = Дом : ?
 Вагон, Город, Жилище, Строитель, Дверь
 19. Пальто : Пуговица = Ботинок : ?
 Портной, Магазин, Нога, Шнурок, Шляпа
 20. Коса : Трава = Бритва : ?
 Сено, Волосы, Острая, Сталь, Инструмент
 21. Нога : Сапог = Рука : ?
 Галоши, Кулак, Перчатка, Палец, Кисть
 22. Вода : Жажда = Пища : ?
 Пить, Голод, Хлеб, Рот, Еда
 23. Электричество : Проволока = Пар : ?
 Лампочка, Ток, Вода, Трубы
 24. Паровоз : Вагоны = Конь : ?
 Поезд, Лошадь, Овес, Телега, Конюшня
 25. Алмаз : Редкий = Железо : ?
 Драгоценный, Железный, Твердый, Сталь, Обычный

Ключ к тесту

Вопр.	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
Отв.	4	1	4	4	5	4	5	5	2	4	5	5	4	2	2	4
Вопр.	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32
Отв.	5	4	4	2	3	2	4	4	5	1	2	5	3	3	2	4

Под номером вопроса в таблице указан порядковый номер верного ответа.

Интерпретация результатов теста

Обычно испытуемый усваивает порядок решения задач после 2-3 примеров. О неустойчивости, хрупкости процесса мышления, утомляемости можно судить в том случае, если испытуемый делает случайные ошибки 3-4 раза подряд, выбирая слово по конкретной ассоциации, а потом без напоминания решает правильным способом.

Подсчитывается количество правильных и ошибочных ответов, анализируется характер установленных связей между понятиями – конкретные, логические,

категориальные, фиксируется последовательность и устойчивость выбора существенных признаков для установления аналогий. По типу связей можно судить об **уровне развития мышления** у испытуемого – преобладании *наглядных* или *логических* форм.

Методика «Исключение лишнего»

Назначение теста

Исследование способности к обобщению и абстрагированию, умения выделять существенные признаки.

Методика имеет два варианта: первый вариант – исследование на предметном, второй – на вербальном материале.

I. Предметный вариант

Описание теста

Одна за другой испытуемому предъявляются карточки с изображением четырех предметов на каждой. Из нарисованных из каждой карточке четырех предметов он должен исключить один предмет, а остальным дать одно название. Когда лишний предмет исключен, испытуемый должен объяснить, почему он исключил именно этот предмет.

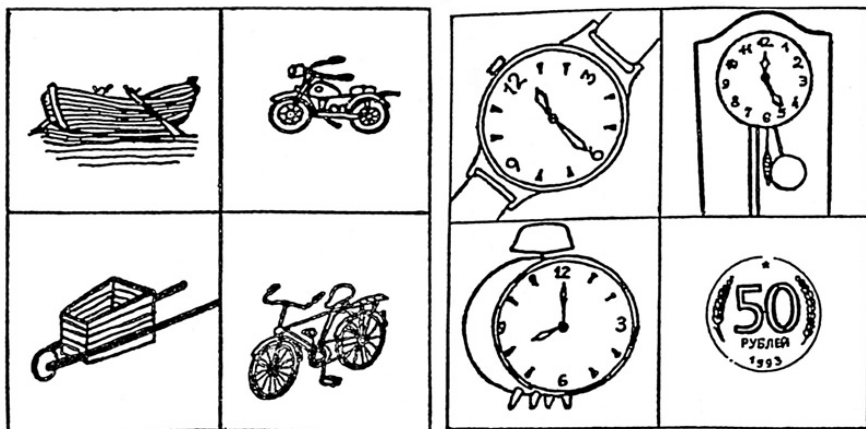
Инструкция к тесту

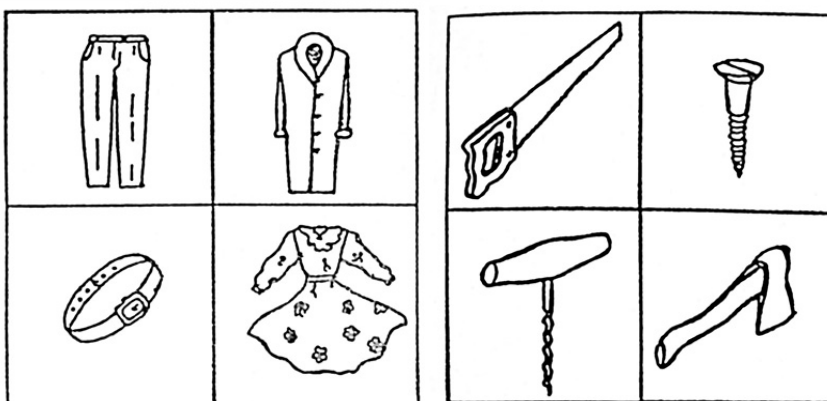
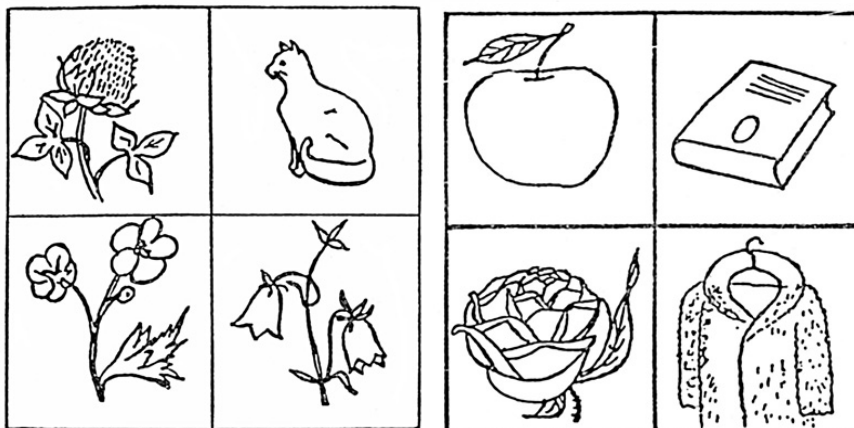
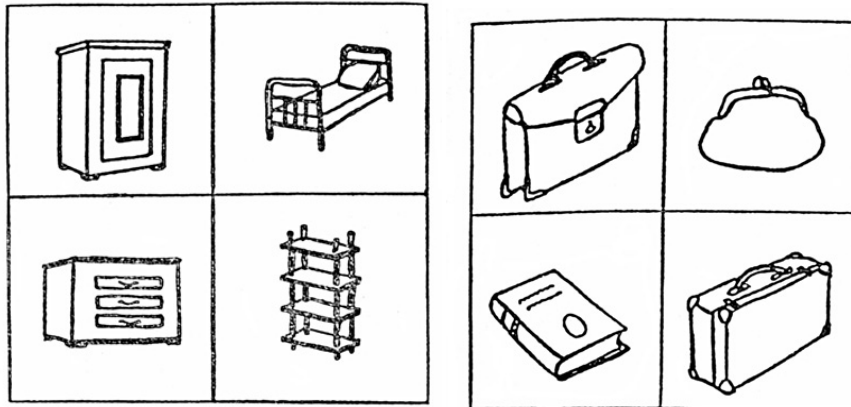
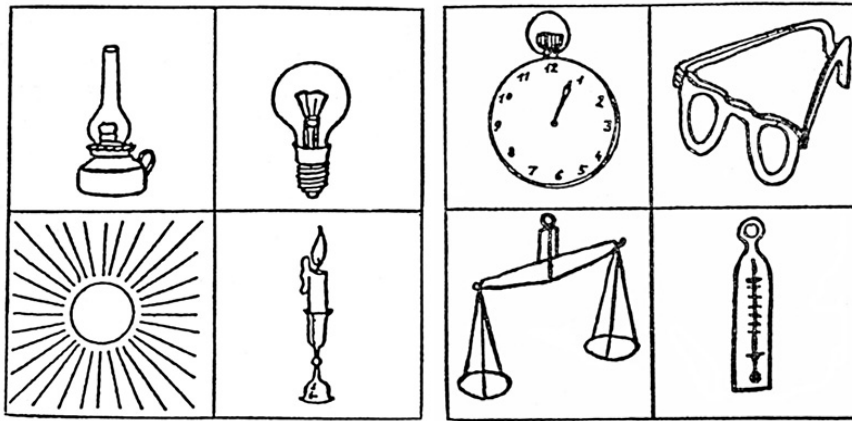
«Посмотри на эти рисунки, здесь нарисовано 4 предмета, три из них между собой сходны, и их можно назвать одним названием, а четвертый предмет к ним не подходит. Скажи, какой из них лишний и как можно назвать остальные три, если их объединить в одну группу».

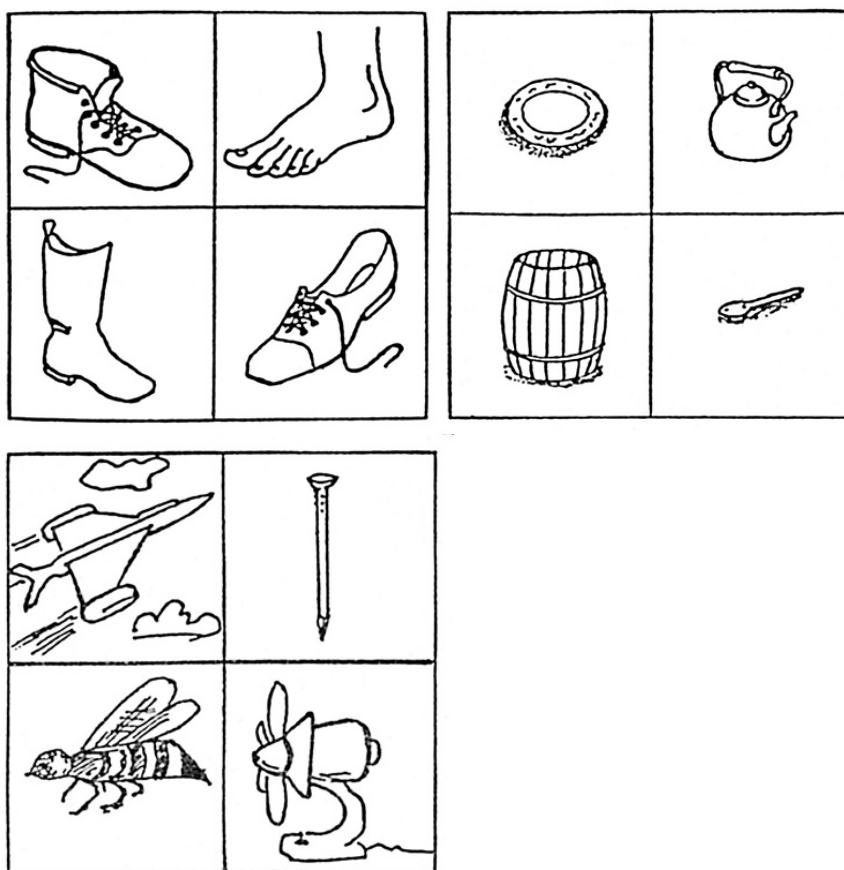
Исследователь вместе с испытуемым решают и разбирают первое задание. Остальные испытуемый по мере возможности разбирает самостоятельно. Если он испытывает затруднения, исследователь задает ему наводящий вопрос.

В протоколе записывают номер карточки, название предмета, который испытуемый исключил, слово или выражение, при помощи которого он обозначил остальные три, объяснения, все вопросы, которые ему были заданы, и его ответы. Этот вариант теста годится для исследования детей и взрослых

Тестовый материал







II. Словесный вариант

Инструкция к тесту

Испытуемому предъявляют бланк и говорят: «Здесь в каждой строке написано пять слов, из которых четыре можно объединить в одну группу и дать ей название, а одно слово к этой группе не относится. Его нужно найти и исключить (вычеркнуть)».

Ход выполнения данного варианта теста идентичен вышеизложенному. Рекомендуется для исследований лиц старше 11-12 лет.

Тестовый материал

1. Стол, стул, кровать, пол, шкаф.
2. Молоко, сливки, сало, сметана, сыр.
3. Ботинки, сапоги, шнурки, валенки, тапочки.
4. Молоток, клещи, пила, гвоздь, топор.
5. Сладкий, горячий, кислый, горький, соленый.
6. Береза, сосна, дерево, дуб, ель.
7. Самолет, телега, человек, корабль, велосипед.
8. Василий, Федор, Семен, Иванов, Петр.
9. Сантиметр, метр, килограмм, километр, миллиметр.
10. Токарь, учитель, врач, книга, космонавт.
11. Глубокий, высокий, светлый, низкий, мелкий.
12. Дом, мечта, машина, корова, дерево.
13. Скоро, быстро, постепенно, торопливо, спешно.
14. Неудача, волнение, поражение, провал, крах.
15. Ненавидеть, презирать, негодовать, возмущаться, понимать.

Обработка и интерпретация результатов теста
 Шкала для оценки уровня развития операции обобщения

Число баллов		Характеристика решения задач
I	II	
	-	<i>Испытуемый правильно и самостоятельно называет родовое понятие для обозначения:</i>
5	—	объединяемых в одну группу предметов (слов);
—	5	«лишнего» предмета (слова).
		<i>Сначала родовое понятие называет неправильно, потом сам исправляет ошибку:</i>
4	—	для обозначения предметов (слов) объединенных в одну группу;
—	4	для обозначения «лишнего» предмета (слова).
		<i>Самостоятельно дает описательную характеристику родового понятия для обозначения:</i>
2,5	—	объединяемых в одну группу предметов (слов);
—	2,5	«лишнего» предмета (слова).
		<i>То же, но с помощью исследователя для обозначения:</i>
1	—	предметов (слов) объединенных в одну группу;
—	1	«лишнего» предмета (слова).
		<i>Не может определить родовое понятие и не умеет использовать помощь для обозначения:</i>
0	—	предметов (слов) объединенных в одну группу;
—	0	«лишнего» предмета (слова)

Если испытуемый справляется с первыми тремя-четырьмя заданиями и ошибается по мере их усложнения, или он верно решает задание, но не может объяснить свое решение, подобрать название группе предметов, то можно сделать вывод о его интеллектуальной недостаточности.

Если испытуемый объясняет причину объединения предметов в одну группу не по их родовым или категориальным признакам, а по ситуационным критериям (то есть придумывает ситуацию, в которой как-то участвуют все предметы), то это показатель *конкретного мышления*, неумения строить обобщения по существенным признакам.

Методика «Исключение слов» (диагностика мышления)

Методика «Исключение слов» направлена на исследование аналитико-синтетической деятельности больных, их умения обобщать. Она аналогична методике «Классификация», поскольку исключение предполагает предварительную классификацию. Отличие состоит лишь в том, что методика «Исключение слов» в меньшей степени выявляет работоспособность и устойчивость внимания, а в большей

степени — логичность рассуждений, правильность и обоснованность обобщений.

В психопатологии выделяют три вида патологии мышления:

1) нарушение операционной стороны мышления, 2) нарушение динамики мышления, 3) нарушение мотивационного компонента мышления.

Методика наиболее чувствительна к нарушениям операционной стороны мышления — к снижению уровня обобщения и искажению процесса обобщения. Первое проявляется в том, что в суждениях больных доминируют непосредственные представления о предметах и явлениях и оперирование общими признаками заменяется установлением сугубо конкретных связей. Второе состоит в том, что хотя больные выделяют общие признаки и способны выйти за пределы конкретных ситуационных связей, но эти связи являются несущественными, случайными, поверхностными, нередко парадоксальными.

Менее чувствительна методика к нарушениям динамики мыслительной деятельности — лабильности и инертности.

Третий вид патологии мышления — нарушение мотивационного компонента — можно выявить прежде всего в объяснениях больными своих ответов, в типичных для них разноплановости и резонерстве.

Оснащение. Стандартный бланк методики, на котором напечатаны серии слов (15 серий по 5 слов в каждой), секундомер и заранее подготовленный протокол.

Стандартный бланк

Методика «Исключение слов»

1. дряхлый, старый, изношенный, маленький, ветхий
2. смелый, храбрый, отважный, злой, решительный
3. Василий, Федор, Семен, Иванов, Порфирий
4. молоко, сливки, сыр, сало, сметана
5. скоро, быстро, поспешно, постепенно, торопливо
6. глубокий, высокий, светлый, низкий, мелкий
7. лист, почка, кора, дерево, сук
8. дом, сарай, изба, хижина, здание
9. береза, сосна, дерево, дуб, ель
10. ненавидеть, презирать, негодовать, возмущаться, наказывать
11. темный, светлый, голубой, ясный, тусклый
12. гнездо, нора, муравейник, курятник, берлога
13. неудача, крах, провал, поражение, волнение
14. молоток, гвоздь, клещи, топор, долото
15. минута, секунда, час, вечер, сутки

Ключ

1) маленький, 2) злой, 3) Иванов, 4) сало, 5) постепенно, 6) светлый, 7) дерево, 8) здание, 9) дерево, 10) наказывать, 11) голубой, 12) курятник, 13) волнение, 14) гвоздь, 15) вечер

Методика «Существенные признаки» (диагностика мышления)

Методика «Существенные признаки» выявляет логичность суждений испытуемого, а также его умение сохранять направленность и устойчивость способа рассуждениями при решении длинного ряда однотипных задач. Для проведения опытов нужны бланки с напечатанным текстом задач либо их машинописная копия.

1. **Сад** (растения, садовник, собака, забор, земля).
2. **Река** (берег, рыба, рыболов, тина, вода).
3. **Город** (автомобиль, здание, толпа, улица, велосипед).
4. **Сарай** (сеновал, лошади, крыша, скот, стены).
5. **Куб** (углы, чертеж, сторона, камень, дерево).
6. **Деление** (класс, делимое, карандаш, делитель, бумага).

7. **Чтение** (глаза, книга, картинка, печать, слово).
8. **Игра** (карты, игроки, штрафы, наказания, правила).
9. **Война** (самолет, пушки, сражения, ружья, солдаты).

Экспериментатор совместно с испытуемым решает первую задачу и дает примерно следующие объяснения: «Видите здесь ряд слов, напечатанных крупным шрифтом, а рядом с каждым таким словом (в скобках) - пять слов на выбор. Из этих пяти слов вы должны выбрать два слова, обозначающих неотъемлемые признаки вот этого, написанного крупным шрифтом предмета, т. е. то, без чего он не может быть. Например, **сад**. Без чего сад не может быть садом? Без земли и без растений».

В большинстве задач этой методики содержатся слова, которые провоцируют легкомысленные, бездумные ответы. Так, например, к слову «игра» многие, долго не думая, подбирают слово «карты», хотя карты вовсе не являются обязательным признаком для всякой игры. Многие больные не только при самостоятельной работе, но даже при контрольных вопросах и поправках со стороны экспериментатора в каждой следующей задаче сбиваются на путь таких, случайных, привычных ассоциаций и отвечают бездумно. Таким больным подсказка, критическое замечание обычно помогают найти правильное решение. Таким образом, методика выявляет некритичность и ненаправленность мышления больных. В иных случаях методика выявляет резонерские, путанные рассуждения больных - аморфность и расплывчатость их мышления. Неумение выделить самые существенные признаки (т. е. слабость абстрагирования) становится особенно заметной тогда, когда экспериментатор обсуждает с больным решения.

Методика исследования гибкости мышления

Методика позволяет определить вариативность подходов, гипотез, исходных данных, точек зрения, операций, вовлекаемых в процесс мыслительной деятельности. Может применяться как индивидуально, так и в группе.

Ход выполнения задания.

Школьникам предъявляются бланк с записанными анаграммами (наборами букв). В течение 3 мин. они должны составлять из наборов букв слова, не пропуская и не добавляя ни одной буквы. Слова могут быть только существительными.

Обработка результатов.

Подсчитать количество верно составленных слов в течение 3 мин.

Количество составленных слов - показатель гибкости мышления.

Уровень гибкости мышления	Взрослые	Учащиеся	
		3-4 кл.	1-2 кл.
1. Высокий	26 и более	20 и более	15 и более
2. Средний	21-25	13-19	10-14
3. Низкий	11-20	7-12	5-9

Образец бланка

ИВО	ЯОДЛ	АИЦПТ	УАРДБЖ	ОАЕФМРС
ИЛА	РУОТ	УАРГШ	УАККЖР	АИККРПС
АБЛ	ЕНОБ	ООСВЛ	ООАРБД	ОАИДМНЛ
АШР	АУКЛ	ОАЛМС	ААККЗС	ЕЕЪВДДМ
ОЗВ	ИАПЛ	БРЕОР	УАББДС	ЕЕДПМТР
УКБ	ААПЛ	ОТМШР	АИСЛПК	ОАБТДРС
ИРМ	ОРИЦБ	ОЕЛСВ	ЕУЗНКЦ	АААЛТПК
ОТМ	ОЕТЛ	ААШЛП	УАПРГП	ОАЕМЛСТ
АСД	ОЕРМ	ОЕСМТ	ОООЛТЗ	ААББДЕС
ОБЛ	ОКТС	АИЛДН	БОЕУЛМ	ААОСКБЛ

Бланк для ученика. Образец бланка.

Ход выполнения задания.

Школьникам предъявляются бланк с записанными анаграммами (наборами букв). В течение 3 мин. они должны составлять из наборов букв слова, не пропуская и не добавляя ни одной буквы. Слова могут быть только существительными.

ИВО	ЯОДЛ	АИЦПТ	УАРДБЖ	ОАЕФМРС
ИЛА	РУОТ	УАРГШ	УАККЖР	АИККРПС
АБЛ	ЕНОБ	ООСВЛ	ООАРБД	ОАИДМНЛ
АШР	АУКЛ	ОАЛМС	ААККЗС	ЕЕЪВДДМ
ОЗВ	ИАПЛ	БРЕОР	УАББДС	ЕЕДПМТР
УКБ	ААПЛ	ОТМШР	АИСЛПК	ОАБТДРС
ИРМ	ОРИЦБ	ОЕЛСВ	ЕУЗНКЦ	АААЛТПК
ОТМ	ОЕТЛ	ААШЛП	УАПРГП	ОАЕМЛСТ
АСД	ОЕРМ	ОЕСМТ	ОООЛТЗ	ААББДЕС
ОБЛ	ОКТС	АИЛДН	БОЕУЛМ	ААОСКБЛ

Стандартизованная методика для определения уровня умственного развития младших школьников Э.Ф. Замбацявичене

Методика исследования сконструирована на основе некоторых методик теста структуры интеллекта по Р.Амтхауэру. Тест структуры интеллекта Р. Амтхауэра включает в себя 9 субтестов, применяемых для измерения речевых, математических способностей, пространственного воображения и памяти и рассчитан на групповое применение для детей от 12 лет и выше.

Область применения: определение уровня интеллектуального развития, разработка общих и индивидуальных рекомендаций по коррекции умственного развития учащихся.

Описание методики. Для младших школьников было разработано 4 субтеста, включающих в себя 40 вербальных заданий, подобранных с учётом программного материала начальных классов.

В состав первого субтеста входят задания, требующие от испытуемых дифференцировать существенные признаки предметов или явлений от несущественных, второстепенных. По результатам выполнения некоторых задач субтеста можно судить о запасе знаний испытуемого.

Второй субтест состоит из заданий, представляющих собой словесный вариант исключения «пятого лишнего». Данные, полученные при исследовании этой методикой, позволяют судить о владении операциями обобщения и отвлечения, о способности испытуемого выделять существенные признаки предметов или явлений.

Третий субтест – задания на умозаключение по аналогии. Для их выполнения испытуемому необходимо уметь установить логические связи и отношения между понятиями.

Четвёртый субтест направлен на выявление умения обобщать (испытуемый должен назвать понятие, объединяющее два слова, входящих в каждое задание субтеста).

Коррелирует при использовании батареи тестов: 1.2, 1.3, 1.20.

Инструкция.

1 субтест.

Инструкция для испытуемого: «Какое слово из всех, что я назову, подходит больше всего?»

2 субтест.

Инструкция испытуемому: «Одно слово из пяти лишнее, оно не подходит ко всем остальным. Послушай внимательно, какое слово лишнее и почему?»

3 субтест.

Инструкция испытуемому: «К слову «птица» подходит слово «гнездо». Скажи, какое слово подходит к слову «собака» **так же**, как к слову «птица» подходит слово «гнездо». Почему? Теперь надо подобрать пару к другим словам. Какое слово подходит к слову «роза» **так же**, как к слову «огурец» подходит слово «овощ». Выбери из тех, что я тебе назову. Итак, огурец – овощ, а роза - ...»

4 субтест.

Инструкция испытуемому: «Каким общим словом можно назвать...?»

Задание к субтесту 1

Задание	Оценка выполнения в баллах
1. У сапога есть ... шнурок, пряжка, подошва, ремешки, пуговицы.	1,9
2. В тёплых краях обитает...медведь, олень, волк, верблюд, пингвин.	2,8
3. В году...24 мес., 3 мес., 12 мес., 4 мес., 7 мес.	2,7

4. Месяц зимы...сентябрь, октябрь, <i>февраль</i> , ноябрь, март.	2,3
5. В России не живёт...соловей, аист, синица, <i>страус</i> , скворец.	2,6
6. Отец старше своего сына...часто, <i>всегда</i> , никогда, редко, иногда.	2,2
7. Время суток...год, месяц, неделя, <i>день</i> , понедельник.	2,8
8. Вода всегда...прозрачная, холодная, <i>жидкая</i> , белая, вкусная.	3,4
9. У дерева всегда есть...листья, цветы, плоды, <i>корень</i> , тень.	2,8
10. Пассажирский транспорт...комбайн, самосвал, <i>автобус</i> , экскаватор, тепловоз.	2,6

Задание к субтесту II

Задание	Оценка выполнения в баллах
1. Тюльпан, лилия, <i>фасоль</i> , ромашка, фиалка.	2,6
2. Река, озеро, море, <i>мост</i> , болото.	2,3
3. Кукла, медвежонок, <i>песок</i> , мяч, лопата.	2,7
4. Москва, Санкт-Петербург, <i>Вашингтон</i> , Самара, Новгород.	2,6
5. Шиповник, сирень, <i>каштан</i> , жасмин, ракита.	2,4
6. Курица, петух, <i>лебедь</i> , гусь, индюк.	2,5
7. Окружность, треугольник, четырёхугольник, <i>указка</i> , квадрат.	2,5
8. Саша, Витя, Стасик, <i>Петров</i> , Коля.	2,3
9. <i>Число</i> , деление, сложение, вычитание, умножение.	3,0
10. Весёлый, быстрый, грустный, <i>вкусный</i> , осторожный.	2,7

Задание к субтесту III

Задание			Оценка выполнения в баллах
1	Огурец	Роза	2,0
	овощ	Сорняк, роса, садик, <i>цветок</i> , земля	
2	Огород	Сад	2,4
	морковь	Забор, грибы, <i>яблоня</i> , колодец, скамейка	
3	Учитель	Врач	2,2
	ученик	Очки, больница, палата, <i>больной</i> , термометр	
4	Цветок	Птица	2,6
	ваза	Клюв, чайка, <i>гнездо</i> , перья	
5	Перчатка	Сапог	2,4
	рука	Чулки, подошва, кожа, <i>нога</i> , щётка	
6	Тёмный	Мокрый	2,1
	светлый	Солнечный, скользкий, <i>сухой</i> , тёплый, холодный	
7	Часы	Термометр	2,5
	время	Стекло, <i>температура</i> , кровать, больной, врач	
8	Машина	Лодка	2,2
	мотор	Река, маяк, парус, <i>волна</i>	
9	Стол	Пол	2,2
	скатерть	Мебель, <i>ковёр</i> , пыль, доски, гвозди	
10	Стул	Игла	2,1
	деревянный	Острая, тонкая, блестящая, короткая, <i>стальная</i>	

Задание к субтесту IV

Задание	Оценка выполнения в баллах
1. Метла, лопата - ...(<i>инструменты</i>)	2,6
2. Лето, зима - ...(<i>времена года</i>)	2.1
3. Окунь, карась - ...(<i>рыбы</i>)	3.0
4. Огурец, помидор - ...(<i>овощи</i>)	2.2
5. Сирень, ракита - ...(<i>кустарники</i>)	2.6
6. Шкаф, диван - ...(<i>мебель</i>)	3.0
7. Июнь, июль - ...(<i>месяцы</i>)	2.4
8. День, ночь - ...(<i>время суток</i>)	2.8
9. Слон, муравей - ...(<i>животные</i>)	2.2
10. Дерево, цветок - ...(<i>растения</i>)	2.2

Обработка и интерпретация данных.

Каждому заданию присваивается определённая оценка в баллах, отражающая степень его сложности. Общий результат по каждому субтесту определяется путём суммирования баллов по всем 10 заданиям.

В первых трёх субтестах правильные ответы выделены курсивом, а в 4 субтесте даны в скобках.

Оценка в баллах по каждому заданию получается путём суммирования всех правильных ответов по данному субтесту. Максимальное количество баллов, которое может получить школьник за выполнение I-II субтестов, - по 26 баллов, III – 23 балла, IV – 25 баллов. Таким образом, общая максимальная оценка по всем 4 субтестам составляет 100 баллов.

Интерпретация полученных школьником результатов проводится следующим образом:

- 100 - 80 баллов – высокий уровень умственного развития;
- 79 – 60 баллов – средний уровень;
- 59 – 40 баллов – недостаточный (ниже среднего) уровень развития;
- 39 – 20 баллов – низкий уровень развития;
- меньше 20 баллов – очень низкий уровень.

При обсуждении результатов следует учитывать не только общий уровень развития, но и роль каждой составляющей в общем результате. Важно оценить, насколько гармонично или асинхронно развиты диагностируемые интеллектуальные умения, а также какой из параметров значительно улучшает или ухудшает результаты.

Задание 1

1. У сапога есть ... <i>шнурок, пряжка, подошва, ремешки, пуговицы.</i>
2. В тёплых краях обитает... <i>медведь, олень, волк, верблюд, пингвин.</i>
3. В году... <i>24 мес., 3 мес., 12 мес., 4 мес., 7 мес.</i>
4. Месяц зимы... <i>сентябрь, октябрь, февраль, ноябрь, март.</i>
5. В России не живёт... <i>соловей, аист, синица, страус, скворец.</i>
6. Отец старше своего сына... <i>часто, всегда, никогда, редко, иногда.</i>
7. Время суток... <i>год, месяц, неделя, день, понедельник.</i>
8. Вода всегда... <i>прозрачная, холодная, жидкая, белая, вкусная.</i>
9. У дерева всегда есть... <i>листья, цветы, плоды, корень, тень.</i>
10. Пассажирский транспорт... <i>комбайн, самосвал, автобус, экскаватор, тепловоз.</i>

Задание 2

1. Тюльпан, лилия, фасоль, ромашка, фиалка.
2. Река, озеро, море, мост, болото.

3. Кукла, медвежонок, песок, мяч, лопата.
4. Москва, Санкт-Петербург, Вашингтон, Самара, Новгород.
5. Шиповник, сирень, каштан, жасмин, ракита.
6. Курица, петух, лебедь, гусь, индюк.
7. Окружность, треугольник, четырёхугольник, указка, квадрат.
8. Саша, Витя, Стасик, Петров, Коля.
9. Число, деление, сложение, вычитание, умножение.
10. Весёлый, быстрый, грустный, вкусный, осторожный.

Задание 3

1	Огурец	Роза
	овощ	Сорняк, роса, садик, цветок, земля
2	Огород	Сад
	морковь	Забор, грибы, яблоня, колодец, скамейка
3	Учитель	Врач
	ученик	Очки, больница, палата, больной, термометр
4	Цветок	Птица
	ваза	Клюв, чайка, гнездо, перья
5	Перчатка	Сапог
	рука	Чулки, подошва, кожа, нога, щётка
6	Тёмный	Мокрый
	светлый	Солнечный, скользкий, сухой, тёплый, холодный
7	Часы	Термометр
	время	Стекло, температура, кровать, больной, врач
8	Машина	Лодка
	мотор	Река, маяк, парус, волна
9	Стол	Пол
	скатерть	Мебель, ковёр, пыль, доски, гвозди
10	Стул	Игла
	деревянный	Острая, тонкая, блестящая, короткая, стальная

Задание 4

1.	Метла, лопата -
2.	Лето, зима -
3.	Окунь, карась -
4.	Огурец, помидор -
5.	Сирень, ракита -
6.	Шкаф, диван -
7.	Июнь, июль -
8.	День, ночь -
9.	Слон, муравей -
10.	Дерево, цветок -

Методика для определения уровня умственного развития

Инструкция.

1 субтест.

Инструкция для испытуемого: «Какое слово из всех, что я назову, подходит больше всего?»

Задание к субтесту I

Задание	Оценка выполнения в баллах
1. У сапога есть ... шнурок, пряжка, <i>подошва</i> , ремешки, пуговицы.	1,9
2. В тёплых краях обитает...медведь, олень, волк, <i>верблюд</i> , пингвин.	2,8
3. В году...24 мес., 3 мес., <i>12 мес.</i> , 4 мес., 7 мес.	2,7
4. Месяц зимы...сентябрь, октябрь, <i>февраль</i> , ноябрь, март.	2,3
5. В России не живёт...соловей, аист, синица, <i>страус</i> , скворец.	2,6
6. Отец старше своего сына...часто, <i>всегда</i> , никогда, редко, иногда.	2,2
7. Время суток...год, месяц, неделя, <i>день</i> , понедельник.	2,8
8. Вода всегда...прозрачная, холодная, <i>жидкая</i> , белая, вкусная.	3,4
9. У дерева всегда есть...листья, цветы, плоды, <i>корень</i> , тень.	2,8
10. Пассажирский транспорт...комбайн, самосвал, <i>автобус</i> , экскаватор, тепловоз.	2,6
Итого	26

Задание к субтесту II

2 субтест.

Инструкция испытуемому: «Одно слово из пяти лишнее, оно не подходит ко всем остальным. Послушай внимательно, какое слово лишнее и почему?»

Задание	Оценка выполнения в баллах
1. Тюльпан, лилия, <i>фасоль</i> , ромашка, фиалка.	2,6
2. Река, озеро, море, <i>мост</i> , болото.	2,3
3. Кукла, медвежонок, <i>песок</i> , мяч, лопата.	2,7
4. Москва, Санкт-Петербург, <i>Вашингтон</i> , Самара, Новгород.	2,6
5. Шиповник, сирень, <i>каштан</i> , жасмин, ракита.	2,4
6. Курица, петух, <i>лебедь</i> , гусь, индюк.	2,5
7. Окружность, треугольник, четырёхугольник, <i>указка</i> , квадрат.	2,5
8. Саша, Витя, Стасик, <i>Петров</i> , Коля.	2,3
9. <i>Число</i> , деление, сложение, вычитание, умножение.	3,0
10. Весёлый, быстрый, грустный, <i>вкусный</i> , осторожный.	2,7
Итого	26

Задание к субтесту III

3 субтест.

Инструкция испытуемому: «К слову «птица» подходит слово «гнездо». Скажи, какое слово подходит к слову «собака» **так же**, как к слову «птица» подходит слово «гнездо». Почему? Теперь надо подобрать пару к другим словам. Какое слово подходит к слову «роза» **так же**, как к слову «огурец» подходит слово «овощ». Выбери из тех, что я тебе назову. Итак, огурец – овощ, а роза - ...»

Задание			Оценка выполнения баллах	в
1	Огурец	Роза	2,0	
	овощ	Сорняк, роса, садик, <i>цветок</i> , земля		
2	Огород	Сад	2,4	
	морковь	Забор, грибы, <i>яблоня</i> , колодец, скамейка		
3	Учитель	Врач	2,2	
	ученик	Очки, больница, палата, <i>больной</i> , термометр		
4	Цветок	Птица	2,6	
	ваза	Клюв, чайка, <i>гнездо</i> , перья		
5	Перчатка	Сапог	2,4	
	рука	Чулки, подошва, кожа, <i>нога</i> , щётка		
6	Тёмный	Мокрый	2,1	
	светлый	Солнечный, скользкий, <i>сухой</i> , тёплый, холодный		
7	Часы	Термометр	2,5	
	время	Стекло, <i>температура</i> , кровать, <i>больной</i> , врач		
8	Машина	Лодка	2,2	
	мотор	Река, маяк, парус, <i>волна</i>		
9	Стол	Пол	2,2	
	скатерть	Мебель, <i>ковёр</i> , пыль, доски, гвозди		
10	Стул	Игла	2,1	
	деревянный	Острая, тонкая, блестящая, короткая, <i>стальная</i>		
Итого			23	

Задание к субтесту IV

4 субтест.

Инструкция испытуемому: «Каким общим словом можно назвать...?»

Задание	Оценка выполнения баллах	в
1. Метла, лопата - ...(инструменты)	2,6	
2. Лето, зима - ...(времена года)	2,1	
3. Окунь, карась - ...(рыбы)	3,0	
4. Огурец, помидор - ...(овощи)	2,2	
5. Сирень, ракета - ...(кустарники)	2,6	
6. Шкаф, диван - ...(мебель)	3,0	
7. Июнь, июль - ...(месяцы)	2,4	
8. День, ночь - ...(время суток)	2,8	
9. Слон, муравей - ...(животные)	2,2	
10. Дерево, цветок - ...(растения)	2,2	
Итого	25	

КЕЙС 2. КОММУНИКАТИВНОСТЬ

ПОНЯТИЕ КОММУНИКАТИВНОСТИ

*Самое главное слагаемое формулы успеха —
это знание того, как нужно обращаться с людьми.*

Джон Максвелл

Коммуникативность — врожденная или приобретенная способность, навык, умение передавать правильно свои мысли, чувства, эмоции так, чтобы они правильно (доходчиво) были поняты, восприняты другим человеком (собеседником)

Коммуникативность – это взаимодействие людей в процессе общения, основанное на обмене информацией. Это не только обращенная к определенному человеку речь, но и слушание. Видом коммуникативной связи также являются письменная речь и чтение, когда автор и читатель «общаются» автономно, без прямого контакта. В процессе такого общения принимающая информацию сторона так же активно включена в процесс, как и при живом общении, – она воспринимает текст не только на уровне ознакомления. Читатель реагирует на прочитанное эмоциями, может сопереживать автору, негодовать, не соглашаясь с авторской точкой зрения или манерой письма.

Видом коммуникации является также невербальное воздействие и реакция. Когда вы рассказываете собеседнику что-либо или выступаете слушателем, то демонстрируете друг другу определенные жесты, а мимика лиц свидетельствует об испытываемом в этот момент чувстве. Общение – главная потребность общества. Коммуникативность и общение – неотъемлемая часть социального взаимодействия, в котором нуждается каждое разумное существо. Сложно представить себе человека, который бы желал всю жизнь провести в одиночестве. Общение – одна из базовых потребностей людей, через окружающих мы познаем мир, приобретаем опыт. Выбор окружения, с которым строится коммуникация, напрямую влияет на образ жизни. По тому, с кем человек общается, можно судить о разных сторонах его личности.

Книга Дейла Карнеги «Как завоевывать друзей и оказывать влияние на людей» в доступной и увлекательной форме раскрывает главный принцип коммуникативности – умение не только говорить, но и слушать. Формула успеха, продиктованная известным автором, основана на сопереживании и внимательности к чужим потребностям. Такая тактика помогает быстро расположить к себе оппонента.

Большинство из нас с упоением и подолгу готовы рассказывать о себе, в потоке слов забывая обо всем. Карнеги же предлагает строить диалог так, чтобы закрепить главную роль за собеседником, искренней заинтересованностью подчеркнуть ценность его суждений и чувств. Правильно выстроенная коммуникация – это прежде всего обоюдно приятная связь.

➤ **Как важно правильно слушать...**

В давние времена отправил некий царь гонца к царю соседних земель. Гонец запоздал и, поспешно вбежав в торный зал, задыхаясь от быстрой езды, начал излагать поручение своего владыки:

- Мой господин ... повелел вам сказать, чтобы вы дали ему ... голубую лошадь с черным хвостом, ... а если вы не дадите такой лошади, то ...

- Не желаю больше слушать! – перебил царь запыхавшегося гонца, – доложи своему царю, что нет у меня такой лошади, а если бы была, то ...

Тут он запнулся, а гонец, услышав эти слова от царя, который был другом его владыки, испугался, выбежал из дворца, вскочил на коня и помчался назад, докладывая своему царю о дерзком ответе. Когда царь выслушал такое донесение, он страшно рассердился и объявил соседскому царю войну. Долго длилась она – много крови было пролито, много земель опустошено и дорого обошлась обеим сторонам.

Наконец оба царя, истощив казну и изнулив войска, согласились на перемирие, чтобы обсудить свои претензии друг к другу. Когда они приступили к переговорам, второй царь спросил первого:

- *Что ты хотел сказать своей фразой: «Дай мне голубую лошадь с черным хвостом, а если не дашь, то ...»?*
- *«... пошли лошадь другой масти». А ты что хотел сказать своим ответом: «нет у меня такой лошади, а если бы была, то ...»?*
- *«... непременно послал бы ее в подарок моему доброму соседу». Вот и всё...*

КОМУНИКАТИВНОСТЬ – В ПРОФЕССИЯХ ...

В наши дни самыми высокооплачиваемыми являются профессии, сопровождаемые активным общением с целью увеличения роста продажи товаров или услуг. Чем больше сотрудник контактирует с потенциальными клиентами, тем выше его ценность в коллективе и, соответственно, потенциал карьерного роста. Давайте проанализируем природу самых распространенных в наши дни коммуникативных профессий.

Довольно распространенной коммуникативной профессией является маркетолог или менеджер по продажам. В соответствии с классическими канонами западного бизнеса – это человек, способный продать покупателю товар, который ему, в сущности, и не нужен. Главными качествами в этой профессии являются убеждение, доверительная интонация, умеренное нахальство. Конечно, в наших условиях надо делать поправку на равнодушие публики, ее нежелание лишний раз вступать в контакт и тем более расставаться со своими деньгами, однако не стоит забывать и о той значительной части любого общества, которая имеет патологическую страсть к покупкам. Если вы серьезно увлечены торговлей и не испытываете брезгливость от контакта с посторонними людьми, то наладить производственную цепочку сбыта продукции для вас в ближайшем будущем не составит большого труда. В перспективе появится отдельный кабинет, личный штат сотрудников и уверенность в завтрашнем дне. В общем, такая работа достаточно интересна с точки зрения карьерного роста.

Для тех, кто с детства увлекается спортом или танцами, имеет стройную фигуру и аккуратную внешность, есть возможность попробовать себя в качестве инструктора по обучению спортивной гимнастике или танцам. Многие из нас видели занятия в фитнес-залах или танцевальных кружках и успели заметить, что сложных задач перед собой эта профессия не ставит. Постоянно работая над собой, вы с легкостью будете увеличивать клиентскую базу, что не только улучшит ваше материальное благосостояние, но и позволит получать моральное удовлетворение от этой деятельности.

Остались в почете такие коммуникативные профессии, как преподаватель или воспитатель в детском саду. Зарабатывать приличные деньги преподавательской деятельностью, можно только лишь достигнув определенного статуса и получив ученую степень. В детском саду, конечно, заработать большие деньги не удастся, однако для некоторых людей педагогическая деятельность является призванием, а благодарность учеников – своего рода моральной компенсацией за скромную зарплату. Итак, если вы любите детей, вам можно попробовать себя на этой стезе. Еще одной популярной коммуникативной деятельностью является предоставление своего рода организаторских услуг, проведение какого-либо мероприятия, создание праздничной атмосферы. Если вы в школе активно занимались в драмкружке, а в университете играли в КВН, то можно присущую вам энергию направить в это русло. Для этого нужна эффектная внешность, хорошая дикция, находчивость. Сфера применения подобных качеств довольно обширна – от тамады до туристического гида. Обладая вышеуказанными характеристиками, вы без труда сможете найти работу за несколько дней, а освоившись – ищите заказчиков с высоким статусом, что обеспечит вам солидные гонорары.

Таким образом, в наш динамичный век востребованность в коммуникативных профессиях будет только возрастать. Имея опрятную внешность, обладая настойчивостью и психологической выносливостью, вы без труда сможете освоить одну из популярных

коммуникативных специальностей, зарабатывать в перспективе хорошие деньги и получать при этом моральное удовлетворение.

Топ 10 профессий для коммуникабельных людей

Какие сферы деятельности в деловом мире лучше всего раскроют таланты тех, кто любит пообщаться?

Безусловно, умение общаться важно практически в каждой профессии. Просто потому, что осуществлять работу без взаимодействия с другими людьми — коллегами, партнерами, заказчиками — просто невозможно. Однако есть профессиональные области, работа в которых позволит коммуникабельному сотруднику не только чувствовать себя комфортно, но и использовать по максимуму свой потенциал.

1. Оператор колл-центра, телемаркетолог

Опытный профессионал, возможно, от этой работы откажется. А вот для молодых и общительных это отличная возможность проявлять свое дружелюбие и общительность и хорошенько натренировать стрессоустойчивость. При этом стоит учесть, что работа телемаркетологом дает потрясающую возможность научиться работать с возражениями и буквально «продавать снег».

2. Службы технической поддержки, справочные

Это возможность быть тем самым приветливым голосом, отвечающим на наши звонки в службы поддержки и информации. Для работы на этой должности могут понадобиться и специальные знания, например, в области работы интернет-сетей. Эта работа тренирует недюжинное терпение. Советуем отказаться от такой вакансии, если вы не можете объяснить своей бабушке, как пользоваться интернетом.

3. Event-менеджер, организатор праздников и мероприятий

«Человек-праздник» должен уметь много общаться — с клиентами, с поставщиками товаров и услуг, с площадками и прочими. В этой работе также пригодится личное обаяние и презентабельный внешний вид. Такая работа отлично подойдет не просто общительным, а тем, кто любит быть в центре событий.

4. Гид

Профессия, которая завязана на речи. Гид должен хорошо знать маршрут, понимать, какой группе стоит рассказать анекдот, а какой — нет, уметь управлять группой людей, которые впервые его видят. Эта профессия требует, помимо сильного голоса и желания общаться, высокой эрудированности и лидерских качеств.

5. Журналист

Да, сегодня существуют и весьма успешно блогеры, которым достаточно одного гаджета с выходом в интернет для ведения популярной колонки. Но это характерно для узкотематических блогов и возможности выражения только своего мнения и экспертизы. В работе же журналиста очень много времени отводится общению. Журналист должен уметь быстро располагать к себе людей, ориентироваться в ситуации и задавать правильные вопросы, оставаясь при этом деликатным.

6. Специалист по кадрам, рекрутер

Эта работа требует профессионального образования. Но на джуниорские позиции все-таки можно попасть, если вы обладаете повышенной коммуникабельностью и желанием помогать людям. В этих профессиях буквально все связано с людьми. Работа потребует способности находить в людях их сильные стороны и таланты, хорошо различать человеческие качества кандидатов и сотрудников, а также сообщать не самые хорошие новости.

7. Маркетолог, рекламист

Эти профессии требуют хорошей интуиции и понимания человеческой природы. Кроме того, способности убеждать — клиентов, руководство, исполнителей. Ведь в сфере маркетинга и рекламы зачастую свое решение можно защитить только благодаря личному шарму и убедительности.

8. Менеджеры по закупкам

Это профессионалы, которые только и делают, что постоянно ведут переговоры с поставщиками. Они должны уметь находить лучшее предложение и добиваться скидок и особых условий для своей компании.

9. Продавцы-консультанты

Эта работа требует способности контролировать не только голос, но и выражение лица. Чем обаятельнее консультант, тем проще с ним будет общаться клиенту, что повышает вероятность продажи. Стоит отметить, что для этой работы придется узнать все, вообще все о тех товарах, которые предстоит продавать.

10. Менеджер по продажам

Одна из наиболее интересных профессий для коммуникабельных людей. Ведь общения в ней действительно очень много в самых разнообразных формах — переговоры по телефону или при личной встрече, деловая переписка, "мозговые штурмы" с коллегами, обсуждение задач с исполнителями и производством. Для успеха в этой работе потребуется также энергичность, амбициозность, стрессоустойчивость и открытость новому.

СПОСОБЫ РАЗВИТИЯ КОММУНИКАТИВНЫХ КАЧЕСТВ

*Величайшая угроза коммуникации — не различие, а единообразие.
Коммуникация прекращается, когда одно существо не отличается от другого:
когда нет ничего, чему можно удивляться, нет и новой информации для обмена.*
Роберт Брингхерст

Коммуникативность — это инструмент, который требует постоянного совершенствования. Навыки коммуникации можно развивать, то есть если сегодня вы боитесь вступать в диалог и считаете, что не умеете общаться, работайте над собой. Научиться быть активным и приятным собеседником способен каждый.

Для этого важно применять простой набор правил, направленных на развитие коммуникативности.

- Выходим из зоны комфорта. Не бойтесь обогащать свою жизнь новыми знакомствами только потому, что, как вам кажется, вы не будете приняты обществом.
- Будьте доброжелательны и уверены в себе.
- Отбросьте прочь лишнее волнение и поверьте — все идет хорошо. Ищите хорошее.
- Самый тяжелый в общении или неприятный для вас человек не может быть абсолютно плохим и не иметь достоинств. Стремитесь находить лучшее в людях. Желайте увидеть собеседника с его лучшей стороны.
- Будьте снисходительны к чужим недостаткам. Прежде чем осудить кого-либо, попытайтесь поставить себя на его место. Никто не идеален. Вы в том числе.
- Проявляйте инициативу. Столкнувшись с малознакомым человеком, не спешите бежать прочь. Заговорите с ним первым. Пусть приветствие и ваш вопрос не отличаются оригинальностью, но в следующий раз, увидев его снова, вам будет намного проще завязать беседу. Вероятнее всего, вам вообще не придется этого делать, и ваш знакомый решится подойти к вам сам!

Коммуникативность — это процесс взаимодействия между людьми, в ходе которого возникают, проявляются и формируются межличностные отношения. Коммуникативность предполагает обмен мыслями, чувствами, переживаниями и т.п.

Говоря о таком понятии как коммуникативность, следует иметь в виду, что это явление необходимо рассматривать не только как совокупность некоторых характерологических свойств и качеств, позволяющих осуществлять процесс общения, но и то, что коммуникативность личности является компонентом мотивационно-потребностной сферы. Это подразумевает собой то, что коммуникативность требует наличия соответствующей направленности личности, определяющей социальный и

нравственный вес личности, ее потребности, интересы, убеждения, идеалы и соответствующих ценностных ориентаций, как правило, не непосредственно мотивирующих поведение, а выполняющих координирующую функцию, в том числе и «фильтрующую».

Коммуникативность в целом определяется такими компонентами, как коммуникативная активность, эмоциональная реактивность в общении, коммуникативная уверенность, коммуникативный объект.

Развитие коммуникативности человека начинается с формирования у него такой направленности личности, при которой ценность человеческого общения находится не на периферии, а в центре системы ценностных ориентаций человека.

Понятие коммуникативности необходимо дополнить элементами, относящимися к осознанию деятельностной среды (социальной и физической), окружающей человека и способностью воздействия на нее для достижения своих целей, а в условиях совместной работы делать свои действия понятными для других.

Все это предполагает осознание:

- а) собственных потребностей и ценностных ориентаций, техники личной работы;
- б) своих перцептивных умений, т.е. способности воспринимать окружающее без субъективных искажений и «систематизированных слепых пятен» (стойких предубеждений в отношении тех или иных проблем);
- в) готовности воспринимать новое во внешней среде;
- г) своих возможностей в понимании норм и ценностей других социальных групп и культур (реальный интернационализм);
- д) своих чувств и психических состояний в связи с воздействием факторов внешней среды;
- е) уровня своей экономической культуры (отношение к среде обитания — жилищу, земле как источнику продуктов питания, родному краю, архитектуре и т.п.).

Одним из центральных факторов коммуникативности является способность человека адекватно отражать личностные и индивидуальные особенности окружающих людей.

Коммуникативность предполагает ситуативную адаптированность и свободное владение вербальными и невербальными средствами социального поведения.

Коммуникативные эффекты. Данный риторический инструментarium выступает в виде следующего набора коммуникативных эффектов: визуального имиджа, первых фраз, аргументации, квантового выброса информации, интонации и паузы, художественной выразительности, релаксации, дисперсии.

- Эффект визуального имиджа рассчитан на впечатление от внешнего вида выступающего, который вызывает симпатию или антипатию еще до того, как выступающий начал говорить. Привлекательный внешний вид, элегантная манера общения, доброжелательный, открытый взгляд — все это оказывает на людей положительное воздействие до начала речи выступающего.
- Эффект первых фраз, как правило, закрепляет или корректирует первоначальное впечатление от выступающего. Главным критерием эффекта первоначальных фраз является заключенная в них привлекательная информация. Она может быть известной, но поданной в новой интерпретации, сопровождаемой оригинальными примерами. Очень важно при подготовке к выступлению определить основные социальные группы аудитории, настроение и ожидания, особенности эмоционального склада. Поэтому надо располагать набором начальных фраз, ориентированных на социальные группы, преобладающие в аудитории.
- Эффект аргументации основан на логике выступления, которая придает ему обоснованность и убедительность. Если логика — это внутренняя организация речи, то ее внешней стороной является теоретическая и практическая

аргументация. К теоретической аргументации относятся научные положения, концепции, к практической — конкретные факты, цифры, статистические данные.

- Эффект квантового выброса информации является одним из действенных риторических приемов для поддержания внимания аудитории. Он основан на заранее продуманном размещении по всей речи новых мыслей и аргументов. Таким образом, выступающий активизирует внимание, выбрасывая через определенные временные интервалы кванты свежей информации.
- Эффект интонации и паузы весьма доступный и продуктивный по результату риторический инструмент. Специалисты утверждают, что интонация и паузы способствуют 10— 15%-ному приращению информации. Такова особенность человеческого восприятия. Придание слову или фразе определенной голосовой тональности, как правило, вызывает у слушающих людей определенные ассоциации. В итоге происходит информативное приращение к тому, что говорит выступающий. Деликатным риторическим инструментарием является пауза. Ее применение эффективно тогда, когда есть уверенность у выступающего, что его слушатели активно включились в коммуникационный процесс, что их мышление, память и воображение интенсивно соучаствуют в нем. Вот тогда для самостоятельного осмысления слушателями получаемой информации, подключения к ней собственных знаний и полезна пауза.
- Эффект художественной выразительности связан с умением превращать мысли в соответствующие слова, грамотно строить предложения, соблюдать правила словоударений. Логика речи подсказывает, какие фразы достойны занять место в речи. Не любая фраза может быть вставлена в выступление. Это могут быть лишь фразы, которые не нарушают смысл изложения, обеспечивают его речевое воплощение, доступное для осмысления.
- Эффект релаксации используется оратором в помощь слушателям. Важное значение имеет умение слушать. Чем сложнее выступление, тем большие усилия приходится прилагать слушателям для концентрации своего внимания. Цель эффекта релаксации снять эмоциональную напряженность. Классическим примером этого является юмор. Благодаря юмору создается естественная пауза для отдыха и появляется возможность для восстановления эмоциональной энергии.
- Эффект дисперсии. Приведем такие данные: если за 100% обозначить замысел выступления, то его словесную форму обретает 90%, из которых 80% получили устное звучание, при этом 70% были услышаны аудиторией, из объема услышанной информации поняты были 60%, а в памяти осталось около 25%).

Таким образом, коммуникационный процесс — это не переливание информации из одного сосуда в другой. Ему свойственны непрерывная утеря информации и субъективное искажение. На это есть масса причин. Одна из них в риторике обозначается понятием «дисперсионные потери». Под ними подразумевается рассеивание информации по мере получения от выступающего. Основными источниками приобретения человеком коммуникативных навыков являются жизненный опыт, искусство, общая эрудиция и специальные научные методы. Все эти источники имеют для каждого из нас различную субъективную значимость, однако ведущая роль в любом случае принадлежит жизненному опыту. Особое место в структуре жизненного опыта занимает опыт межличностного общения. К сфере жизненного опыта следует отнести также уровень совершенства профессиональной и бытовой деятельности, так как успешные трудовые операции коммуникативно значимы для формирования в повседневной культуре моделей коммуникативного поведения. Общая эрудиция также является одним из необходимых компонентов коммуникативности. Под общей эрудицией понимается запас и систематизированных знаний гуманитарных, относящихся к истории и культуре человеческого общения, которыми располагает данный индивид.

**РАЗВИТИЕ КОММУНИКАТИВНОСТИ В УСЛОВИЯХ РЕАЛИЗАЦИИ
ФГОС ОСНОВНЫХ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНЫХ ПРОГРАММ (АНО ДПО
«МЕЖРЕГИОНАЛЬНЫЙ ЦЕНТР ИННОВАЦИОННЫХ ТЕХНОЛОГИЙ В
ОБРАЗОВАНИИ», В. В. УТЁМОВ, П. М. ГОРЕВ, Г. А. РУССКИХ, 2013 Г.)**

Период для развития коммуникативных способностей, общения и сотрудничества между детьми в основной школе исключительно благоприятный. В культурно-исторической традиции отечественной психологии *коммуникативная деятельность* и общение определяются как *взаимодействие двух (и более) людей, направленное на согласование и объединение их усилий с целью налаживания отношений и достижения общего результата*.

Содержательным ядром в развитии коммуникативной деятельности служит *способность к согласованным действиям с учётом позиции другого*. Формирование этой способности у детей – длительный процесс, начинающийся ещё в младенчестве и раннем детстве и активно протекающий на протяжении всего школьного периода. Развитие коммуникативной деятельности приводит к формированию коммуникативной компетентности. В своей развитой форме *коммуникативная компетентность* – это умение ставить и решать многообразные коммуникативные задачи: способность устанавливать и поддерживать необходимые контакты с другими людьми, удовлетворительное владение нормами и «техникой» общения, умение определять цели коммуникации, оценивать ситуацию, учитывать намерения и способы коммуникации партнёра, выбирать адекватные стратегии коммуникации, готовность к гибкой регуляции собственного речевого поведения и т. д.

Стоит заметить, что, определяя приоритетные цели образования на современном этапе развития общества в виде *«шести ключевых умений»*, ведущие отечественные и зарубежные педагоги и психологи сходятся в том, что два из них непосредственно относятся к сфере коммуникативных действий: 1) *общение* и *взаимодействие*, т. е. умение представлять и сообщать в письменной и устной форме, использовать речевые средства для дискуссии и аргументации своей позиции; 2) *работа в группе*, т. е. совместная деятельность, умение устанавливать рабочие отношения, эффективно сотрудничать и способствовать продуктивной кооперации.

Здесь теория «шести ключевых умений», по сути, согласуется с концепцией универсальных учебных действий (А. Г. Асмолов и др., 2007). Представим далее более подробно конкретный состав коммуникативных действий, осваиваемых детьми и подростками на протяжении периода школьного обучения.

1. *Общение и взаимодействие с партнёрами по совместной деятельности или обмену информацией – это умение:*

- слушать и слышать друг друга;
- с достаточной полнотой и точностью выражать свои мысли в соответствии с задачами и условиями коммуникации;
- адекватно использовать речевые средства для дискуссии и аргументации своей позиции;
- представлять конкретное содержание и сообщать его в письменной и устной форме;
- спрашивать, интересоваться чужим мнением и высказывать своё;
- вступать в диалог, а также участвовать в коллективном обсуждении проблем, владеть монологической и диалогической формами речи в соответствии с грамматическими и синтаксическими нормами родного языка.

2. *Способность действовать с учётом позиции другого и уметь согласовывать свои действия предполагает:*

- понимание возможности различных точек зрения, не совпадающих с собственной;

- готовность к обсуждению разных точек зрения и выработке общей (групповой) позиции;
- умение устанавливать и сравнивать разные точки зрения, прежде чем принимать решение и делать выбор;
- умение аргументировать свою точку зрения, спорить и отстаивать свою позицию невраждебным для оппонентов образом.

3. *Организация и планирование учебного сотрудничества с учителем и сверстниками – это:*

- определение цели и функций участников, способов взаимодействия;
- планирование общих способов работы;
- обмен знаниями между членами группы для принятия эффективных совместных решений;
- способность брать на себя инициативу в организации совместного действия (деловое лидерство);
- способность с помощью вопросов добывать недостающую информацию (познавательная инициативность);
- разрешение конфликтов – выявление, идентификация проблемы, поиск и оценка альтернативных способов разрешения конфликта, принятие решения и его реализация;
- управление поведением партнёра – контроль, коррекция, оценка действий партнёра, умение убеждать.

4. *Работа в группе (включая ситуации учебного сотрудничества и проектные формы работы) – это умение:*

- устанавливать рабочие отношения, эффективно сотрудничать и способствовать продуктивной кооперации;
- интегрироваться в группу сверстников и строить продуктивное взаимодействие со сверстниками и взрослыми;
- обеспечивать бесконфликтную совместную работу в группе;
- переводить конфликтную ситуацию в логический план и разрешать её как задачу через анализ её условий.

5. *Следование морально-этическим и психологическим принципам общения и сотрудничества – это:*

- уважительное отношение к партнёрам, внимание к личности другого;
- адекватное межличностное восприятие;
- готовность адекватно реагировать на нужды других; в частности, оказывать помощь и эмоциональную поддержку партнёрам в процессе достижения общей цели совместной деятельности;
- стремление устанавливать доверительные отношения взаимопонимания, способность к эмпатии.

6. *Речевые действия как средства регуляции собственной деятельности – это:*

- использование адекватных языковых средств для отображения в форме речевых высказываний своих чувств, мыслей, побуждений и иных составляющих внутреннего мира;
- речевое отображение (описание, объяснение) учеником содержания совершаемых действий в форме речевых значений с целью ориентировки (планирование, контроль, оценка) предметно-практической или иной деятельности как в форме громкой социализированной речи, так и в форме внутренней речи (внутреннего говорения), служащей этапом интериоризации процесса переноса во внутренний план в ходе усвоения новых умственных действий и понятий.

Подростковый возраст считается особо благоприятным периодом развития коммуникативной компетентности, в связи с тем что общение здесь выходит на уровень

ведущей деятельности (В. В. Давыдов, Д. Б. Эльконин). Интерес к сверстнику становится очень высоким, происходит интенсивное установление дружеских контактов и разнообразных форм совместной деятельности сверстников. Приобретение навыков социального взаимодействия с группой сверстников и умение заводить друзей является одной из важнейших задач развития на этом этапе, от успешного решения которой во многом зависит благополучие личностного развития подростка.

В то же время формирование основ теоретического мышления также влияет на коммуникативную компетентность подростков: умение рассуждать, делать обобщения и выводы, вскрывать причинно-следственные связи, строить доказательства, спорить, самостоятельно творчески активно мыслить и управлять своей речемыслительной деятельностью – всё это основные линии качественного изменения в коммуникативной деятельности личности подростка (И. А. Зимняя). Именно в подростковом возрасте усиливается ориентация на *способы* осуществления коммуникативной деятельности (В. В. Давыдов, А. К. Маркова), а формирующиеся функции саморегуляции делают речь подростка контролируемой и управляемой. В этом возрасте складывается индивидуальный стиль речи, усложняется её структура, в речи появляются специальные термины, абстрактные и метафоричные выражения.

В контексте школьного обучения представляется продуктивным рассматривать коммуникативное развитие с точки зрения умения ставить и решать *коммуникативные речевые задачи* (И. А. Зимняя, 1998, 2002). Как и всякая иная задача, коммуникативная задача имеет цель, предмет, условия, средства и способ решения, продукт и результат. К основным группам задач относят описание, объяснение, доказательство и убеждение, освоение которых школьниками растянуто во времени. Например, задачи *описания* наиболее привычны и доступны для младших школьников. Однако, несмотря на кажущуюся простоту описания, у многих школьников возникают немалые затруднения: ребёнок передаёт в тексте меньше информации, чем фактически замечает, пропускает даже очевидные детали и др. Ещё большую сложность для младших школьников представляют задачи *объяснения* и тем более *доказательства*. Объяснения характеризуются большим количеством логических ошибок, строятся индуктивным способом и носят эгоцентрический характер. Особые трудности младшие школьники испытывают при построении причинных объяснений, хотя им уже доступны показ, ссылка на наглядную очевидность, авторитет, аналогию, заученное и усвоенное в школе доказательство и доказательство через пример. Различие между описанием и объяснением, а также доказательством и убеждением ими ещё не осознаётся.

В основной школе происходит формирование таких базовых умений и качеств, как умение слушать и слышать, учёт особенностей собеседника, открытость и способность к самораскрытию, умение договариваться и сотрудничать. Это происходит по мере обретения опыта общения, совместной деятельности, учебного сотрудничества и дружеских отношений. Подростки научаются весьма успешно учитывать и даже заранее *предвидеть разные возможные мнения* других людей, нередко связанные с различиями в их потребностях и интересах. В контексте сравнения они также *учатся обосновывать и доказывать собственное мнение*. В итоге к началу средней ступени обучения коммуникативные действия, направленные на учёт позиции собеседника (или партнёра по деятельности), приобретают существенно более глубокий характер: учащиеся способны понимать возможность *разных оснований* (у разных людей) для оценки одного и того же предмета. Таким образом, они приближаются к пониманию *относительности оценок или выбора*, совершаемого людьми. Вместе с преодолением эгоцентризма дети начинают лучше понимать мысли, чувства, *стремления и желания окружающих, их внутренний мир в целом*.

Зарождаясь в дошкольном детстве, способность к согласованию усилий интенсивно развивается на протяжении всего периода обучения ребёнка в школе. Вначале речь идёт только о его *общей готовности обсуждать и договариваться* по поводу конкретной

ситуации, вместо того чтобы просто *настаивать* на своём, *навязывая* своё мнение или решение либо покорно, но без внутреннего согласия подчиняясь авторитету партнёра. Такая готовность является необходимым (хотя и недостаточным) условием для способности детей сохранять *доброжелательное отношение* друг к другу не только в случае общей заинтересованности, но и нередко в возникающих на практике ситуациях *конфликта* интересов.

Для понимания развития коммуникативной деятельности школьников необходимо учитывать *два основных подхода* к построению *общения*: *монологический* («*манипулятивный*») и *диалогический*. Диалогические отношения – это отношения между «равноправными и равнозначными сознаниями», тогда как монолог строится на «отрицании равноправности» (М. М. Бахтин, 1963). Задачам межличностного общения адекватен именно диалог, что не значит, конечно, отрицания важной роли монолога. Диалогу соответствует отношение к собеседнику как к самостоятельной, равноправной личности, тогда как в монологе реализуется отношение к собеседнику как *объекту* воздействия. Предпочтение учащимися межличностного диалога объясняется тем, что он предполагает взаимное уважение, доверие, естественность и открытость, сочувствие, доброжелательность и терпимость. В отличие от него межличностный монолог приводит к игнорированию собеседника, безразличию, недоверию, закрытости.

Диалог является высшим, собственно личностным уровнем общения, создающим наиболее благоприятные условия для проявления и *развития личности*. Именно *готовность* и *способность к диалогу* по праву считаются высшим уровнем развития коммуникативной компетентности и должны быть приняты в качестве одной из приоритетных целей образования. В психологии и педагогике имеется успешный опыт создания программ обучения на основе принципов *учебного диалога* (С. Ю. Курганов, И. М. Соломадин, 1986).

Каковы же условия формирования коммуникативных действий?

В основной школе формы и виды сотрудничества детей весьма многообразны и нередко выходят за рамки школы. Однако по-прежнему большие возможности предоставляет *организация совместной деятельности школьников на уроке*, поскольку она предполагает умение ставить общие цели, определять способы совместного выполнения заданий, учитывать позиции участников и др.

Работа учеников *в группе* помогает созданию учебной мотивации, пробуждению в учениках познавательного интереса, стремления к успеху и одобрению, способности к самостоятельной оценке своей работы, формированию умения общаться и взаимодействовать с другими детьми.

Для организации групповой работы класс делится при выполнении задания на микрогруппы, например по 3–6 человек, чаще всего по 4 человека. Задание предлагается группе, а не отдельному ученику. При этом занятия могут проходить в форме соревнования команд, что усиливает мотивацию и интерес к выполняемой деятельности. Во время работы учеников по группам учитель может быть как руководителем группы, так и одним из участников группы или экспертом, отслеживающим и оценивающим ход и результаты групповой работы, а также наблюдателем.

Обычно наблюдаются следующие *фазы совместной деятельности преподавателя с учениками*: 1) введение в деятельность; 2) разделённое действие; 3) имитируемое действие; 4) поддержанное действие; 5) саморегулируемое действие; 6) партнёрство (В. Я. Ляудис, 1994).

Вначале учитель обеспечивает включённость ученика в совместное выполнение задания в группе. Он объясняет, что такое групповая работа, как следует располагаться детям в каждой группе и группам в классной комнате; даёт инструктаж о последовательности работы, распределении заданий внутри группы, функциях (ролях), которые могут выполнять дети в группе; обращает внимание на необходимость обсуждения индивидуальных результатов работы в группе. Учитель сообщает учащимся

приёмы, связанные с восприятием деятельности каждого члена группы его партнёрами: внимательно выслушать ответ товарища, обратить внимание на логику изложения материала, иллюстрацию ответа конкретными; примерами, обоснование оценки ответа. Учитель также объясняет, как важно, чтобы каждый ученик ясно и чётко излагал собственную точку зрения, подбирает и аргументировал все за и против при обсуждении идей других участников.

На начальном этапе совместного выполнения группой задания действия членов группы согласовывает учитель. При этом педагог максимально регулирует процесс выполнения задания. Потом учитель предлагает ученикам попробовать совместно найти путь решения задачи, выдвигая свои варианты. Учитель сам оценивает работу учеников, объясняя им, что у них получилось правильно, а что не удалось. Далее учащиеся сами не только предлагают способы решения данной задачи, но и проявляют инициативу в контроле, оценке процесса и полученного результата. Участие педагога на этом этапе групповой работы ограничивается в основном поощрением и помощью в некоторых операциях контроля, совместно с учеником учитель оценивает результаты его работы.

На следующем этапе работы группы помощь учителя становится минимальной. Учащиеся, получив задание, с учётом выполняемых каждым из них функций (ролей) сами регулируют взаимодействие с партнёрами на всех этапах учебной работы. От утверждения своей собственной позиции в решении задачи участники переходят к обсуждению оптимальных путей совместного выполнения работы. По мере овладения навыками самоорганизации совместной работы дети переходят к качественно новым отношениям с учителем и сверстниками – к *партнёрским* отношениям.

Практика организации совместной учебной работы школьников в группе показывает следующие её преимущества: возрастает объём и глубина понимания усваиваемого материала; на формирование знаний, умений, навыков тратится меньше времени, чем при фронтальном обучении; снижается школьная тревожность; возрастает познавательная активность и творческая самостоятельность учащихся; возрастает сплочённость класса; меняется характер взаимоотношений между детьми, они начинают лучше понимать друг друга и самих себя; растёт самокритичность; ребёнок, имеющий опыт совместной работы со сверстниками, более точно оценивает свои возможности, лучше себя контролирует; помогающие своим товарищам с большим пониманием относятся к труду учителя, приобретают умение строить своё поведение с учётом позиции других людей, становятся более ответственными.

Весьма эффективным является не только сотрудничество в классе, т. е. среди сверстников, но и разновозрастное сотрудничество. Оно способствует развитию у маленьких учителей умения понимать и учитывать интеллектуальную и эмоциональную позицию другого человека. В частности, пятиклассники начинают по-новому видеть труд собственных учителей, вклад сверстников (или младших по возрасту учащихся) в общую деятельность. Разновозрастное учебное сотрудничество можно организовать, предоставив, например, младшим подросткам роль учителя детей 1–2-х классов.

Развитие коммуникативных способностей невозможно без систематического использования такой формы учебного сотрудничества, как разнообразные *дискуссии*. Именно дискуссия помогает ребёнку сформировать свою точку зрения, отличить её от других точек зрения, а также скоординировать разные точки зрения для достижения общей цели.

Естественны и органичны дискуссии между учениками в контексте *проектных форм деятельности*, направленных на решение конкретной проблемы (задачи) или создание определённого продукта. Для них характерно *совместное планирование деятельности учителем и учащимися*. Существенно то, что необходимые для решения задачи или создания продукта конкретные сведения или знания должны быть найдены самими учащимися. При этом изменяется роль учителя – из простого транслятора знаний

он становится действительным *организатором* совместной работы с учениками, способствуя переходу к реальному *сотрудничеству* в ходе овладения знаниями.

Огромное достоинство проектного метода связано с тем, что школьник выступает в качестве активного субъекта деятельности, что мобилизует потенциал всех его способностей. Это не только обмен информацией и организация совместных действий, но и ориентировка в эмоционально-психологических потребностях партнёров по совместной деятельности. Совместная деятельность требует широкого спектра *умений*:

- оказывать поддержку и содействие тем, от кого зависит достижение цели;
- обеспечивать бесконфликтную совместную работу в группе;
- устанавливать с людьми тёплые отношения взаимопонимания;
- устраивать эффективные групповые обсуждения;
- обеспечивать обмен знаниями между членами группы для принятия продуктивных совместных решений;
- чётко формулировать цели группы и позволять её участникам проявлять собственную энергию для достижения этих целей;
- адекватно реагировать на нужды других.

Общая работа учащихся над проектом позволяет им подготовить и поставить оригинальный опыт, проявить собственное творческое видение процесса и результата работы, создать проектный продукт, которым смогут воспользоваться другие (новый учебный материал, пособие по трудной теме, видеофильм, творческий вечер, спектакль и т. п.).

Для учащихся самым важным (и на первых порах и самым трудным!) является постановка цели своей работы. Учебные проекты готовятся и защищаются в рамках школьных предметов, их тематика привязана к темам, изучаемым в ходе учебных курсов. Роль учителя здесь весьма значительна, хотя основную работу всё же учащийся выполняет самостоятельно. Помощь взрослого необходима главным образом на этапе осмысления проблемы и постановки цели. Постоянно выполняя учебные проекты в 5–7-х классах, к 8 классу учащиеся приобретают достаточный опыт, чтобы перейти к работе над самостоятельными (персональными) проектами. *Персональный проект* – это самостоятельная работа, осуществляемая учащимся на протяжении длительного периода, возможно, в течение всего учебного года. Приступая к такой работе, автор проекта самостоятельно или с небольшой помощью педагога составляет план предстоящей работы. Научиться планировать и работать по плану – это один из важнейших не только учебных, но и социальных навыков, которым должен овладеть школьник. Учитель может здесь выступать в роли консультанта, источника информации, вдохновителя. Работая над персональным проектом, подростки имеют возможность в полной мере реализовать познавательный мотив, выбирая темы, связанные со своими увлечениями, а иногда и с личными проблемами. Примерно 20% учащихся 8–9-х классов в качестве тем персональных проектов выбирают личностно окрашенные темы (например, «Как решать конфликты с родителями», «Как преодолеть барьеры в общении» и др.).

Установлено, что у учащихся, занимающихся проектной деятельностью, учебная мотивация учения в целом выражена выше. Кроме того, с помощью проектной деятельности можно добиться существенного снижения школьной тревожности. Дело в том, что вовлечение в проектную деятельность снижает напряжение и стресс в обучении, т. е. это здоровье-сберегающая технология (М. А. Ступницкая, А. В. Белов, В. А. Родионов, 2003). Опыт некоторых школ показывает, что проектная деятельность может многому научить детей (М. А. Ступницкая, 2004). Речь идёт об умении:

- добывать информацию, критически оценивать её, ранжировать по значимости, ограничивать по объёму, использовать различные источники информации, в том числе и людей;
- распознавать проблему и преобразовывать её в цель собственной деятельности;

- ставить стратегическую цель (отдалённую по времени, но значимую) и разбивать её на тактические шаги;
- оценивать имеющиеся ресурсы, в том числе собственные силы и время, распределять их;
- выполнив работу, оценивать её результат, сравнивать его с тем, что было заявлено в качестве цели работы;
- видеть ошибки и не допускать их в будущем.

Уверенное овладение основными коммуникативными действиями становится хорошей основой для формирования у учащихся *организаторских качеств*: инициативности, умения налаживать контакты и предлагать план общего действия, находить разумные компромиссы, решать конфликтные ситуации, проявляя самокритичность, дружелюбие и уверенность в своих силах. В целом проектную деятельность можно рассматривать как один из немногих видов школьной работы, позволяющих преобразовывать академические знания в реальный жизненный и даже житейский опыт учащихся.

Немалую роль в развитии коммуникативной деятельности учащихся играет и характер *сотрудничества с учителем*. Выделяются авторитарный (директивный), демократический и либеральный (попустительский) стили общения педагога с учащимися. Демократический стиль соответствует *партнёрской позиции* педагога, которая признаётся наиболее эффективной и адекватной возрастнo-психологическим особенностям подростка, в том числе задачам развития, связанным с формированием у них самосознания и чувства взрослости.

В подростковом возрасте на первое место в общении со сверстниками выходит желание (мотив) занять определённое место в коллективе. На уроках во время групповой работы появляется возможность занять это место в малой группе (4–6 человек), а также подумать о своём «Я» для того, чтобы сравнить свои притязания с реальными возможностями. Групповая форма обучения убеждает в ценности взаимопомощи, укрепляет дружбу в классе, даёт возможность разрешать межличностные конфликты, прививает умение слушать, становиться на точку зрения других, сообща достигать общих целей.

Наиболее эффективным методом психологической коррекции когнитивных и эмоционально-личностных компонентов рефлексивных способностей служат разные формы тренингов коммуникативных навыков для подростков (А. М. Прихожан, Н. Н. Толстых, Г. А. Цукерман, Б. М. Мастеров, М. Р. Битянова, С. В. Кривцова, Е. А. Мухаматулина, А. Г. Лидере и др.). Разработанные программы позволяют комплексно и разносторонне развивать общение, достигая следующих целей: развития навыков позитивного взаимодействия в группе, освоения вербальных и невербальных средств общения, умения вести себя в конфликтных ситуациях и предотвратить их, а также сформировать чувство уверенности в себе и др.

Групповая игра и другие виды совместной деятельности в ходе тренинга вырабатывают необходимые навыки социального взаимодействия, умение подчиняться коллективной дисциплине и в то же время отстаивать свои права. В тренинге создаётся специфический вид эмоционального контакта, способствующий осознанию групповой принадлежности, а солидарность и взаимопомощь дают подростку чувство эмоционального благополучия и устойчивости.

В ходе тренингов коммуникативной компетентности подростков необходимо также уделять внимание вопросам культуры общения и выработке элементарных правил вежливости – повседневному этикету. Очень важно, чтобы современные подростки осознавали, что культура поведения является неотъемлемой частью системы межличностного общения. Ролевое проигрывание позволяет им успешно отрабатывать и усваивать навыки культуры общения.

Коммуникативная компетентность учащихся складывается из многих составляющих, а её формирование требует активного введения самых разных форм сотрудничества и общения в контекст как собственно учебной деятельности, так и внеучебных занятий.

ТИПОВЫЕ ЗАДАЧИ

Формирование коммуникативных действий учёта позиции собеседника (партнёра) в процессе учебной деятельности на уроках

Задание «Кто прав?»

Цель: диагностика уровня сформированности коммуникативных действий, помогающих пониманию позиции собеседника (партнёра), и анализ оснований для того или иного мнения партнёров по общению (коммуникативная рефлексия).

Возраст: 10–15 лет.

Учебные дисциплины: гуманитарные (литература, история и др.) и естественнонаучные (математика, физика и др.).

Форма выполнения задания: работа в парах и в группах.

Описание задания: ученикам раздаются карточки с заданием и вопросами. Задание строится как столкновение двух (или более) разных точек зрения по одному вопросу (или несовпадающих оценок).

Материал: карточки с текстом задания.

Инструкция: учащимся предлагается прочитать текст небольшого рассказа и выработать общий ответ на вопросы.

Задание А. Пятиклассник Петя нарисовал Годзиллу и показал рисунок друзьям. Володя сказал: «Вот здорово!» А Саша не согласился: «Фу, какое страшилище!» Как вы думаете, кто из них прав? Почему так сказал Саша? А Володя? Что бы вы ответили на месте Саши и Володи? Почему поспорили мальчики?

Задание Б. Воскресенье три подруги решили провести вместе. «Давайте пойдём в кино», – предложила Наташа. «Нет, лучше погулять в парке», – возразила Катя. «А вот и нет, давайте останемся дома, поиграем в компьютерные игры», – сказала Ира. Как вы думаете, кто из них прав? Почему? Почему у них возник спор? Как могла бы объяснить свой выбор каждая из девочек? Как им нужно поступить?

Критерии оценивания:

- понимание возможности различных позиций и точек зрения (преодоление эгоцентризма), ориентация на позиции других людей, отличные от собственной;
- понимание возможности разных оснований для оценки одного и того же предмета, понимание относительности оценок или подходов к выбору;
- учёт разных мнений и умение обосновать собственное;
- учёт разных потребностей и интересов.

Задание «Общее мнение»

Цель: формирование коммуникативных действий, связанных с умением слушать и слышать собеседника, понимать возможность разных оснований для оценки одного и того же предмета, учитывать разные мнения и уметь обосновывать собственное.

Возраст: 11–15 лет.

Учебные дисциплины: литература, история, физика, биология, география и др.

Форма выполнения задания: работа в парах или в группах по 3–4 человека.

Описание задания: учащимся, сидящим парами (или за двумя соседними столами), предлагается выработать, а затем представить и обосновать общее мнение по заданному вопросу, например: почему надо выполнять обещание?

Критерии оценивания:

- продуктивность совместной деятельности оценивается по полноте и обоснованности общего ответа;

- умение договариваться, приходить к общему решению, убеждать, аргументировать и т. д.;
- отношение к выработке общей точки зрения: позитивное (обсуждают вопрос с интересом к мнению друг друга), нейтральное (взаимодействуют друг с другом в силу необходимости) или отрицательное (игнорируют друг друга, конфликтуют).

После выполнения задания заслушиваются ответы разных пар. Ответы сравниваются по полноте и обоснованности аргументации. Обсуждаются разные точки зрения и аргументы, вырабатывается общее мнение. В заключение учащиеся делятся впечатлениями о том, что дала им дискуссия, легко ли было договариваться, изменилось ли их первоначальное мнение и т. д.

Задание «Дискуссия»

Цель: освоение правил и навыков ведения дискуссий.

Возраст: 10–15 лет.

Учебные дисциплины: литература, история, физика, биология, география и др.

Форма выполнения задания: работа учащихся в классе.

Описание задания: под руководством учителя проводится сравнение спора и дискуссии. Выясняется, чем они различаются. 1. В споре цель – доказать правоту, в дискуссии – найти истину, решение задачи, выход из ситуации. 2. Спор направлен на результат, дискуссия – это *процесс*, нередко длительный и изменяющийся под влиянием новой информации, аргументов и т. д. 3. Предмет спора обычно конкретный, а дискуссия возникает вокруг *глобальных и значительных* вопросов.

Правила эффективного ведения дискуссии

1. Всегда помните о цели дискуссии – найти истину, решение, выход. Обсуждайте только то, что относится к данному вопросу. Пустые сожаления, воспоминания, нелепые сравнения мягко прерывайте.

Не давайте обсуждению уходить в сторону от темы. Пресекайте попытки доказать, что кто-то лучше, а кто-то хуже. Стремитесь не к победе, а к истине.

2. С уважением относитесь к мнению другого человека. Любое мнение – это точка зрения человека. Даже отличаясь от вашей, она имеет право на существование. Не обижайте другого человека, считая его мнение неверным, нелепым, смешным. Пока дискуссия не окончена, любая точка зрения может быть верной. А в конце обсуждения могут оказаться реальными кажущиеся вначале невероятными вещи.

3. Любое высказываемое мнение должно быть аргументировано. Этим дискуссия отличается от скандала на базаре. Рассказчик должен доказать, почему он так считает. Выражения типа: «Мне так кажется», «Так было всегда», «Это правильно, потому что это верно» и т. п. – аргументами не являются.

4. Уважайте мнение любого человека. Иногда мнение важной персоны или авторитета изначально считается верным просто в силу статуса этого человека (профессор, опытный исследователь). Прислушивайтесь к ним, но без фанатизма. Опирайтесь на реальные факты. Порой свежий непредвзятый взгляд какого-то новичка помогает по-иному взглянуть на ситуацию, найти новые подходы к решению давней проблемы, считавшейся неразрешимой.

5. Придерживайтесь дружелюбного тона. Обращайтесь к человеку по имени или другим уважительным способом (мой одноклассник, собеседник, оппонент). Ваш оппонент – не ваш личный враг, он просто человек с другой точкой зрения. Не допускайте проявлений враждебности, оскорблений, перехода на личности.

6. Не спорьте ради спора! Подобным профессиональным спорщикам не место среди тех, кого интересует поиск истины. Не давайте дискуссии превратиться в азартный спор и выяснение отношений.

7. В дискуссии могут участвовать только те, кто открыт для другой точки зрения и терпим к иному мнению. Не пытайтесь доказать что-то тому, кому невозможно что-либо доказать. Иногда это люди, считающие себя лучше всех. Люди, слышащие только себя.

Люди, неспособные понять иную точку зрения. Люди, закосневшие в своих оценках и стереотипах. Это бывает чертой личности, особенностью характера. Зачастую подобная гибкость оценок и суждений утрачивается с возрастом. Относитесь к ним терпимо, но не тратьте силы, чтобы убедить их в чём-либо.

Инструкция: ребята знакомятся с основными правилами ведения дискуссии. После этого им предлагается потренироваться в их применении. Они должны разбиться на группы по 10–12 человек. Каждая группа делится пополам – сторонники одной точки зрения и их уважаемые оппоненты. Выбирается тема для обсуждения. В ходе обсуждения участники должны прийти к какому-либо решению. Следует обязательно применять правила ведения дискуссии!

Темы для дискуссии: «Где лучше жить: у нас или за границей?», «Правильно ли воспитывают нас наши родители и как мы будем воспитывать наших детей?», «Когда жизнь была лучше: раньше (на выбор: в дореволюционной России, в эпоху социализма и т. д.) или сейчас?», «Хорошему или плохому учит нас наше телевидение?», «Чем мы похожи и непохожи на героев пьесы А. С. Грибоедова?».

Формирование действий по организации и осуществлению сотрудничества в ходе учебной деятельности на уроках

Задание «Совместное рисование»

Цель: формирование коммуникативных действий по согласованию усилий в процессе организации и осуществления сотрудничества (кооперация).

Возраст: 10–15 лет.

Учебные дисциплины: литература, история, физика, биология, география и др.

Форма выполнения задания: работа в парах или в группах по 3–4 человека.

Материал: листы бумаги для рисования и наборы карандашей (фломастеров).

Описание задания: учащимся, сидящим парами, предлагается придумать и создать общими усилиями иллюстрацию к изучаемому литературному произведению или теме.

Инструкция: учащиеся знакомятся с ... (название произведения или изучаемой темы). Затем им предлагают представить себя в роли художников, работающих над учебником для школьников, где рассказывается об этом произведении (или теме). Ребята должны придумать, какую иллюстрацию лучше поместить в книгу. Идея рисунка должна быть общей, поэтому сначала надо договориться между собой, что и как рисовать, а потом приступить к рисованию.

Критерии оценивания:

- продуктивность совместной деятельности оценивается по степени реализации замысла – создание осмысленного общего рисунка (его художественные качества не имеют принципиального значения);
- умение учащихся договариваться, приходить к общему решению, убеждать друг друга, аргументировать свои предложения и т. д.;
- взаимный контроль по ходу выполнения деятельности: замечают ли дети друг у друга отступления от общего замысла, как на них реагируют;
- взаимопомощь по ходу рисования;
- эмоциональное отношение к совместной деятельности: позитивное (оба партнёра работают с удовольствием и интересом), нейтральное (учащиеся взаимодействуют друг с другом в силу необходимости) или отрицательное (партнёры игнорируют друг друга, спорят, ссорятся и др.).

Показатели уровня выполнения задания:

- *низкий уровень* – рисунок не имеет общего замысла, распадается на две самостоятельные части, сделанные каждым членом пары; учащиеся не пытаются договориться друг с другом или не могут прийти к общему согласию, настаивают каждый на своём;

- *средний уровень* – рисунок имеет как черты общего замысла, так и автономные или противоречащие друг другу элементы; координация усилий между детьми частичная, не все спорные моменты преодолены;
- *высокий уровень* – рисунок представляет собой целостное изображение; дети активно обсуждают возможные варианты иллюстрирования произведения, приходят к согласию относительно общего замысла, координируют усилия в процессе совместного рисования, следят за реализацией принятого замысла.

После завершения задания проводится обсуждение на тему «Как создавался рисунок?». Речь идёт о процессах, сопровождающих совместную работу.

Примерные вопросы для обсуждения:

- 1) Довольны ли вы результатом?
- 2) Кто и как именно проявлял активность при рисовании, кто предлагал идеи?
- 3) Были ли альтернативы? Почему их приняли или отвергли?
- 4) Довольны ли сотрудничеством друг с другом?
- 5) Легко ли было договариваться друг с другом?

Формирование коммуникативно-речевых действий по передаче информации и отображению предметного содержания деятельности

Задание «Компьютерная презентация»

Цель: формирование коммуникативных действий, направленных на структурирование, объяснение и представление информации по определённой теме и умение сотрудничать в процессе создания общего продукта совместной деятельности.

Возраст: 11–15 лет.

Учебные дисциплины: *Возраст:* 11–15 лет.

Учебные дисциплины: гуманитарные (литература, история и др.) и естественнонаучные (математика, физика и др.).

Форма выполнения задания: работа в двух группах.

Материал: переносной компьютер с проектором для демонстрации.

Описание задания: каждой подгруппе учащихся предлагается создать компьютерную презентацию по определённой теме – предложенной учителем или выбранной детьми. Сначала в процессе общего обсуждения подгруппа создаёт план и последовательность слайдов, а затем, работая парами, ученики составляют текст и рисунки для отдельных слайдов. Полученные презентации демонстрируются другой подгруппе, которая оценивает понятность и полноту представления темы.

Критерии оценивания:

- продуктивность совместной деятельности;
- способность строить понятные высказывания, учитывающие, что знают, а что не знают адресаты;
- способы взаимного контроля по ходу выполнения деятельности и взаимопомощи;
- эмоциональное отношение к совместной деятельности: позитивное (работают с удовольствием и интересом), нейтральное (взаимодействуют друг с другом в силу необходимости), негативное.

Формирование коммуникативных универсальных учебных действий в ходе тренингов

Цель: тренинги коммуникативных навыков позволяют ставить комплексные цели, например:

- вырабатывать у подростков положительное отношение друг к другу и умение общаться так, чтобы общение приносило радость;
- развивать навыки взаимодействия в группе;

- развивать как вербальные, так и невербальные навыки общения;
- развивать навыки восприятия и понимания различных людей;
- развивать навыки самопознания;
- преодолевать эгоцентризм;
- учиться познавать себя через восприятие другого;
- формировать эмпатическое отношение к другим людям;
- получить представление о «неверных средствах общения»;
- развивать положительную самооценку;
- корректировать самооценку и уровень притязаний в направлении их большей адекватности;
- совершенствовать рефлексивные способности;
- формировать чувство уверенности в себе и осознание себя в новом качестве;
- знакомиться с понятием «конфликт»;
- определять особенности поведения в конфликтной ситуации;
- обучаться способам выхода из конфликтной ситуации;
- отрабатывать ситуации предотвращения конфликтов;
- закреплять навыки поведения в конфликтной ситуации;
- снижать уровень конфликтности подростков;
- преодолевать повышенную тревожность и страхи.

Возраст: 11–15 лет.

Форма выполнения задания: работа учащихся в тренинговой группе под руководством тренера-психолога.

Примеры упражнений и ролевых игр, используемых в рамках тренинга

1. *Упражнение «Дополни предложение».* Выбирают ведущего. Он произносит короткое предложение. Игроки по очереди дополняют его одним-двумя словами, чтобы можно было поставить точку. Например, ведущий говорит: «Я хожу», следующий игрок добавляет: «Я хожу в школу», третий игрок: «Я хожу в школу пешком», четвёртый игрок: «Я хожу в школу пешком каждый день» и т. д. Игра ведётся до тех пор, пока игроки могут дополнять предложение. Выигрывает тот, кто последним сказал законченное предложение. Следующий игрок предлагает новую фразу.

2. *Упражнение «Угадай, кто это» (Первая часть).* Каждый из участников записывает на листе бумаги свою подробную психологическую характеристику, не указывая в ней внешние признаки (одежда, цвет волос, глаз). В характеристике должно быть не менее десяти черт характера. Все характеристики сдаются ведущему до следующего занятия.

3. *Упражнение «Список качеств, необходимых для общения».* Проводится дискуссия с целью выяснения коллективного мнения о качествах личности, важных для общения. Составляется сводный список качеств. Затем каждый участник заполняет свой листок, оценивая, насколько у него проявляются эти качества (оценивая их от 0 до 5 баллов). После того как все оценили себя, листки сдаются ведущему до следующего занятия.

4. *Игра «Телефон доверия».* Учащимся предварительно рассказывают о службе «Телефон доверия», называют номер телефона. Затем предлагают подумать, о чём бы каждый хотел спросить дежурного специалиста. Ответом может быть коллективное обсуждение заданного вопроса или чьё-то персональное высказывание (если задающий вопрос желает услышать мнение конкретного человека).

5. *Упражнение «Угадай, кто это» (Вторая часть).* Зачитываются характеристики, написанные на предыдущем занятии. Все угадывают, чьи они. Обсуждают, насколько они объективны и подходят авторам. Затем характеристики дополняются чертами характера, которые отметили в подростковом возрасте его одноклассники. Акцент ставится на положительных

чертах. После проделанной работы учащиеся получают листки с самооценками качеств, необходимых для общения, которые они заполняли на прошлом занятии, и оценивают выделенные качества вторично (см. первую часть). Листки сдаются ведущему.

6. *Игра «Разговор через стекло»*. Двое желающих только с помощью жестов пытаются о чём-то договориться. Тема сообщается одному из них, а он должен передать эту информацию партнёру как бы стоя перед звуконепроницаемым стеклом. (Темы записаны на карточках, которые находятся в конвертах.) Примерные темы: «Ты зовёшь приятеля на рыбалку», «Ты сообщаем другу о том, что завтра в школе контрольная работа по математике и ему надо подготовиться», «Ты очень голоден и просишь товарища принести тебе поесть», «Ты хочешь узнать, который сейчас час» и т. д.

7. *Упражнение «Сильные стороны»*. Каждый учащийся должен рассказать о своих сильных сторонах, о том, что он любит, ценит, принимает в себе, что даёт ему чувство внутренней уверенности в себе. Можно говорить в течение двух минут (ведущий следит по секундомеру), во время рассказа надо держать в руке мячик и лишь по прошествии отведённого времени (даже если в это время молчал) передать его следующему участнику. После того как все высказались, начинается обсуждение того, как можно использовать в жизни свои сильные стороны.

8. *Упражнение «Хвалить или ругать?»*. Упражнение удобно выполнять стоя, образовав небольшой круг (если участников больше 10, то два круга).

Первая часть: участники перебрасываются лёгким мячом или воздушным шаром. Тот, кто поймает мяч, должен назвать слово, означающее какое-либо отрицательное качество человека (как бы ругая, критикуя его). Каждый следующий должен повторить то, что было сказано до него, и предложить что-то своё. Далее участникам предлагают без слов, с помощью мимики и жестов выразить то, что они испытывали бы, если бы всё сказанное относилось к ним. Затем все по кругу называют свои переживания.

Вторая часть: перебрасываясь мячом, участники говорят слова, означающие положительные качества человека (как бы хваля его). Правила те же: каждый повторяет всё, что было сказано до него, и предлагает своё слово. После чего позой и жестами, а затем словами выражаются и называются переживания, вызываемые похвалой.

В обсуждении подчеркивается влияние других людей на то, чувствуем ли мы себя уверенно или неуверенно.

9. *Игра «Ситуации»*. Учащимся предлагается проиграть каждую ситуацию, используя различные формы поведения: 1) тебя вызывают к доске, а ты плохо выучил урок; 2) тебя не принимают в компанию, а ты пытаешься подружиться с этими ребятами; 3) тебя зовут в кино, а ты не хочешь идти.

10. *Упражнение «Я не такой, как все, и все мы разные»*. Подросткам предлагается в течение 5 минут с помощью текста и рисунка цветными карандашами выразить чувство радости. Рисунок может быть пейзажем, портретом, сюжетом, натюрмортом. Чувство радости можно выразить линией, пятном, цветом, чем угодно.

После выполнения задания (которое не подписывается) все рисунки и описания кладутся в «волшебный ящик», в котором желательно иметь примерно такое же количество рисунков и описаний ребят из другого класса. Все они перемешиваются. Ведущий достаёт большую пачку листков, которые школьники рассматривают, передавая друг другу, и просит ребят обратить внимание на различия в понимании и представлении о чувстве радости. Далее школьники обсуждают рисунки и делают вывод о том, что люди по-разному понимают одни и те же вещи.

Затем ведущий вновь складывает листки в «волшебный ящик», перемешивает их, снова вытаскивает и предлагает каждому найти свой рисунок. После этого идёт обсуждение. Ребята делают вывод о том, что каждый человек особенный, неповторимый, поэтому он незаменим, и это важное основание для того, чтобы он ощущал свою ценность.

11. Упражнение «Пирог с начинкой». Тема – просьба, умение её высказать, выполнить или отказать в её выполнении. Умение отвечать отказом на просьбу. Просьба чем-то напоминает пирог с начинкой: форма может быть одинаковой, а содержание – разным. Участникам предлагают нарисовать или описать разные пироги-просьбы, их форму, цвет, вкус. Проводится краткое обсуждение, выявляющее, какие ассоциации, приятные или неприятные, вызывает просьба. Анализируется, с чем это связано. Подчёркивается значимость умения правильно высказать просьбу и реагировать на неё в случае согласия и отказа.

12. Упражнение «Детские обиды». Учащимся предлагается вспомнить случаи из детства, когда они чувствовали сильную обиду. Свои переживания им надо изобразить на бумаге в виде сюжетного рисунка, штрихов, линий, цветовых пятен, фона (в любой манере – реалистической или абстрактной) или описать их словами.

Примерные вопросы для обсуждения:

- 1) Как ты сейчас относишься к этой обиде? (Нарисуй или опиши.)
- 2) Что такое обида?
- 3) Как долго сохраняются у тебя обиды?
- 4) Какие обиды, по твоему мнению, справедливые, а какие несправедливые?

Желающие рассказывают о том, что они вспомнили, и показывают рисунки, сравнивая «тогда» и «сейчас».

13. Упражнение «Закончи предложение «Я обижаюсь, когда...». Желающие зачитывают свои окончания этого предложения, а ведущий спрашивает, у кого ещё подобные ситуации вызывают обиду. Подчёркивается, что названные ситуации обидны для большинства людей и об этом надо помнить, когда ты обижаешь других.

14. Упражнение «Копилка обид». Школьникам предлагается нарисовать «Копилку обид» и поместить в неё описания своих обид, которые они пережили раньше. На выполнение задания даётся 8–10 минут. После этого учащиеся обсуждают, что делать с копилкой. Ведущий говорит о бесплодности накопления обид, о жалости к самому себе как одной из самых плохих привычек. Все решают разорвать копилку вместе с содержимым. После этого обрывки складывают в какую-нибудь коробку и торжественно выбрасывают. Далее обсуждается, что делать с новыми обидами. Подчёркивается, что умение выразить обиду, досаду важно для самого себя, но не является решением проблемы, равно как и реванш, месть и т. п. Поддерживаются предложения типа: записывать обиду, а потом рвать записку, мысленно отправлять обиду в небо (или пускать по ветру, воде), следя, как по мере удаления она проходит.

Групповые игры во внеурочной деятельности школьников как контекст для формирования коммуникативных универсальных учебных действий

Задание «Групповые игры»

Цель: расширение и обогащение позитивного опыта совместной деятельности и форм общения со сверстниками, формирование коммуникативных действий и операций, обогащение поведенческого репертуара учащихся за счёт социально одобряемых и соответствующих социальным ожиданиям форм поведения, формирование направленности на сверстника, обогащение сферы социальных мотивов, развитие способности к эмпатии.

Возраст: 11–15 лет.

Форма выполнения задания: групповая работа учащихся.

В играх принимают участие школьники 5–9-х классов. Особенно рекомендуются игры детям, испытывающим такие трудности в общении, как несформированность коммуникативных умений и навыков, неумение согласовывать свои действия с партнёрами (сверстниками), неразвитость или отсутствие адекватных способов разрешения конфликтных ситуаций, замкнутость, низкий социометрический статус,

нарушения поведения (агрессивность, трудности произвольной регуляции поведения), трудности формирования Я-концепции, неадекватные представления о своих качествах, способностях и возможностях, неуверенность в себе, трудности эмоционального развития (неспособность к эмпатии, неадекватная или неполная ориентировка ребёнка в своих эмоциональных состояниях и чувствах другого человека).

Правила проведения игр

Игры проводятся учителем. В этой ситуации учитель выступает не в своей привычной роли, а в роли **инструктора**, который руководит игровым процессом и организует его. В этом качестве он может предоставлять участникам новую информацию, задавать вопросы и направлять игру, а также выполнять следующие правила:

- брать на себя роль судьи;
- выступать в роли эксперта, иначе участникам нелегко будет высказывать собственное мнение;
- не навязывать участникам свои ценности и идеи;
- поощрять членов группы отвечать на вопросы, обращаясь непосредственно друг к другу;
- помогать участникам выражать свои мысли и мнения;
- способствовать повышению авторитета каждого участника в глазах остальных, укреплять в каждом участнике чувство уверенности в себе и понимание своей значимости для работы всей группы;
- обращать внимание на процесс общения участников игры (помните, что язык жестов, мимики, телодвижения играют в общении самую важную роль. Если принимать во внимание все возможные способы общения, то можно получить наиболее полное представление о группе);
- выбирая ту или иную игру, определять цели, которые учитель ставит перед собой и участниками;
- главное – оставаться самим собой, тогда все участники будут чувствовать себя раскованно и непринуждённо и каждый привнесёт в работу что-то особенное.

Правила поведения участников игр

- Участие в игре должно быть добровольным при чётком определении своей позиции.
- Правильных и неправильных ответов не существует. Правильный ответ тот, который на самом деле выражает твоё мнение.
- Должна соблюдаться анонимность. Не надо превращать игру в обсуждение поведения конкретного человека.
- Вне занятий не обсуждать то, что вы узнали друг о друге, и то, как вы себя ведёте на этих занятиях. Всё, что происходит на занятии, должно оставаться общей тайной.
- Лучше промолчать, чем говорить не то, что думаешь, или просто лгать.
- Нельзя давать оценку выступлению другого участника, если он не просит это сделать.

1. *Игра «Земля, вода, воздух, ветер».* Ребята учатся слушать друг друга и ведущего, быстро реагировать. Игра актуализирует представления учащихся о природе, способствует расширению знаний, даёт им возможность убедиться в правильности собственных ответов. Кроме того, игра развивает внимание и память. Разместить участников лучше всего в форме круга. В игре можно дополнительно использовать игрушку или какой-либо другой предмет, который будет передаваться. Продолжительность игры – 20–30 минут.

Вариант I

Детям объясняется игровой смысл четырёх стихий. Если ведущий произносит слово «земля», то ребята должны быстро назвать животных или растения, которые живут или растут на земле. Если он произносит слово «вода», то учащиеся называют

представителей животного и растительного мира, обитающих под водой. Если говорит слово «ветер», то учащиеся кружатся. Если произносит слово «воздух», то ребята называют тех живых существ, которые могут обитать в воздухе. Отвечает тот, на кого укажет ведущий или кому передадут игрушку.

Отвечать следует быстро – в течение 5 секунд. Ответы не должны повторяться. За неправильный ответ участники получают штрафные жетоны, но остаются в игре. Это позволяет учащимся не расстраиваться, быть увереннее, чувствовать себя равными с другими участниками игры.

Вариант II

На каждую стихию даётся установка – выполнить то или иное задание. Например, если называется слово «воздух», учащиеся должны взмахивать руками, как птицы крыльями; если слово «земля» – двигаться как лягушка (заяц, слон, медведь и т. д.); если слово «вода» – изображать различные движения пловца; если слово «ветер» – дуть, как ветер, кружиться, качаться как деревья.

2. *Игра «Ниточка и иголочка».* Игра направлена на формирование сплочённости группы, умения согласовывать свои действия с действиями других участников, достигать группового успеха за счёт слаженных индивидуальных усилий. Эта игра даёт возможность участникам обнаружить, проявить, а при регулярном обращении к ней развить и сформировать в себе такие качества, как контактность, организованность и собранность, логика и сообразительность, быстрота реакции. В игре принимает участие весь класс. Лучшее место для её проведения – спортивная площадка или спортивный зал.

Продолжительность игры – 20 минут.

Вначале по команде учителя выбираются «игопочки». Желательно, чтобы это были менее активные ребята. Тогда им удастся побыть в роли ведущего, лидера и понять хотя бы в игре, что от них что-то зависит. Затем к «иголочкам» прикрепляются «ниточки». Желательно, чтобы количество детей в «ниточке» у каждой «игопочки» было одинаково. По команде ведущего начинается движение. Задача участников – не отцепиться друг от друга, иначе «ниточка» порвётся. Задача «игопочки» – не пересекаться с другими «иголочками». Направление движения произвольное.

Игру можно усложнить. Тогда, чтобы отследить движения игроков, желательно участие не одного, а большего числа ведущих. «Иголочкам» предлагается двигаться, преодолевая различные препятствия. Кроме того, можно менять «игопочки». Примерные препятствия: грибы, которые нужно собрать в лукошко; большая гора, которую нужно обойти; самолёт, летящий в небе, на звук которого нужно посмотреть в небо; речка, которую нужно переплыть; ёжик, которого так хочется потрогать, а он колючий; ручеёк, из которого хочется попить воды; пенёк, на который можно присесть – отдохнуть от долгой дороги, и т. п. По окончании игры дети проводят анализ, выделяя наиболее крепкую «ниточку» и самую размышляющую «иголочку».

3. *Игра «Волшебный магазин».* Эта игра позволяет учащимся задуматься над жизненными ценностями, сравнить свои ценности с ценностями других. Кроме того, ребята могут поделиться своими радостями и огорчениями, связанными с учёбой, с жизнью школы. Подростки учатся понимать, что каждый человек обладает определёнными качествами, чертами характера, что у каждого свои жизненные ценности.

Продолжительность игры вместе с обсуждением – 40 минут.

Ведущий предлагает учащимся подумать, какими качествами они обладают. Затем организует игру в волшебный магазин, где каждый по очереди будет продавцом и покупателем. В обмен на свои качества (ум, смелость, равнодушие, трудолюбие и т. д.), которых, как учащийся считает, у него в избытке или от которых он хотел бы избавиться, можно получить другие личные качества, нужные для него. Покупатель сдаёт свои качества, продавец говорит, есть ли то, что требуется, сколько он мог бы дать взамен и т. д. Таким образом, все желающие могут побывать в любой из ролей.

Самым главным в этой игре является этап обсуждения. В дискуссии участники делятся своими переживаниями, обсуждают, любое ли человеческое качество ценно.

В процессе обсуждения ребята учатся не только анализировать свои качества, но и выражать свои мысли, доказывать своё мнение. Учатся слушать и слышать друг друга, быть терпимее друг к другу. Важная роль в этой игре отводится ведущему, так как его главная задача – направлять и анализировать. Ребята, открывая у себя наличие переживаний, начинают осмысленно ориентироваться в них, благодаря чему возникает новое отношение к себе и окружающим.

Игра «Королевство»

Эта игра развивает взаимопонимание в группе. Подростки учатся понимать друг друга. Кроме того, определяется статус учащихся в классе, выбираются роли и функции, которые они хотели бы выполнять. Младшие подростки знакомятся с принципами ведения спора, дискуссии, осмысливают трудности общения между людьми, не понимание друг друга.

Продолжительность игры – 40 минут.

Класс делится на группы. Желательно, чтобы у ведущего в этой игре были помощники. Ведущий объясняет ребятам, что в игре участвует вся группа.

Один из добровольцев становится Королём. Он может назначить себе подданных: Королеву, Принца, Принцессу, Слугу, Повара, Палача и т. д. Король раздаёт не только роли, но и поручения. Каждый участник может побывать в роли Короля и распределить остальные роли между участниками сам, попытавшись сделать так, что всё будет зависеть только от него.

Следующим этапом является проигрывание ролей.

Затем роли обсуждаются. Каждый имеет право объяснить, чем его роль привлекательна для него или почему он не согласен с Королём, почему его роль ему не нравится.

Каждому участнику игры даётся возможность внести свои коррективы: повысить или понизить кого-то в должности или вообще ввести новую должность. Очень важно после каждого шага пояснять перестановки.

Когда Королевство создано, с ребятами проводится обсуждение и соотнесение полученного опыта с ситуациями в семье, в реальной жизни.

Эта игра учит детей не просто уважать мнение другого человека, но и обосновывать свой выбор, кроме того, каждый в этой игре может побыть в роли лидера. Также каждый может испытать на себе давление и понять его отрицательный и положительный эффект.

Игра «Принятие решений»

Эта игра позволяет ребятам побывать в роли человека, от которого многое зависит. Учит школьников принимать решения и отвечать за них, прислушиваться к мнениям других, анализировать их, менять свою точку зрения, если это необходимо.

Ребятам предлагается объединиться в группы по 5–6 человек и создать проект, в котором каждый может обладать неограниченными возможностями, неограниченной властью, неограниченным финансированием. Одно ограничение – время. Каждому предоставляется возможность возглавить Всемирную комиссию по улучшению жизни человечества, а может быть, и по его спасению от губительного воздействия цивилизации. Учащиеся советуются друг с другом о том, какие меры следовало бы предпринять для этого и как это можно было бы организовать. В процессе игры нужно уважать мнение собеседника. Если человек использует свой опыт, приводя какие-то примеры, необходимо дать ему возможность почувствовать, что он прав, стараться посмотреть на мир его глазами. Если кто-то не согласен с собеседником, так как считает, что у него есть лучшее решение этого вопроса, то надо постараться договориться, прийти к единому мнению.

Игра «Путешествия по странам»

Эта игра показывает различное понимание людьми духовных ценностей.

В ней ребята демонстрируют своё умение критически мыслить и решать проблемы. Они учатся влиять на образ мыслей своих одноклассников, оценивают важность многообразия идей и подходов к решению проблем, демонстрируют навыки эффективного общения.

Продолжительность игры – 40 минут.

Весь класс делится на несколько команд, каждая из которых представляет выбранную ими страну. В команде ребята получают отличную возможность дискутировать и высказывать различные мнения. Каждая команда старается показать особенность, самобытность той страны, того народа, который она представляет, отразить её неповторимость и своеобразие. Другие команды стараются понять причины именно таких условий жизни, особенности данной национальности и т. д.

Каждая страна рассматривается с нескольких позиций. Эти позиции ребята определяют в самом начале игры, ещё до деления на группы-страны. Затем эти особенности записываются в таблицу. Позже, когда таблицы каждой страны заполнены и ответы представителей стран выслушаны, участники пытаются найти точки соприкосновения – те ценности, которые неизменны, не зависят от страны, от национальности.

Следующий этап игры – дискуссия. Свобода самовыражения создаёт атмосферу, необходимую для успешных занятий. В результате ребята лучше узнают друг друга и себя. (АНО ДПО «Межрегиональный центр инновационных технологий в образовании», В. В. Утёмов, П. М. Горев, Г. А. Русских, 2013 г.)

ИГРЫ НА РАЗВИТИЕ КОММУНИКАТИВНЫХ НАВЫКОВ

Для развития коммуникативных навыков, можно рекомендовать следующие игры. Эти игры направлены на развитие навыков конструктивного общения, умения получать радость от общения, умение слушать и слышать другого человека, формирование навыков коллективной деятельности.

Хороводная игра «Ау!»

Цель. Развивать внимательное отношение друг к другу, помочь преодолеть барьер в общении.

Ход игры. Ребёнок стоит в кругу с завязанными глазами, он потерялся в лесу. Дети водят хоровод, проговаривая слова «Петя (Маша), ты сейчас в лесу, мы поем тебе АУ! Ну-ка, глазки открывай поскорей, кто тебя позвал, узнай побыстрее. Кто-то из детей кричит ему: «Ау!» – и «потерявшийся» должен угадать, кто его звал.

Подвижная игра «Возьми игрушку»

Цель. Развивать навыки общения, умения просить.

Ход игры. Дети становятся в круг, в центр складывают игрушки. Ведущий произносит «Возьми пожалуйста... (машинку, куклы, пирамидку и т.д.)». Кто не нашел необходимой игрушки – водит.

Дидактическая игра «Закончи предложение»

Цель. Воспитывать уверенности в себе, в своих силах.

Ход игры. Ребёнок должен закончить каждую из предложенных вами фраз: «Я умею...», «Я хочу...», «Я смогу...», «Я добьюсь...». Для неговорящих детей показать.

Дидактическая игра «Вежливые слова»

Цель. Развитие уважения в общении, привычка пользоваться вежливыми словами.

Ход игры. Игра проводится с мячом в кругу. Дети бросают друг другу мяч, называя вежливые слова. Назвать только слова приветствия (здравствуйте, добрый день, мы рады вас видеть, рады встречи с вами); благодарности (спасибо, благодарю, пожалуйста, будьте

любезны); извинения (извините, простите, жаль, сожалею); прощания (до свидания, до встречи, спокойной ночи).

Творческая игра «Рукавички»

Цель. Воспитывать умение взаимодействовать друг с другом.

Ход. Для игры нужны вырезанные из бумаги рукавички. Количество пар должно соответствовать количеству пар детей. Разложите по разным местам комнаты рукавички с одинаковым (но не раскрашенным) орнаментом. Дети должны отыскать свою пару, и при помощи трех карандашей разных цветов раскрасить одинаковые рукавички. Понаблюдайте, как пары организуют совместную работу, как делят карандаши, как договариваются между собой. Победителей поздравляют.

Игра-драматизация «Подарок на всех»

Цель. Развить умение дружить, делать правильный выбор, сотрудничать со сверстниками, чувства коллектива.

Ход игры. Детям даётся задание: «Если бы ты был волшебником и мог творить чудеса, то что бы ты подарил сейчас всем нам вместе?» или «Если бы у тебя был Цветик - Семицветик, какое бы желание ты загадал?». Каждый ребёнок загадывает одно желание, оторвав от общего цветка один лепесток. Лети, лети лепесток, через запад на восток, Через север, через юг, возвращайся, сделав круг, лишь коснёшься ты земли, быть, по-моему, вели. Вели, чтобы... В конце можно провести конкурс на самое лучшее желание для всех.

Игра-драматизация «Что такое хорошо и что такое плохо»

Цель. Формировать у детей представление о хороших и плохих поступках, поведении, умении правильно оценивать себя и других.

Ход игры. Педагог читает детям стихотворение или рассказ по заданной теме, дети изображают ситуации при помощи картинок на столе или фланелеграфе.

Подвижная игра «Не намочи ног»

Цель. Учить проявлять взаимопомощь, взаимовыручку.

Ход игры. Дети сидят на стульчиках с одной стороны комнаты. На полу отделяется белой чертой болото. Детям дается по две дощечки. Обоим надо перейти по этим дощечкам – мостикам на другой берег.

Игра-упражнение «Пожалуйста»

Цель. Выбатывать навык употребления «Волшебных слов».

Ход игры. Все становятся в круг. Педагог показывает разные движения, а играющие должны их повторять лишь в том случае, если он добавит слово «пожалуйста». Кто ошибается – выбывает из игры.

Игра-драматизация «Репка»

Цель. Воспитывать у детей чувство взаимопомощи, развивать у них выразительность интонации, мимики, движений.

Ход игры. Педагог рассказывает сказку, дети-артисты, включаются в игру по ходу сказки. В конце игры, можно предложить детям поводить хоровод, устроить праздник урожая.

Дидактическая игра « Не поделили игрушку»

Цель. Учить детей благополучно выходить из конфликтных ситуаций, находить компромиссное решение.

Ход игры. Педагог сообщает, что сегодня к ним прилетел Карслон и оставил много игрушек. Педагог достает из сумки новые игрушки, они все разные. Педагог предлагает детям разобрать их, а сам наблюдает за ними со стороны. Если в группе складывается конфликтная ситуация из-за игрушек, педагог успокаивает детей и предлагает разобраться всем вместе в сложившейся ситуации.

Подвижная игра «Танцоры и музыканты»

Цель. Учить детей пользоваться общими вещами, уступать друг другу, выражать симпатию другому ребенку.

Ход игры. Игра проводится под музыкальное сопровождение. Взяв куклу, педагог показывает, как можно с ней танцевать. Потом, он позывает 3-4 детей, предлагает каждому выбрать куклу. Дети с куклами становятся вокруг педагога и вместе с ним выполняют плясовые движения. Во время выступления «танцоров» остальные участники подпевают и выполняют роль музыкантов (играют на своих кулачках, как на дудочках, или изображают игру на гармошке). После пляски, передают свои куклы, тем кто еще не плясал, выражая свою симпатию определенному ребенку.

Творческая игра «Страна вежливости»

Цель. Учить детей уместно, в зависимости от ситуации и адресата, употреблять вежливые слова приветствия. Учить общей культуре поведения, доброму, уважительному отношению друг к другу.

Ход игры. Педагог предлагает отправиться в страну Вежливости. Сначала нужно вспомнить вежливые слова. Далее педагог читает стих. В. Солоухина «Здравствуйте», дети отвечают на вопросы, поставленные в стихотворении.

Творческая игра «Кто здесь кто?»

Цель. Учить средствам жестикюляции и мимики, передавать наиболее характерные черты персонажа сказки

Ход игры. Педагог предлагает детям сыграть небольшие спектакли по известным сказкам, изображая героев средствами мимики и жестов.

Игра-инсценировка «Доброе слово лечит, а худое калечит»

Цель. Дать детям понятие, что словом можно воздействовать на чувства и поведение людей.

Ход игры. Педагог спрашивает детей, знают ли они, что с помощью слова можно творить чудеса. Слово может обидеть, огорчить, рассмешить человека. Когда человек огорчен, обижен, ему очень трудно справиться с плохим настроением, а

добрым словом его можно утешить. Педагог читает стихотворение, а затем жестами и мимикой показывать его, дети повторяют за педагогом.

Игры - ситуации

Цель. Развить умение вступать в разговор, обмениваться чувствами, переживаниями, эмоционально и содержательно выражать свои мысли, используя мимику и пантомимику.

Ход игры. Детям предлагается разыграть ряд ситуаций

1. Две девочки поссорились –помири их.
2. Тебе очень хочется поиграть в ту же игрушку, что и у одного из ребят твоей группы – попроси его.
3. Ты очень обидел своего друга – попробуй попросить у него прощения, помириться с ним.
4. Дети играют, у одного ребёнка нет игрушки – поделись с ним.
5. Ребёнок плачет – успокой его.
6. У тебя не получается завязать шнурок на ботинке – попроси товарища помочь тебе.

Игра - инсценировка «Мой день»

Цель. Развивать умение видеть и понимать себя и окружающих, внешний и внутренний мир.

Ход игры. Чтение стих. «Мой день». Беседа о прочитанном. Предложить детям рассказать, как себя ведут, что умеют делать самостоятельно, можно отобрать нужные картинки или нарисовать.

Сюжетно-ролевая игра «Буратино и дети»

Цель. Учить детей оценивать свое поведение и поведение окружающих, использовать при общении вежливые слова.

Ход игры. В группу входит Буратино. Здравуются. Говорят, что хотели бы посмотреть, как ребята живут. Дети показывают свои игровые уголки, игрушки и др.

Буратино предлагает поиграть всем вместе, интересуется умеют ли дети дружно играть. Буратино загадывает детям загадки. Дети отгадывают. Повторяют правила вежливого общения.

Игра-имитация «Обезьянка»

Цель. Развить способность подражать мимике и жестам.

Ход игры. Педагог предлагает одному из детей стать обезьянкой, остальным детям повторять все его движения: обезьянка шагает - все шагают, обезьянка поднимают руку - и дети тоже.

Сюжетно-ролевая игра «Маленькие помощники»

Цель. Приучать детей помогать в работе по дому, учить совместной деятельности и общению.

Ход игры. Педагог читает стихотворение. В нужное время по его сигналу каждый из детей показывает, как он умеет выполнять свою работу.

«Магазин игрушек»

Цель. Игра учит детей описывать предмет, находить его существенные признаки, узнавать предмет по описанию, закрепляет навыки общения в общественных местах.

Дидактический материал - игрушки.

Ход игры. Дети садятся полукругом перед столом и полочкой с игрушками. Педагог, обращаясь к ним, говорит:

У нас открылся магазин! Посмотрите, сколько в нём красивых игрушек! Вы сможете их купить, но чтобы купить игрушку, нужно выполнить одно условие: не называть её, а описывать, при этом смотреть на игрушку нельзя. По вашему описанию продавец узнает её и продаст вам.

Короткой считалочкой выбирают продавца. Первым покупает игрушку педагог, показывая, как надо выполнять правила игры:

Здравствуйте! Я хочу купить у вас игрушку. Она круглая, резиновая, умеет прыгать

с ней любят играть дети.

Продавец подаёт покупателю мяч.

Спасибо, какой красивый мяч! - говорит педагог и садится на стул, держа в руках мяч. Продавец называет имя любого из играющих. Тот подходит и описывает игрушку, которую он выбрал для покупки: А мне продайте, пожалуйста, такую игрушку: она пушистая, оранжевая, у неё длинный красивый хвост, узенькая мордочка и хитренькие глазки. Продавец подаёт игрушку-лису. Покупатель благодарит и садится на место. Игра продолжается до тех пор, пока все дети не купят игрушки. Роль продавца могут выполнять несколько ребят по очереди.

«Менялки»

Цель. Развивать коммуникативные навыки, активизировать детей.

Игра проводится в кругу. Участники выбирают водящего – тот выносит свой стул за круг. Получается, что стульев на один меньше, чем играющих. Далее ведущий говорит: «Меняются местами те, у кого... (светлые волосы, часы и т.п.)». После этого имеющие названный признак быстро встают и меняются местами, а водящий старается занять свободное место. Участник игры, оставшийся без стула, становится водящим.

«Мост дружбы»

Инструктор просит детей образовать пары, придумать и показать какой-нибудь мостик (при помощи рук, ног, туловища). Например, соприкоснувшись головами или ладошками. Затем он спрашивает, кто из детей хотел бы построить мостик втроем, вчетвером и т. д., до тех пор, пока будут находиться желающие. Заканчивается упражнение тем, что все берутся за руки, поднимают их вверх, изображая «Мост дружбы».

«Передай мяч»

Цель. Снять излишнюю двигательную активность.

В кругу, сидя на стульях или стоя, играющие стараются как можно быстрее передать соседу мяч, не уронив его. Можно в максимально быстром темпе бросать мяч или передавать его, повернувшись спиной в круг и убрав руки за спину. Усложнить упражнение можно, предложив детям играть с закрытыми глазами или одновременно с несколькими мячами.

«Слушай команду»

Цель. Развивать внимание, произвольность поведения.

Звучит спокойная, но не слишком медленная музыка. Дети идут в колонне друг за другом. Внезапно музыка прекращается. Все останавливаются, слушают произнесенную шепотом команду ведущего (например: «Положите правую руку на плечо соседа») и тотчас же ее выполняют. Затем снова звучит музыка, и все продолжают ходьбу. Команды даются только на выполнение спокойных движений. Игра проводится до тех пор, пока группа в состоянии и хорошо слушать, и выполнять задание. Игра поможет воспитателю сменить ритм действий расшалившихся ребят, а детям – успокоиться и без труда переключиться на другой, более спокойный вид деятельности.

«Запрещено движение»

Цель. Учить играм с четкими правилами, которые организуют, дисциплинируют, сплачивают, развивают быстроту реакции и вызывают эмоциональный подъем. Дети стоят лицом к ведущему. Под музыку с началом каждого такта они повторяют движения, которые показывает ведущий. Затем выбирается движение, которое нельзя выполнять. Тот, кто нарушит этот запрет, выходит из игры. Вместо показа движения можно называть вслух цифры. Участники игры повторяют хором все цифры, кроме одной запрещенной, например цифры 5. Когда дети ее услышат, они должны будут хлопнуть в ладоши (или покружиться на месте).

«Слушай хлопок»

Цель. Тренировать внимание и контроль двигательной активности. Все идут по кругу или передвигаются по комнате в свободном направлении. Когда ведущий хлопнет в ладоши один раз, дети должны остановиться и принять позу аиста (стоять на одной ноге, руки в стороны) или какую-либо другую позу. Если ведущий хлопнет два раза, играющие должны принять позу лягушки (присесть, пятки вместе, носки и колени в стороны, руки между ступнями ног на полу). На три хлопка играющие возобновляют ходьбу.

«Давайте поздороваемся»

Цель. Снять мышечное напряжение, развивать умение переключать внимание.

Дети по сигналу ведущего начинают хаотично передвигаться по комнате и здороваться со всеми, кто встречается на их пути (возможно, кто-либо из детей захочет поздороваться именно с тем, кто обычно не обращает на него внимания). Здороваться надо определенным образом: один хлопок – здороваемся за руку; два – здороваемся плечами; три хлопка – здороваемся спинами. Разнообразие тактильных ощущений, сопутствующих проведению этой игры, даст ребенку почувствовать свое тело, снять мышечное напряжение. Смена партнеров по игре помогает избавиться от ощущения отчужденности. Для полноты тактильных ощущений желательно ввести запрет на разговоры во время этой игры.

«Комплимент»

Дети садятся в круг. Каждый участник говорит соседу справа (или слева) фразу, которая начинается со слов: «Мне нравится в тебе...». Упражнение помогает ребенку увидеть свои положительные стороны и почувствовать, что он принимаем другими детьми.

«Сороконожка»

Участники группы встают друг за другом, держась за талию впереди стоящего. По команде инструктора «сороконожка» начинает двигаться вперед, затем приседает, прыгает на одной ножке, проползает между препятствиями и т.д. Главная задача участников – не разорвать цепочку и сохранить «сороконожку».

«Приветствие»

Дети разбиваются на пары и по команде инструктора быстро здороваются друг с другом разными частями тела: правая рука с правой рукой, нос с носом, пятка с пяткой, спина со спиной, ухо с ухом и т. д. Дети могут поменять несколько партнеров.

«Ладонь в ладонь»

Дети разбиваются на пары, прижимают ладошки друг к другу и таким образом двигаются по комнате, в которой можно установить различные препятствия. Каждая пара должна их преодолеть, не разъединяя ладошек.

«Волшебная палочка»

Игра проводится стоя в кругу. Ведущий просит назвать дни недели по порядку. Ребенку дается палочка и задание: «Называй, начиная со среды».

«Доскажи словечко»

Цель. Уточнить, для чего нужны разные части тела.

Ведущий начинает предложение, дети заканчивают.

«Головой мы что делаем? (Думаем!)

Ушами мы что делаем? (Слушаем!)

Глазами..., носом..., ртом..., руками...,

Пальцами..., ногами...» и т.п.

«Один - много»

Цель. Закрепить умение детей называть части тела во множественном числе.

Ведущий: «У меня один, у вас (много)

У меня рука, у вас (руки),

У меня нога, у вас (ноги),

У меня плечо, у вас (плечи),

У меня нос, у вас (носы),

У меня волос, у вас (волосы),

У меня палец, у вас (пальцы)» и т.п.

«Найдите себе пару»

Цель. Игра развивает быстроту реакции, внимание, умение держать информацию в памяти и правильно выполнять задания. Играющие становятся попарно в круг, ведущий находится в его середине. По команде ведущего «лицом к лицу» игроки в каждой паре поворачиваются лицом друг к другу. По команде «спиной к спине» - становятся спиной друг к другу. По команде «меняйтесь в парах» - каждый ищет себе другого партнера. В это время ведущий старается встать с кем-нибудь в пару. Тот, кто останется без пары, становится ведущим.

«Отгадай чей голосок?» «Все играющие, кроме одного, образуют круг. Ведущий становится в центр круга. Дети идут по кругу вправо, влево.

«Вот построили мы круг,

Повернемся разом вдруг.

А как скажем: «Скок, скок, скок!»

Отгадай, чей голосок?

Говорит один ребенок, после этого водящий открывает глаза и отгадывает, кто сказал слова. Если отгадывает, то тот, кто говорил, становится водящим.

«Угадай слово»

Игра проводится с мячом, который передается друг другу. Ведущий называет первый слог, ребенок должен продолжить: «Ка (-пуста), кар (-тофель), чес (-нок)».

КОММУНИКАТИВНЫЕ УПРАЖНЕНИЯ

Коммуникативные упражнения – это вид творческих упражнений, обеспечивающих формирование речевых умений и наиболее высокий уровень практического владения языком. По классификации В.Л. Скалкина, такие упражнения включают следующие группы упражнений: репонсивные (*вопросно-ответные*), ситуативные, репродуктивные, дискуссионные, композиционные, игровые.

I. Репонсивные (вопросно-ответные) упражнения

Вопросно-ответные упражнения есть форма общения, специально организованная таким образом, что вызывает активность учащихся и непринуждённую мотивированность речевой деятельности, развивает самостоятельность и продуктивность речевого умения.

1. Подберите устойчивые сочетания, отвечая на вопросы.

Как говорят о том, кто усиленно работает? (Из кожи вон лезет. В лепёшку расшибается.)

Как человек говорит? (Соловьем поёт. Долбит, как дятел.)

Репонсивные упражнения используются при подготовке учащихся к ведению беседы. Учащиеся выражают своё отношение к высказыванию, начиная его со следующих слов: *я думаю..., я считаю..., по моему мнению*).

К достоинствам этих упражнений можно отнести имитацию общения. Эти упражнения по характеру могут быть не только речевыми, но и грамматически, лексически или фонетически направленными, т.е. могут служить усвоению конкретного материала в речевых условиях.

II. Ситуативные

Ситуативные упражнения – это упражнения, при использовании которых процесс обучения строится на ряде ситуаций, естественных или учебных, возникающих в реальной жизни или организованных преподавателем [3, с. 277]. Разновидностью ситуативных предложений являются дополняемые ситуации, проблемные ситуации, воображаемые ситуации, ролевые ситуации.

1. Прочитайте текст и определите, где происходят события, описанные в тексте, кто эти люди? Почему вы так решили?

Человек с золотым ключом на шее показал на корабль и поднёс палец к аккуратному рту. Должно быть, человек в плаще понял этот знак. Он прокричал что-то тонким голосом, похожим на писк комара. Не прошло и четверти часа, как сотни сгорбленных носильщиков потащили к кораблю столы, корзины с едой и бочки с вином. В каждой корзине лежал хлеб, вяленый баран и жареный цыплёнок.

Что нужно изменить в тексте, если известно, что речь идёт о Лилипутии и описывает события Гулливер?

2. Какое значение имеют суффиксы *-ник* и *-тель* в словах *чайник, пыльник, угольник, умывальник, будильник, выключатель, отбеливатель*? Растолкуйте эти слова, если *-ник-* и *-тель-* в этих словах – суффиксы лица. (Пофантазируйте!) От имени одного из этих слов («лиц») напишите сочинение.

Такие упражнения учат вдумываться в речевую ситуацию, соотносить своё высказывание с адресатом и реалиями, готовят к действенному речевому общению. Ситуативные упражнения разумно применять, так как они побуждают каждого ребёнка без затруднений содержательно высказываться по любой предложенной теме.

III. Репродуктивные

Репродуктивные упражнения – это упражнения, связанные с воспроизведением (устным или письменным) услышанного или прочитанного. При выполнении данных упражнений внимание учащегося направлено, прежде всего, на содержательную сторону, при этом он извлекает из памяти языковой материал,

отвечающий замыслу выступления. К репродуктивным упражнениям можно отнести пересказ, сокращённо-выборочное изложение, пересказ-перевод, драматизации..

В результате использования репродуктивных упражнений первоначальные знания закрепляются и переходят в навык.

IV. Дискуссионные

К дискуссионным упражнениям относятся учебная дискуссия и комментирование. В обсуждении задания принимают участие большое количество учащихся, выражающих различные точки зрения и суждения по одному и тому же вопросу. Трудности заключаются в низкой культуре общения, неумении выслушать оппонента.

V. Композиционные

К композиционным упражнениям относятся устные выступления по предложенной теме, импровизация, драматизация.

1. Определите, из каких мифов или библейских преданий, взяты следующие фразеологизмы.

Авгиевы конюшни (выражение «авгиевы конюшни» мы употребляем, когда хотим сказать о крайней запущенности, загромождённости).

Ахиллесова пята (всякое слабое, уязвимое место человека).

Золотое руно («золотым руном» называют золото, богатство, которым стремятся овладеть).

2. Творческое задание по группам: импровизация одного из мифов.

VI. Игровые

Основное назначение игровых упражнений состоит в организации общения в процессе решения поставленной коммуникативной задачи или проблемы, заключающейся в обмене информацией в ходе совместной речевой деятельности.

Например, игровое упражнение «Кто больше»? Для этого, учащиеся делятся на команды. Каждой команде за определённое время (не больше 10 минут), необходимо записать как можно больше устойчивых выражений со словами: *голова, нос, глаза, ухо, зуб, язык, рука*.

Например, со словом *голова*: *человек с головой, морочить голову, вскружить голову, не сносить головы, отвечать головой*.

Со словом *нос*: *задирать нос, вешать нос, водить за нос, зарубить на носу*.

Важнейшей особенностью коммуникативных упражнений является их коммуникативная направленность, которая предполагает планомерное обучение школьников осуществлению всех видов речевой деятельности: говорения, слушания, письма, чтения. Такие упражнения способствуют познавательной деятельности учащихся и формируют умение пользоваться языком как средством общения.

УПРАЖНЕНИЯ НА КОММУНИКАТИВНЫЕ НАВЫКИ

Упражнения на коммуникативные навыки — это основа большинства тренингов личностного роста. Чем грамотнее и профессиональнее вы общаетесь, тем большего успеха добьётесь в самых разных сферах жизни.

Упражнения на коммуникативные навыки направлены на умение говорить легко и непринужденно, на умение красиво выстраивать рассказ, на умение слушать и слышать, на умение договариваться. Все это — важнейшие коммуникативные навыки, которые помогают добиться успеха и в работе и в личных отношениях.



Упражнение «Разговор начистоту»

Цель: Упражнение позволяет участникам объективно оценить свои коммуникативные навыки, получить масштабную обратную связь от группы, лучше узнать друг друга.

Время: 15–20 минут

Размер группы: 8–30 человек

Ход упражнения:

Скажите участникам тренинга: «Мы вместе уже довольно длительный срок, и это дало нам возможность узнать друг друга и проявить свои коммуникативные навыки. Для человека, на мой взгляд, характерно любопытство: «А как меня воспринимают другие?» Так как все мы участники тренинга и разбираем мы блок коммуникации, то и вопрос который мы обсудим: «Каков я в отношении с другими?»

Этап № 1:

На листе формата А4 каждый пишет свои положительные и отрицательные, качества, которые у него проявляются в коммуникациях.

3 минуты на выполнение.

Итак, перед каждым — его видение самого себя. Скажем так: коммуникативный автопортрет. Второй этап упражнения позволит сравнить собственное представление о себе с тем, как мы выглядим в глазах других.

Этап № 2:

Возьмите каждый, еще по одному чистому листу. Его вы прикрепите с помощью булавок на спине. Этот лист будут заполнять ваши товарищи.

- Если вы хотите, чтобы вам писали только комплименты — рисуйте в углу листа солнышко.
- Если хотите услышать критику — рисуйте молнию и тучу.
- Если вам интересно узнать о себе и то, и другое — рисуйте вопросительные знаки.

Теперь попросите товарищей закрепить на спине чистые листы, а на груди листы самооценки.

Готово? Мы начинаем! Можете свободно передвигаться по аудитории, читать листы самооценки, реагировать, писать комментарии.

Заканчивайте тогда, когда вы увидите, что большинство встреч уже произошло и упражнение теряет ритм.

Подведение итогов:

- сесть в круг;
- теперь все могут прочесть материал, накопившийся на их «заспинных» листах;

- далее, тренер предлагает желающим поделиться своими наблюдениями.



*Комментарии от эксперта портала **TRENEFSKAYA.RU**, профессионального тренера, эксперта в области подготовки тренеров **Ольги Паратновой**:*

Упражнение хорошо тем, что активно вовлекает всех участников тренинга, поднимает энергетику группы, создает открытую и доверительную обстановку в группе. Для более глубокой работы это упражнение лучше давать, когда участники тренинга уже достаточно хорошо знают друг друга. Если это регулярный тренинг, то оптимально дать это упражнение на 3–4-м занятии. Если вы проводите 2-х дневный интенсив, то самым подходящим моментом для данного упражнения будет конец первого дня.

Чтобы упражнение не превратилось просто в «веселые встречи», а шла действительно серьезная работа и давалась объективная обратная связь, тренеру важно серьезно настроить группу перед вторым этапом упражнения,

Если вы хотите, чтобы упражнение прошло глубже и выводы из упражнения работали на участников, то после упражнения я рекомендую вам объединить участников в пары и предложить каждому поделиться с партнерами своими выводами, возникшими при сравнении двух своих листков. А также проговорить партнеру, какие задачи по совершенствованию своих коммуникативных навыков ставит каждый участник.

Упражнение «Вертушка жалобщиков»

Цель: развитие коммуникативных навыков участников тренинга.

Время: 25–30 мин.

Количество участников: любое

Из стульев составляется два круга: внешний и внутренний. Один стул внешнего круга должен находиться напротив одного стула внутреннего круга. Общее количество стульев должно соответствовать количеству участников. Если их число нечетное, добавляется ведущий.

Тем или иным способом участники разбиваются на две группы (если нечетное количество, то включается сам ведущий). Одной группе уделяется роль «экспертов», они занимают места во внутреннем круге. Вторая группа получает роль «жалобщиков», они занимают места во внешнем круге.

Ведущий сообщает, что каждый «жалобщик» должен будет пожаловаться нескольким «экспертам». Для этого через каждую минуту все «жалобщики» дружно поднимаются и пересаживаются на соседнее место (по часовой стрелке). «Жалобщик» должен очень быстро и точно изложить суть своей жалобы. Желательно, чтобы жалоба была реальная, но можно использовать и вымышленную. Жалоба может касаться совершенно любой стороны жизни. У одного «жалобщика» жалоба одна для всех «экспертов». «Эксперт», быстро выслушав «жалобщика» так же быстро выдает свою рекомендацию по этой жалобе.

Когда «жалобщики» пообщаются с 5–6 разными «экспертами» начинается следующий этап.

Теперь «жалобщик» рассказывает про советы других «экспертов», которые успел услышать. Задача «эксперта» на этом этапе — согласиться или опровергнуть рекомендации других экспертов. На это отводится тоже одна минута и также проводится 5–6 смен.

После второго круга «жалобщики» и «эксперты» меняются ролями.

В конце происходит обсуждение:

- Какие индивидуальные различия в манере разговаривать, слушать, в невербальном поведении участники успели заметить друг у друга?
- Много ли можно успеть сказать и услышать за одну минуту?

Упражнение «Завершение предложения»

Цель: развитие коммуникативных навыков участников.

Время: 15–20 мин.

Количество участников: любое

Ведущий вызывает четырех добровольцев. Они отсаживаются несколько в стороне от основной группы.

Одному из добровольцев ведущий предлагает сделать рассказ о чем-то, что произошло как-то с ним в реальной жизни. При этом существует одно условие: каждое свое предложение рассказчик не заканчивает. Вместо него это делают трое других участников (по очереди).



Интрига состоит в том, что в конце рассказа рассказчик выбирает из трех того, кто, на его взгляд, был ближе всего к тому, что хотел сказать он сам. Примерно выглядит это так:

Как-то раз шел я по улице и...

- поскользнулся
- встретил знакомого
- тут у меня зазвонил телефон

На самом деле я шел по улице и увидел бездомную собаку. Я зашел в магазин рядом, чтобы купить там...

- хлеб
- колбасу
- сосиску

Да я зашел, чтобы купить колбасу. Но выхожу я из магазина, а...

Затем проводится обсуждение:

- Каким образом можно догадаться о том, что не договорил собеседник?
- Как вы думаете, почему кому то удастся чаще угадывать ход мысли собеседника, а кому то реже?



Комментарии от эксперта портала *TRENERSKAYA.RU*, профессионального тренера, эксперта в области подготовки тренеров Ольги Паратновой:

Упражнение хорошо тем, что учит участников быть внимательнее к словам собеседника, переносит акцент на внимательное слушание, наблюдение за собеседником.

Чтобы каждый участник тренинга потренировался, я рекомендую затем разделить всю группу на четверки и запустить упражнение уже для всех. Если время позволяет, хорошо бы дать возможность каждому по очереди побыть рассказчиком.

Упражнение «Да, и ещё...»

Цель: Тренировка умения одобрять партнера, демонстрировать ему свое уважение и готовность к сотрудничеству.

Время: 20–25 минут

Размер группы: 6–30 человек

Инструкция:

Эффективно работающие команды отличаются тем, что обращают внимание на идеи и предложения, высказываемые различными членами группы. Это внимание означает, что команда признает ценность любой идеи и любого человека. В командах, в которых слишком быстро, даже не выслушав, реагируют отказом на высказываемые рядовыми участниками предложения, парализуется творческая энергия и процветают соперничество и конфликты.

Демонстрация

Для демонстрации того как будет проходить упражнение мне нужны два добровольца.

Упражнение будет проходить так: два участника разговаривают между собой, каждый из них должен соглашаться со всем, что говорит ему собеседник, что бы тот ни сказал.

Игрок 1 начинает беседу, игрок 2 одобряет это высказывание, начиная свое предложение словами: «Да, и еще...». Первый игрок тоже соглашается со вторым и добавляет что-то свое: «Да, и еще...».

Если первый игрок, например, говорит: «Пойдем в кино», второй игрок может, к примеру, сказать: «Да, и возьмем большую плитку шоколада с начинкой». Игрок 1 продолжает: «Да, и помимо того, бутылку шампанского». Игрок 2 отвечает: «Да, и еще я хочу, чтобы пробка выстрелила».

Таким образом, идет некое нарастание, поскольку каждое предложение подхватывается и продвигается дальше. Как правило, такой диалог неизбежно заканчивается комической ситуацией.

Продолжение

1. Разделите группу на пары.
2. Предложите группе несколько ситуаций, которые именно таким образом должны быть обсуждены участниками в парах:

- Сотрудник и шеф застряли вместе в лифте.
- Отец и сын на пикнике.
- Два друга по пути на футбольный матч.
- Муж и жена строят планы на празднование первой годовщины их свадьбы.
- Недавно прооперированный пациент разговаривает с медсестрой.

3. Через 2–3 минуты участники должны образовать новые пары так, чтобы у каждого из них была возможность поговорить с разными партнерами.

Подведение итогов:

- Какие чувства вы испытываете после этого упражнения?
- Какими интересными наблюдениями вы готовы поделиться?
- Что вам легко удавалось? Что давалось труднее?
- Как вы думаете, где, в каких жизненных ситуациях это может быть полезным?

Упражнение «Уникальные слова»

Цель: развитие навыков коммуникации, обогащение словарного запаса и внимания при беседе.

Время: 15–20 мин.

Количество участников: любое

Ведущий тренинга рассаживает участников в круг. Выбирается какое-то художественное произведение (фильм), которое все участники читали (смотрели), ну или хотя бы имеют представление о его содержании. Перед участниками ставится задача: рассказать содержание этого произведения, но рассказать в определенном порядке. По очереди (по кругу) каждый участник вносит свою лепту: говорит одну фразу, раскрывающую содержание произведения. Эта фраза не должна быть короче трех слов, и все слова в этой фразе должны быть уникальными, то есть не повторяться на протяжении всего упражнения. Это условие касается вообще всех слов, в том числе местоимений, предлогов и имен собственных.

Если кто-то нарушил правила (произнес слишком короткую фразу или повторно использовал слово) или просто сдается, то он выбывает из игры. Последний оставшийся объявляется победителем.

Упражнение можно повторить несколько раз, перед началом каждого список задействованных слов обнуляется.

Иногда могут возникать спорные ситуации. Считать ли, например, слова «красивый» и «некрасивый» за одно и то же. Ведущий в таких случаях берет на себя роль арбитра. Можно обговорить заранее тонкости: например, что изменение окончания не меняет слова, а изменение суффикса и/или приставки — меняет. Поэтому «красивый» и «некрасивый» — разные слова, «красивый» и «красивенький» — тоже, «красивый» и «красивое» — одно и то же.

Затем проводится обсуждение:

Было ли сложно выполнять данное упражнение?

Что вам помогло в этом упражнении?

Упражнение «Внутренний переводчик»

Уникальная авторская разработка доктора психологических наук, профессора, известнейшего тренера и писателя Н. И. Козлова.

Сильное и интересное упражнение, которое позволяет научить участников одной из мощных *техник эффективной коммуникации и решения конфликтов*.

Техника «Внутренний переводчик» помогает понять внутренние мотивы и цели партнера, управлять ситуацией и людьми в общении, решать возникающие конфликтные ситуации. С помощью техники «Внутренний переводчик» участники смогут лучше понимать людей, сохранять спокойствие и позитивный настрой в общении, смогут принимать объективные решения, несмотря на конфликтную ситуацию.



Упражнение «Вчувствование»

Уникальная авторская разработка доктора психологических наук, профессора, известнейшего тренера и писателя Н. И. Козлова.

Как думаете, что будет, если вы предложите участникам тренинга научиться технике, позволяющей совершенно понимать и чувствовать своего собеседника, вплоть до его самоощущения и хода мыслей?

Вероятнее всего они подумают, что вы их либо разыгрываете.

Упражнение «Вчувствование» дает возможность участникам попрактиковаться в этой самой технике и уже на первых этапах получить удивительные результаты.

Техника «Вчувствование» поможет участникам лучше понимать своего партнера по коммуникациям, что особенно важно в важных и значимых переговорах.



Упражнение «Случай в гостинице»

Яркое и запоминающееся упражнение, которое наглядно демонстрирует участникам тренинга слабые места в коммуникации, в умении устанавливать контакт с другим человеком. А также показывает, какие техники и приемы приводят к успеху в коммуникации и переговорах, а какие — наоборот. Какие — позволяют быстро установить контакт, а какие скорее накаляют обстановку.



МЕТОДИКА ИЗУЧЕНИЯ ОБЩИТЕЛЬНОСТИ КАК ХАРАКТЕРИСТИКИ ЛИЧНОСТИ В ПРОЦЕССЕ НАБЛЮДЕНИЯ

* При разработке данной методики использованы материалы кн.: Психолого-педагогический анализ личности учащегося; Методические рекомендации. – М., 1990. С. 88-89.

Трудности общения ребенка со сверстниками, взрослыми нередко становятся причиной задержки его личностного развития, низкого статуса в классном коллективе, дезадаптации и тревожности.

Поскольку общительность в младшем школьном возрасте только складывается, непосредственная помощь в ее становлении со стороны учителя – крайне нужна.

Диагностика общительности в большинстве методик основана на самооценке, что вряд ли является адекватным возрастным особенностям ребенка. Здесь более подходит

метод наблюдения, который может охватить большой диапазон характеристик, оценивание которых не под силу младшим школьникам. При этом полезно наблюдения в обобщенном виде представить в виде некоторой графической формы.

Процедура наблюдения

Изучение общительности предполагается вести по следующим признакам:

- I. Потребность в общении.
- II. Контактность.
- III. Способность понимать другого человека.
- IV. Способность к сочувствию, сопереживанию.
- V. Умение пользоваться средствами общения.

В процессе наблюдения требуется подбирать ситуации, соответствующие показателям, указанным в схеме наблюдения. Ситуации также полезно специально организовывать. Наблюдения можно дополнять сведениями, полученными из уточняющих бесед со школьниками.

Промежуточные результаты наблюдения необходимо тщательно фиксировать, что позволит в итоге получить достоверные результаты.

Обобщенные результаты наблюдения по каждому показателю (1-20) надо фиксировать крестиком в соответствии со степенью развитости того или иного качества у испытуемого.

Цель: изучить следующие признаки общительности: потребность в общении, контактность, способность понимать другого человека и т.д.

В процессе наблюдения требуется подбирать ситуации, соответствующие показателям, указанным в схеме наблюдения. Ситуации также полезно специально организовывать. Наблюдения можно дополнять сведениями, полученными из уточняющих бесед с детьми.

Промежуточные результаты наблюдения необходимо тщательно фиксировать в таблице, что позволит в итоге получить достоверные результаты.

Обобщенные результаты наблюдения по каждому показателю (1-20) надо фиксировать крестиком в соответствии со степенью развитости того или иного качества у испытуемого. Высшая степень развитости качества отмечается баллом 7, низшая – баллом 1 (см. табл. 1).

Таблица 1

Схема наблюдения

№ п/п	Показатели	Баллы							Показатели
		7	6	5	4	3	2	1	
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1.	Имеет много друзей								Непопулярен
2.	Отсутствуют недоброжелатели, недруги								Многие его недолгобливают
3.	Любит быть на людях, ищет новых друзей								Замкнут, общается с узким кругом друзей
4.	Не боится выступать перед людьми в новой обстановке								Робкий, застенчивый
5.	Открытый								Скрытный
6.	Отзывчивый								Черствый
7.	Ориентируется преимущественно на собственное мнение о себе								Озабочен мнением окружающих о себе
8.	Дает свои вещи сверстникам, дарит								Никогда ничего не дает сверстникам
9.	Радуется хорошей отметке сверстника, переживает за плохие его отметки								Никогда ничего не дает сверстникам. Равнодушен к отметкам сверстника

10.	Выполняет работу за других (опоздавших, больных и т.д.)								Никогда не делает работу за других
11.	Часто говорит «спасибо»								Никогда не благодарит за услугу
12.	Делится с другими своими переживаниями								Никогда не делится своими переживаниями
13.	Умеет по мимике узнавать плохое настроение								Не умеет распознавать плохое настроение
14.	Всегда внимательно слушает товарищей, не перебивает								Всегда перебивает рассказы товарищей, не слушает собеседника
15.	Хорошо определяет по мимике состояние безразличия								Не может определить по мимике состояние безразличия
16.	Хорошо различает позы враждебности								Не способен определить позу враждебности
17.	Понимает позу превосходства								Не способен понимать позу превосходства
18.	Свободно общается со взрослыми								Стесняется общаться со взрослыми
19.	Уходя, всегда прощается								Никогда не прощается
20.	Хорошо владеет собой, может сдерживать проявления чувств								Не сдержан, не способен владеть своими чувствами

Обработка данных

Вычислить общую сумму баллов по всем двадцати показателям. Эта сумма будет характеристикой общительности как черты личности испытуемого. Наивысшая сумма может быть 140, наименьшая - 20.

Сумма баллов по показателям 1, 2, 4, 18 покажет степень контактности ребенка.

Сумма баллов по показателям 3, 5, 7, 12 характеризует степень выраженности потребности в общении, по показателям 6, 8, 9, 10 – эмпатии, по показателям 13, 15, 16, 17 – понимания другого человека, а показатели 11, 14, 19, 20 – степень владения элементарными средствами общения.

По каждому из показателей 1-5 сумма баллов может колебаться от 4 до 28.

МЕТОДИКА ОЦЕНКИ КОММУНИКАТИВНЫХ И ОРГАНИЗАТОРСКИХ СПОСОБНОСТЕЙ ЛИЧНОСТИ

Методика КОС предназначена для изучения коммуникативных и организаторских склонностей. Основопологающим методом исследования является тестирование. Методика предназначена для подростков и юношей 12 – 17 лет. Исследование проводит педагог-психолог 1 раз в год. Результаты исследования предназначены для заместителей руководителей по учебно-воспитательной работе, преподавателей, воспитателей, кураторов учебных групп, классных руководителей, мастеров производственного обучения, социального педагога. Методика проводится в стандартных условиях учебных заведений (возможна групповая и индивидуальная формы тестирования). Интерпретация результатов проводится в соответствии с ключом оценки и обработки данных исследования.

ОБЩИЕ СВЕДЕНИЯ

Цель: изучение коммуникативных и организаторских склонностей. Коммуникативные и организаторские способности являются стержневыми в профессиях, которые по своему содержанию связаны с активным взаимодействием между людьми. Они являются важными факторами для достижения успеха во многих профессиях типа "человек - человек" (например, труд учителя, тренера, врача, работника клуба и т.д.) Коммуникативные и организаторские способности являются ведущими в образовании межличностных отношений, в сплочении членов коллектива, в организации учебных, спортивных, игровых и других групп, в привлечении к себе людей, в умении организовать и направить их деятельность.

В аббревиатуре методики отражены ее функциональное назначение (исследование коммуникативных и организаторских склонностей) в номер варианта (I).

Авторы: В. Синявский и Б. А. Федоришин.

Описание методики: учитывая, что способности тесно связаны с потребностями личности, ее интересами и избирательным эмоционально-волевым отношением к деятельности, была разработана психодиагностическая методика опосредованного выявления коммуникативных и организаторских способностей - через выявление и оценку соответствующих склонностей (методика "КОС-I"). Диагностике подвергаются потенциальные возможности личности в развитии ей коммуникативных и организаторских способностей.

Методика "КОС-I" базируется на принципе отражения и оценки испытуемым некоторых особенностей своего поведения в различных ситуациях. Избраны ситуации, знакомые испытуемому по его личному опыту. Поэтому оценка ситуации и поведения в ее условиях основывается на воспроизведении испытуемым своего реального поведения и реального, пережитого в его опыте, отношения. Данный проективный опросник позволяет выявить устойчивые показатели коммуникативных и организаторских склонностей,

При построении опросника были учтены различные формы отношения опрашиваемых к вопросам. Дело в том, что одни испытуемые могут быть более склонны к утвердительным ответам, другие - к отрицательным. Поэтому вопросы в бланке построены так, чтобы утвердительный ответ на один вопрос имел такое же смысловое значение, что и отрицательный ответ на другой вопрос.

В программу изучения коммуникативных склонностей введены вопросы следующего содержания: а) проявляет ли личность стремление к общению, много ли у нее друзей; б) любит ли находиться в кругу друзей или предпочитает одиночество; в) быстро ли привыкает к новым людям, к новому коллективу; г) насколько быстро реагирует на просьбы друзей, знакомых; д) любит ли общественную работу, выступает ли на собраниях; е) легко ли устанавливает контакты с незнакомыми людьми; ж) легко ли ему даются выступления в аудитории слушателей, В соответствии с этим было разработано 20 специальных вопросов.

Программа изучения организаторских склонностей включает вопросы иного содержания: а) быстрота ориентации в сложных ситуациях; б) находчивость, инициативность, настойчивость, требовательность; в) склонность к организаторской деятельности; г) самостоятельность, самокритичность; д) выдержка; е) отношение к общественной работе. На этой основе были разработаны 20 вопросов, каждый из которых в какой-то мере характеризует организаторские склонности учащихся.

Поэтому, учитывая, что способности тесно связаны с потребностями личности, ее интересами и избирательным эмоционально-волевым отношением к деятельности, была разработана психодиагностическая методика опосредованного выявления коммуникативных и организаторских способностей - через выявление и оценку соответствующих склонностей (методика "КОС-I"). Диагностике подвергаются потенциальные возможности личности в развитии ей коммуникативных и организаторских способностей.

Методика "КОС-I" базируется на принципе отражения и оценки испытуемым некоторых особенностей своего поведения в различных ситуациях. Избраны ситуации, знакомые испытуемому по его личному опыту. Поэтому оценка ситуации и поведения в ее условиях основывается на воспроизведении испытуемым своего реального поведения и реального, пережитого в его опыте, отношения. Данный проективный опросник позволяет выявить устойчивые показатели коммуникативных и организаторских склонностей,

При построении опросника были учтены различные формы отношения опрашиваемых к вопросам. Дело в том, что одни испытуемые могут быть более склонны к утвердительным ответам, другие - к отрицательным. Поэтому вопросы в бланке построены так, чтобы утвердительный ответ на один вопрос имел такое же смысловое значение, что и отрицательный ответ на другой вопрос.

В программу изучения коммуникативных склонностей введены вопросы следующего содержания: а) проявляет ли личность стремление к общению, много ли у нее друзей; б) любит ли находиться в кругу друзей или предпочитает одиночество; в) быстро ли привыкает к новым людям, к новому коллективу; г) насколько быстро реагирует на просьбы друзей, знакомых; д) любит ли общественную работу, выступает ли на собраниях; е) легко ли устанавливает контакты с незнакомыми людьми; ж) легко ли ему даются выступления в аудитории слушателей. В соответствии с этим было разработано 20 специальных вопросов. Программа изучения организаторских склонностей включает вопросы иного содержания: а) быстрота ориентации в сложных ситуациях; б) находчивость, инициативность, настойчивость, требовательность; в) склонность к организаторской деятельности; г) самостоятельность, самокритичность; д) выдержка; е) отношение к общественной работе. На этой основе были разработаны 20 вопросов, каждый из которых в какой-то мере характеризует организаторские склонности учащихся.

РУКОВОДСТВО

Процедура проведения

Анкетная часть методики "КОС-I" предлагает испытуемому вопросы, ответы на которые могут быть только положительными или отрицательными, то есть «да» или «нет». Ответы испытуемого строятся на основе самоанализа опыта своего поведения в той или иной ситуации.

Опросник включает 40 вопросов, 20 из которых направлены на изучение коммуникативных склонностей, а 20 характеризуют организаторские.

ИНСТРУКЦИЯ

Вам нужно ответить на все вопросы бланка. Свободно выражайте свое мнение по каждому вопросу и отвечайте на них так: если Ваш ответ на вопрос положителен, то в соответствующей клетке «Листа ответов» поставьте знак «+», если же отрицательный – «-». Никаких дополнительных надписей и знаков делать не следует. Следите за тем, чтобы номера вопроса и номер клетки, куда Вы запишите свой ответ, совпадали. Заполняя «Лист ответов», имейте в виду, что вопросы коротки и не могут содержать всех необходимых подробностей. Представьте себе типичные ситуации и не задумывайтесь над деталями. Не следует затрачивать много времени на обдумывание, отвечайте быстро. Возможно, что на некоторые вопросы вам будет трудно ответить. Тогда постарайтесь дать тот ответ, который вы считаете предпочтительным. Когда Вы отвечаете на любой из этих вопросов, обращайте внимание на первые его слова. Ваш ответ должен быть точно согласован с этими словами. Отвечая на вопросы, не стремитесь произвести заведомо благоприятное впечатление своими ответами.

ОБРАБОТКА РЕЗУЛЬТАТОВ

Ответы на вопросы испытуемый заносит в специальный «Лист ответов», в котором фиксируются также анкетные данные испытуемого в результате его работы.

КЛЮЧ

Для количественной обработки данных консультант использует «Дешифраторы», в которых поставлены идеальные ответы, в которых поставлены идеальные ответы, в максимальной степени отражающие, коммуникативные и организаторские склонности.

Коммуникативные склонности

1	+	11	-	21	+	31	-
2		12		22		32	
3	-	13	+	23	-	33	-
4		14		24		34	
5	+	15	-	25	+	35	-
6		16		26		36	
7	-	17	+	27	-	37	+
8		18		28		38	
9	+	19	-	29	+	39	-
10		20		30		40	

Организаторские склонности

1		11		21		31	
2	+	12	-	22	+	32	-
3		13		23		33	
4	-	14	+	24	-	34	+
5		15		25		35	
6	+	16	-	26	+	36	-
7		17		27		37	
8	-	18	+	28	-	38	+
9		19		29		39	
10	+	20	-	30	+	40	-

С помощью дешифратора подсчитывается количество совпадающих с дешифратором ответов по каждому разделу методики. Оценочный коэффициент (К) коммуникативных или организаторских склонностей выражается отношением количества совпадающих ответов по каждому разделу к максимально возможному числу совпадений (20).

$K = m/20$ или $K = 0,05m$, где К -- величина оценочного коэффициента;
m – совпадающих с дешифратором ответов

Оценка результатов

Показатели, полученные по этой методике, могут варьировать от 0 до 1. Показатели, близкие к 1, свидетельствуют о высоком уровне проявления коммуникативных или организаторских склонностей, близкие же к 0 -- о низком уровне.

Оценочный коэффициент (К) – это первичная количественная характеристика материалов испытания. Для качественной стандартизации результатов испытания используются шкалы оценок, в которых тому или иному диапазону количественных показателей К соответствует определенная оценка Q.

Шкала оценки коммуникативных склонностей

К		Уровень проявления коммуникативных склонностей
0,10 – 0,45	1	низкий
0,45 – 0,55	2	ниже среднего
0,56 – 0,65	3	средний
0,66 – 0,75	4	высокий
0,75 – 1,0	5	очень высокий

Шкала оценки организаторских склонностей

К		Уровень проявления организаторских склонностей
0,20 – 0,55	1	низкий
0,56 – 0,65	2	ниже среднего
0,66 – 0,70	3	средний
0,71 – 0,80	4	высокий
0,81 – 1,0	5	очень высокий

ИНТЕРПРЕТАЦИЯ

Полученные результаты коротко можно охарактеризовать следующим образом:

Испытуемые, получившие оценку «1» (Q=1) характеризуются крайне низким уровнем проявления склонностей к коммуникативной и организаторской деятельности.

У испытуемых, получивших оценку «2» (Q=2), развитие коммуникативных и организаторских склонностей находится на уровне ниже среднего. Они не стремятся к общению, чувствуют себя скованно в новой компании, коллективе, предпочитают проводить время наедине с собой, ограничивают свои знакомства, испытывают трудности в установлении контактов с людьми и в выступлении перед аудиторией, плохо ориентируются в незнакомой ситуации, не отстаивают свое мнение, тяжело переживают обиды. Проявление инициативы в общественной деятельности крайне занижено, во многих делах предпочитают избегать принятия самостоятельных решений.

Для испытуемых, получивших оценку «3» (Q=3), характерен средний уровень проявления коммуникативных и организаторских склонностей. Обладая в целом средними показателями, они стремятся к контактам с людьми, не ограничивают круг своих знакомств, отстаивают свое мнение, планируют свою работу. Однако «потенциал» этих склонностей не отличается высокой устойчивостью. Эта группа испытуемых нуждается в дальнейшей серьезной и планомерной воспитательной работе с ними по формированию и развитию их коммуникативных и организаторских способностей.

Испытуемые, получившие оценку «4» (Q=4) отнесены к группе с высоким уровнем проявления коммуникативных и организаторских склонностей. Они не теряются в новой обстановке, быстро находят друзей, постоянно стремятся расширить круг своих знакомых, занимаются общественной деятельностью, помогают близким, друзьям, проявляют инициативу в общении, с удовольствием принимают участие в организации общественных мероприятий, способны принять самостоятельное решение в трудной ситуации. Все это они делают не по принуждению, а согласно внутренним устремлениям.

И, наконец, та группа испытуемых, которая получила оценку «5» (Q=5), обладает очень высоким уровнем проявления коммуникативных и организаторских склонностей. Они испытывают потребность в коммуникативной и организаторской деятельности и активно стремятся к ней. Для них характерны быстрая ориентация в трудных ситуациях, непринужденность поведения в новом коллективе. Испытуемые этой группы инициативны, предпочитают в важном деле или создавшейся сложной ситуации принимать самостоятельные решения, отстаивают свое мнение и добиваются, чтобы оно

было принято товарищами. Они могут внести оживление в незнакомую компанию, любят организовывать различные игры, мероприятия, настойчивы в деятельности, которая их привлекает. Они сами ищут такие дела, которые бы удовлетворяли их потребность в коммуникативной и организаторской деятельности.

При интерпретации полученных данных следует помнить, что методика констатирует лишь наличный уровень развития коммуникативных и организаторских склонностей в данный период развития личности. Если при обследовании учащегося обнаруживается не очень высокий или низкий уровень развития коммуникативных и организаторских склонностей, то это вовсе не означает, что они останутся неизменными в процессе дальнейшего развития личности. При наличии положительной мотивации, целеустремленности и надлежащих условий деятельности данные склонности могут развиваться.

МЕТОДИКА 1.6

Вам нужно ответить на все вопросы этого бланка. Свободно выразите свои мысли по каждому вопросу и отвечайте на них так: если Ваш ответ на вопрос положителен, то поставьте против него знак "+", если же не согласны - знак "-". Имейте в виду, что вопросы короткие и не могут содержать всех необходимых подробностей. Представьте себе типичные ситуации и не задумывайтесь над деталями. Не следует затрачивать много времени на обдумывание, отвечайте быстро. Возможно, что на некоторые вопросы Вам будет трудно ответить. Тогда постарайтесь дать тот ответ, который Вы считаете предпочтительным.

ОПРОСНИК

1. Много ли у Вас другой, с которыми Вы постоянно общаетесь?
2. Часто ли Вам удается склонить большинство своих товарищей к принятию ими Вашего мнения?
3. Долго ли Вас беспокоит чувство обиды, причиненное Вам кем-то из ваших товарищей?
4. Всегда ли Вам трудно ориентироваться в создавшейся критической ситуации?
5. Есть ли у Вас стремление к установлению новых знакомств с различными людьми?
6. Нравится ли Вам заниматься общественной работой?
7. Верно ли, что Вам приятнее и проще проводить время с книгами или за какими-либо другими занятиями, чем с людьми?
8. Если возникли какие-то помехи в осуществлении Ваших намерений, то легко ли Вы отступаете от своих намерений?
9. Легко ли Вы устанавливаете контакты с людьми, которые значительно старше Вас по возрасту?
10. Любите ли Вы придумывать и организовывать со своими товарищами различные игры и развлечения?
11. Трудно ли для Вас включиться в новые для Вас компании?
12. Часто ли Вы откладываете на другие дни те дела, которые нужно было бы выполнить сегодня?
13. Легко ли Вам удастся установить контакты с незнакомыми людьми?
14. Стремитесь ли Вы добиваться, чтобы Ваши товарищи действовали в соответствии с Вашим мнением?
15. Трудно ли Вы осваиваетесь в новом коллективе?
16. Верно ли, что у Вас не бывает конфликтов с товарищами из-за невыполнения ими своих обещаний, обязанностей, обязательств?

17. Стремитесь ли Вы при удобном случае побеседовать и познакомиться с новым человеком?
18. Часто ли в решении важных дел Вы принимаете инициативу на себя?
19. Раздражают ли Вас окружающие люди и хочется ли Вам побыть одному?
20. Правда ли, что Вы обычно плохо ориентируетесь в незнакомой для Вас обстановке?
21. Нравится ли Вам постоянно находиться среди людей?
22. Возникает ли у Вас раздражение, если Вам не удастся закончить начатое дело?
23. Испытываете ли Вы чувство затруднения, неудобства или стеснения, если приходится проявить инициативу, чтобы познакомиться с новым человеком?
24. Правда ли, что Вы утомляетесь от частого общения с товарищами?
25. Любите ли Вы участвовать в коллективных играх?
26. Часто ли проявляете инициативу при решении вопросов, затрагивающих интересы Ваших товарищей?
27. Правда ли, что Вы чувствуете себя неуверенно среди малознакомых людей?
28. Верно ли, что Вы стремитесь к доказательству своей правоты?
29. Полагаете ли Вы, что Вам не доставляет особого труда внести оживление в малознакомую для Вас компанию?
30. Принимали ли Вы участие в общественной работе в школе?
31. Стремитесь ли Вы ограничить круг своих знакомых небольшим количеством людей?
32. Верно ли, что Вы не стремитесь отстаивать свое мнение или решение, если оно было не сразу принято Вашими товарищами?
33. Чувствуете ли Вы себя непринужденно, попав в малознакомую компанию?
34. Охотно ли Вы приступаете к организации различных мероприятий для своих товарищей?
35. Правда ли, что Вы не чувствуете себя достаточно уверенным и спокойным, когда приходится говорить что-либо большой группе людей?
36. Часто ли Вы опаздываете на деловые встречи, свидания?
37. Верно ли, что у Вас много друзей?
38. Часто ли оказываетесь в центре внимания у своих товарищей?
39. Часто ли Вы смущаетесь, чувствуете неловкость при общении с малознакомыми людьми?
40. Правда ли, что Вы не очень уверенно чувствуете себя в окружении большой группы своих товарищей?

БЛАНК ОТВЕТОВ

Фамилия, имя, отчество _____

Школа _____ класс _____ дата _____

1		11		21		31	
2		12		22		32	
3		13		23		33	
4		14		24		34	
5		15		25		35	
6		16		26		36	
7		17		27		37	
8		18		28		38	
9		19		29		39	
10		20		30		40	

$K=0.05m$

$K_k=$ _____

$K_o=$ _____

$O_k=$ _____

$O_o=$ _____

Ключ к тесту

	Ответы
Коммуникативные склонности	(+) <i>да</i> 1, 5, 9, 13, 17, 21, 25, 29, 33, 37
	(-) <i>нет</i> 3, 7, 11, 15, 19, 23, 27, 31, 35, 39
Организаторские склонности	(+) <i>да</i> 2, 6, 10, 14, 18, 22, 26, 30, 34, 38
	(-) <i>нет</i> 4, 8, 12, 16, 20, 24, 28, 32, 36, 40

КЕЙС 3. КРЕАТИВНОСТЬ

ПОНЯТИЕ КРЕАТИВНОСТИ

*Для того, чтобы жить творческой жизнью,
мы должны потерять наш страх ошибиться.
Joseph Chilton Pierce (американский писатель)*

Креативность (от англ. creativity) — уровень творческой одаренности, способности к творчеству, составляющий относительно устойчивую характеристику личности.



В последние годы термин получил в отечественной психологии широкое распространение, почти вытеснив бытовавшее ранее словосочетание *творческие способности*. Эти понятия кажутся синонимичными, что могло бы вызвать сомнение в целесообразности введения иноязычного термина. На самом деле *креативность* правильнее определить не столько как некоторую творческую способность или совокупность таковых, а как способность к творчеству, а это понятия хотя и очень близкие, но не идентичные.

Творческие компоненты интеллектуальных процессов привлекали внимание многих ученых на всем протяжении развития психологической науки. Достаточно вспомнить оригинальные исследования француза Альфреда Бине, англичанина Фредерика Бартлетта, работы Макса Вертгеймера, Вольфганга Келера, Карла Дункера, выполненные в русле гештальтпсихологии, и множество других интересных исследований. Однако в большинстве этих работ фактически не учитывались индивидуальные различия в творческих способностях, хотя и признавалось, что разные люди наделены этими способностями не в равной мере.

Интерес к индивидуальным различиям в творческих способностях обозначился в связи с очевидными достижениями в области тестометрических исследований интеллекта, а также с не менее очевидными упущениями в этой области.

К началу 60-х гг. XX в. был уже накоплен масштабный опыт тестирования интеллекта, что в свою очередь поставило перед исследователями новые вопросы. В частности, выяснилось, что профессиональные и жизненные успехи вовсе не напрямую связаны с уровнем интеллекта, вычисляемым с помощью тестов IQ. Опыт свидетельствовал, что люди с не очень высоким IQ оказываются способны на незаурядные достижения, а многие другие, чей IQ значительно выше, нередко от них отстают. Было высказано предположение, что здесь решающую роль играют какие-то иные качества ума, которые не охвачены традиционным тестированием.

Поскольку сопоставление успешности решения проблемных ситуаций с традиционными тестами интеллекта в большинстве случаев показало отсутствие связи

между ними, некоторые психологи пришли к выводу, что эффективность решения проблем зависит не от знаний и навыков, измеряемых интеллектуальными тестами, а от особой способности «использовать данную в задачах информацию разными способами и в быстром темпе». Такую способность называли креативностью. Основным средством диагностики креативности стал «тест отдаленных ассоциаций» (*Remote Associates Test*), с помощью которого измеряют особенности и «быстроту перемещения внимания на некотором символическом уровне в пределах широкого объема информации».

Дж. Гилфорд и его сотрудники выделили 16 гипотетических интеллектуальных способностей, характеризующих **креативность**. Среди них:

- *беглость* (количество идей, возникающих за некоторую единицу времени);
- *гибкость* (способность переключаться с одной идеи на другую);
- *оригинальность мышления* (способность продуцировать идеи, отличающиеся от общепринятых);
- *любопытность* (повышенная чувствительность к проблемам, не вызывающим интереса у других);
- *иррелевантность* (логическая независимость реакций от стимулов).

В 1967 г. Гилфорд объединил эти факторы в общем понятии «**дивергентное мышление**», которое отражает познавательную сторону креативности. По сравнению с конвергентным мышлением, ориентирующимся на известное, тривиальное решение проблемы, дивергентное мышление проявляется, когда проблема еще должна быть определена и когда не существует заранее предписанного, установленного пути решения.

Первоначально Гилфорд включал в структуру креативности помимо дивергентного мышления способность к преобразованиям, точность решения и прочие собственно интеллектуальные параметры. Тем самым постулировалась положительная связь между интеллектом и креативностью. В ходе многочисленных экспериментов выяснилось, что высокоинтеллектуальные испытуемые могут не проявлять творческого поведения при решении проблем, но не бывает низкоинтеллектуальных креативов.

Параметры креативности

На сегодняшний день в психологии используются параметры креативности, предложенные Д. Гилфордом, американским ученым, который активно занимался проблемами темперамента, мышления, исследованием интеллекта.

Гилфорд выявил два типа человеческой мыслительной деятельности:

- *Конвергентное*, при котором индивид при решении стоящей перед ним задачи находит один вариант решения из множества имеющихся. Альтернатив может быть несколько, но их число всегда ограничено.
- *Дивергентное*, отличающееся тем, что оно идет по различным направлениям, а не выбирает из заданного множества. Такой тип мышления обуславливает неожиданность, не типичность принятого решения.

Личности с дивергентным мышлением и есть креативные люди, они не решают задачу известными и традиционными методами, а прибегают к их поиску в различных направлениях.

Гилфорд выделяет следующие параметры креативности:

- Индивид способен найти и правильно сформулировать (поставить) проблему. Креативный человек видит возможность постановки задачи там, где другие люди не видят, ведь они уверены, в том, что все уже известно и решено.
- Возможность человека выдавать большое количество новых, свежих идей.
- Продуцированные идеи отличаются разноплановостью.
- Наличие оригинальности мышления. Человек апеллирует к отдаленным ассоциациям, имеет необычные ответы на вопросы, отходит от общепринятых стандартов.

- Способность личности добавлять детали к вещи или явлению, тем самым совершенствуя их, придавая новое качество, делая пригодным для нетрадиционного использования.
- Способности к анализу и синтезу, логическим построениям.

Другой известный психолог Е. Торренс, развивая теорию Гилфорда, представил процесс креативности в виде цепочки из пяти шагов:

- Человек становится восприимчивым, чувствительным к появлению проблемы.
- Он фиксируется на найденной задаче, начинает искать решение.
- Выдвигает гипотезы.
- Различные варианты решения, гипотезы проверяются, при необходимости – видоизменяются.
- На заключительном этапе находится правильное в заданных условиях решение.

Критерии креативности по Торренсу:

- *беглость* — способность продуцировать большое количество идей;
- *гибкость* — способность применять разнообразные стратегии при решении проблем;
- *оригинальность* — способность продуцировать необычные, нестандартные идеи;
- *разработанность* — способность детально разрабатывать возникшие идеи.
- *сопротивление замыканию* — это способность не следовать стереотипам и длительное время «оставаться открытым» для разнообразной поступающей информации при решении проблем.
- *абстрактность названия* — это понимание сути проблемы того, что действительно существенно. Процесс называния отражает способность к трансформации образной информации в словесную форму

Торренс добавил к определению понятия креативности тот факт, что это явление возникает из-за чувства дисгармонии человека, вызванной неопределенностью (незавершенностью) его деятельности.

Позже Э.Торренс, опираясь на результаты обширных эмпирических исследований, сформулировал модель соотношения креативности и интеллекта: при IQ до 120 баллов общий интеллект и креативность образуют единый фактор, при IQ свыше 120 баллов креативность утрачивает зависимость от интеллекта.

Дальнейшие исследования мало способствовали уточнению этого положения, поскольку привели к противоречивым результатам. Н.Коган и М.Воллах критически проанализировали процедуру тестирования креативности в экспериментах Гилфорда и Торренса. Отказавшись от элементов соревновательности, временных ограничений и критерия точности, они в результате установили независимость факторов креативности и интеллекта.

В нашей стране в исследованиях, проведенных сотрудниками лаборатории способностей ИП РАН, была выявлена парадоксальная зависимость: ***высококреативные личности хуже решают задачи на репродуктивное мышление (к ним относятся практически все тесты интеллекта), чем все прочие испытуемые.*** Это, в частности, позволяет понять природу многих затруднений, которые испытывают творчески одаренные дети на школьной скамье. Поскольку, согласно данным этого исследования, ***креативность противоположна интеллекту как способности к универсальной адаптации,*** то на практике возникает ***эффект неспособности креативов решать простые, шаблонные интеллектуальные задачи.***

Интересное исследование, касающееся соотношения креативности и интеллекта, провела наша соотечественница Е.Л.Григоренко (ныне работающая под руководством Р.Стернберга в Йельском университете). Ей удалось выявить, что количество гипотез, порождаемых индивидом при решении комплексной мыслительной задачи, коррелирует

креативностью по методике Торренса, а правильность решения положительно коррелирует с уровнем общего интеллекта по Векслеру.

Опираясь на эти данные, В.Н.Дружинин делает вывод: креативность и интеллект являются ортогональными факторами, то есть независимы друг от друга. Между тем операционально они противоположны: ситуации, благоприятствующие проявлению интеллекта, противоположны по своим характеристикам ситуациям, в которых проявляется креативность. Иными словами, креативность и общий интеллект являются способностями, каждая из которых определяет процесс решения мыслительной задачи, однако они играют разную роль на различных этапах этого процесса.

Впрочем, хотя исследования креативности активно ведутся вот уже несколько десятилетий, накопленные данные не столько проясняют, сколько запутывают понимание этого явления. Достаточно сказать, что еще сорок лет назад было описано более 60 определений креативности, а к настоящему моменту их уже невозможно сосчитать. При этом некоторые исследователи иронично отмечают: ***«Процесс понимания того, что такое креативность, сам требует креативного действия»***.

Несколько лет назад Ф.Баррон и Д.Харрингтон, подводя итоги исследований в этой области, сделали следующие обобщения того, что известно о креативности.

Креативность — это способность реагировать на необходимость в новых подходах и новых продуктах. Данная способность позволяет также осознавать новое в бытие, хотя сам процесс может носить как сознательный, так и бессознательный характер.

Создание нового творческого продукта во многом зависит от личности творца и силы его внутренней мотивации.

Специфическими свойствами креативного процесса, продукта и личности являются их оригинальность, состоятельность, валидность, адекватность задаче и еще одно свойство, которое может быть названо пригодностью - эстетической, экологической, оптимальной формой, правильной и оригинальной на данный момент.

Креативные продукты могут быть очень различны по природе: новое решение проблемы в математике, открытие химического процесса, создание музыки, картины или поэмы, новой философской или религиозной системы, инновация в юриспруденции, свежее решение социальных проблем и др.

К сожалению, до настоящего времени ученые не достигли согласия даже по поводу того, существует ли вообще креативность, или она является научным конструктом? Впрочем, те же сомнения высказываются и в адрес традиционного понятия «интеллект». Не приходится удивляться, что соотношение этих понятий вызывает еще больше споров. По мнению некоторых американских психологов, большинство полученных данных о соотношении креативности и интеллекта дают возможность для выделения креативности «как понятия того же уровня абстракции, что и интеллект, но более смутно и неопределенно измеряемого».

На этом основании нельзя исключить и то, что креативность, подобно традиционно измеряемому интеллекту, характеризуется определенной совокупностью прижизненно усвоенных умственных действий, навыков и стратегий. Свидетельства в пользу этого получены в исследованиях, посвященных формированию креативности. Так, Гуднау, Уорд, Хэддон и Литтон продемонстрировали прямую зависимость креативности от условий социализации, вплоть до уровня учебных заведений, в которых разные люди получают образование. Иными словами, есть школы консервативные, формирующие исполнителей, — творческие личности в них не уживаются, отторгаются ими; и есть школы творческие, которые в буквальном смысле слова учат мыслить креативно. Правда, и из первых порой выходят творцы (вспомним того же Томаса Эдисона, не справлявшегося с рутинной программой), а вторые отнюдь не гарантируют стопроцентную творческую отдачу своих выпускников. Вероятно, кое-что заложено в самом человеке, причем не только в познавательной сфере, но и в личностной. Что же

заложено, в какой мере, как это стимулировать и поощрять? Эти вопросы еще ждут своих исследователей.

В психологии креативность это:

- умение создания интересных идей;
- предложение неожиданных решений проблем;
- отклонение от привычных алгоритмов мышления.

Креативность близка по сути такому понятию как творчество, но не идентична ему. Творчество подразумевает процесс создания: предметов искусства, живописи, музыки, литературы. Креативность представляет собой особое свойство человека, которое позволяет заниматься творчеством. Таким образом, творческая личность всегда креативна, это обязательная ее характеристика.

А. Маслоу, создатель пирамиды потребностей считал, что на самом высшем уровне среди нужд и желаний человека является самоактуализация – выражение во вне индивидуальных черт индивида. У каждого из нас есть что-то отличное от других людей и только через творческое начало мы можем предьявить это миру.

Действовать креативно, значит поступать вопреки установленным шаблонам и рамкам. Авторы всех великих и не очень открытий и изобретений являются креативными людьми. Первым креативщиком была человекообразная обезьяна, которая использовала палку вместо руки для того, что сбить банан с куста.

Изначально креативность рассматривалась как составляющая часть интеллекта, причем, в прямо пропорциональной зависимости: чем выше творческий потенциал, тем выше интеллект. Однако, в дальнейших исследованиях эта теория не подтвердилась. Высокий интеллект, т.е. умение мыслить логически, стройно, масштабно иногда даже мешает креативности. Человек настолько уверен в своих базовых знаниях, так логично выстроил картину мироздания, что выход за рамки установленных шаблонов не представляется возможным.

Случается и так, что у человека в научной среде, обладающего обширными познаниями и опытом, рождаются креативные мысли, но воплотить в реалии он их не может в связи с низкой самооценкой, страхом и т.д.

Развитие креативных способностей базируется на двух вещах:

- Понимание индивидом существующей проблемы и недостаточности или противоречивости имеющихся у него ресурсов (знаний и навыков) для ее решения. Особая чувствительность по отношению к возникшей ситуации, наличие фрустрации.
- Желание решить вопрос, найти выход, подтвердить или опровергнуть существующие решения и гипотезы.

Таким образом, креативность - это явление, близкое по смыслу к творчеству и интеллекту, но являющееся обособленным понятием в психологии. Креативными считаются дети, которые еще не обладают установками и знаниями, мешающими творчески подходить к вопросу.

МЕХАНИКА РАБОТЫ КРЕАТИВНОГО УМА

*Креативность – это просто создание связей между вещами.
Когда творческих людей спрашивают, как они что-то сделали, они чувствуют себя
немного виноватыми, потому что они не сделали ничего на самом деле,
а просто заметили. Это становится им понятно со временем.
Они смогли связать разные кусочки своего опыта и синтезировать что-то новое.
Это происходит потому, что они пережили и увидели больше, чем другие,
или потому, что они больше об этом размышляют.*

Стив Джобс

Можно сказать, что есть традиционные и нетрадиционные способы решения проблемы. Люди, которые мыслят традиционно, начинают вспоминать свой опыт, то чему их учили, то так как обычно поступают другие люди. И основываясь на этих данных, они находят ответ на вопрос, который им нужно разрешить. Однако, это не единственный вариант мышления. Можно мыслить более продуктивно.

Креативные умы решают проблему иначе. Они анализируют ситуацию и смотрят, какие могут быть применены для решения проблемы методики и подходы, какими разнообразными способами можно прийти к результату. Также то, как можно иначе сформулировать вопрос, такой подход позволяет найти большее количество вариантов.

Креативно мыслящий человек не концентрирует свое внимание на шаблонных методах, он генерирует множество идей, он создает множество альтернативных решений, и способов найти ответ. В общем, целый арсенал идей.

На этот счёт есть одна история.

Однажды у Эйнштейна спросили, чем он отличается от обычного человека. Он дал интересный ответ, что если человеку дать задание найти иголку в стоге сена, то он, найдя иголку, успокоится. А Эйнштейн же напротив, продолжит искать, пока не найдет все возможные иголки. Вот здесь налицо разница в подходах мышления. Эта короткая история, учит нас то, как надо мыслить. Недостаточно найти только один вариант, только одну иголку, нужно отыскать все возможные варианты, все иголки какие только могут быть. Вот очевидная разница между умом гения и обычным человеком.

ПРЕПЯТСТВИЯ НА ПУТИ РАЗВИТИЯ КРЕАТИВНОГО МЫШЛЕНИЯ У ЧЕЛОВЕКА

*Если будет судить рыбу по ее способности лазить по деревьям,
то она всю жизнь проживет с верою свою глупость.*

Альберт Эйнштейн

Желание быть таким как все, не выделяться, быть похожим на других. Такой подход формирует шаблонное восприятие и нейронные связи, отвечающие за создание новых вариантов отличных от тех которые уже существует, слабеют. Это проблема идет из детства, когда детей учат быть как все. Или когда идеи ребенка были вытеснены сверстниками или отвергнуты родителями. Поэтому никто не хочет быть белой вороной, особо выделяется среди других и здесь появляется желание быть похожим на остальных.

Цензура. Внутренняя критика своих идей. В этом случае человеку сложно воспринимать всерьез свои идеи, так как его внутренний цензор их подавляет. Это также идет из детства, когда людей воспитывают слишком жестко, авторитарные родители, которые им всё начинают запрещать. Постепенно это входит в привычку и появляется множество внутренних запретов и формируется внутренний цензор, которые все начинает запрещать. Происходит неосознанно.

Нетерпеливость. Желание как можно скорее решить задачу. Многие творческие решения не приходят мгновенно, они требуют некоторого времени, когда человек привык к скоростному решению проблем, то ему сложно быть креативным.

Трудность отказа от привычных методов и подходов. Говорят, что привычка вторая натура. И разум наш активно поддерживает такую систему, привычки становятся нормой, они становятся укладом мышления. И когда перед нами вопрос, для решения которого нужно найти новые идеи, мы начинаем склоняться к похожим друг на друга решениям, к шаблонам, к нашему привычному опыту. Такая тенденция не позволяет найти новые идеи, так как они находятся за гранью шаблонов, они там, где нет у нас никакого опыта.

ПОЧЕМУ ЭТО ВАЖНО? КРЕАТИВНЫЕ ПРОФЕССИИ БУДУЩЕГО

Развитие современной цивилизации создает совершенно новые требования к человеку. Постепенное внедрение искусственного интеллекта делает будущее очень туманным для тех, кто не способен творчески мыслить. По некоторым расчётам до 60%

профессии будут не востребованы, вместо людей будут использоваться роботы. Только область, в которой нужны творческие решения, не сможет полноценно заменить искусственный интеллект. Поэтому сейчас важность приобретает не только хорошее образование, но и способность к продуктивному, креативному мышлению, это и будет определять успех.

Прикладное применение состоит в том, что вы сможете решать самые разные задачи и видеть то, что раньше для вас было недоступно. Успех, бизнес, решение сложных вопросов, всё это станет вашим новым уровнем.

Есть сферы, где требуются творческие и креативные люди, которые способны ловить идеи прямо из воздуха. Перспективные и творческие профессии, в которых пригодится нестандартное мышление.

Литература, журналистика, реклама

Грамотные и эрудированные люди с богатым воображением и хорошим словарным запасом становятся успешными *поэтами, писателями, сценаристами*.

Конечно, известность не приходит сама по себе: чтобы достичь великого, нужно начать с малого. Но всё возможно! Американский автор интеллектуальных детективов Дэн Браун начинал карьеру как автор песен, теперь же в его библиографии семь детективов, половина из которых экранизирована.

Джордж Мартин начинал свой писательский путь с профессии журналиста. Он создал много популярных произведений (среди которых всем известная сага «Песнь льда и пламени» или «Игра престолов»), за что его включили в список самых влиятельных людей в мире.

Многие именитые поэты, писатели и сценаристы начинали свою карьеру в редакциях, издательствах, театрах, креативных агентствах и на телевидении.

Не менее интересная и творческая профессия журналиста (*редактор, корреспондент, репортер, копирайтер* и др.). Писать статьи по информационному поводу нужно качественно и быстро. О такой особенности работы журналиста, как оперативность, удачно сказал публицист Анатолий Юркин: «Журналист — это писатель, контуженный секундной стрелкой». Пусть и поговаривают, что эта профессия может устареть в будущем, никакие супермашины не заменят человеческую индивидуальность и стиль.

«7788 — позвони, и мы подбросим!» — всем известный слоган такси. В нём кроется суть литературной работы специалиста по рекламе: писать рекламные тексты (стихотворения или даже одно предложение) и продвигать их, чтобы товар узнавали и покупали. Положительный имидж компании через написание пресс-релизов, статей, публикаций о ней в СМИ создаёт пиар-менеджер.

Художественное искусство и дизайн

Своими руками создают уникальные предметы искусства *художники, скульпторы и ремесленники*. Последние могут заниматься традиционными ремёслами (кузнечное дело, плотницкое дело, кожевенное дело, ювелирное дело, художественная роспись, плетение из соломы, керамика и др.) или современными их видами (флористика, валяние из шерсти, бисероплетение, изготовление изделий из полимерной глины и др.). Также непосредственное отношение к искусству имеют искусствоведы и реставраторы. Первые посвящают себя изучению художественного искусства, вторые — восстановлению произведений.

Получить классическое художественное образование можно в колледже или вузе. Однако если речь идёт о новых видах искусства, скорее всего, знания придётся получать самостоятельно. Самые предприимчивые представители творческих профессий не ищут посредников, а открывают собственный бизнес.

В XXI веке активно развиваются современные направления художественного искусства: дизайн (коммуникативный, пространственный, игровой, 2D, 3D и др.), компьютерная графика, стрит-арт. Для продвижения своих работ художники используют

интернет: создают сайты, ведут аккаунты в соцсетях, организуют онлайн-галереи. Технологии позволили деятелям искусства быстро обучаться новому и показывать свои произведения искусства не считанным людям, а всему миру.

Музыкальная индустрия

Талант к музыке приводит творческих людей в музыкальную индустрию. Они становятся композиторами, музыкантами, исполнителями, диджеями. Всего семь нот, а простор для творчества огромный. Поп, рэп, рок, блюз, метал, электроника — музыкальных направлений множество, а их ответвлений ещё больше. И на каждую из них найдётся свой слушатель. Некоторые группы находят свой стиль на стыке двух жанров (народная музыка и электронная — «Нейромонах Феофан», классика и рок — «Nightwish», рэп и металл — «Linkin Park»). Другие берут слушателя необычными текстами и исполнением («Монеточка», «Гречка»).

Прогресс идёт дальше, в музыкальной индустрии созданы группы исполнителей-роботов («Z-Machines», «Compressorhead»). Но профессиональных музыкантов-людей не способна заменить ни одна высокотехнологичная машина, потому что каждый талант уникален.

Творческие профессии кино и театра

Лидеры киноиндустрии — США, Нигерия и Индия — снимают в год около тысячи фильмов разного формата. В остальных странах эта цифра чуть меньше. Поэтому *режиссёры, актёры, мультипликаторы* как никогда популярны и останутся востребованными в будущем.

Талант никогда не останется незамеченным. К примеру, актриса с белорусскими корнями Александра Бортич сейчас на пике популярности в России. Несмотря на свой юный возраст (24 года), снялась в 30 фильмах и сериалах и уже получила призы за лучшую женскую роль.

Театральные актёры не отстают от своих коллег, работающих в кино, и регулярно собирают аншлаги. Отдельные труппы (как Шекспировский театр «Глобус») путешествуют по странам мира со своими перформансами.

Художники-мультипликаторы создают анимацию по разным технологиям: рисункам, кукольной мультипликации, трёхмерной графике.

Способные режиссеры, актёры и мультипликаторы нужны в рекламе, в театрах и кино, при съёмке клипов и создании видеоигр, на телепрограммах и в интернете.

Мода и стиль

Стилисты, визажисты, парикмахеры, модельеры выходят за границы салонов и ателье, заявляют о себе на модных показах, фестивалях и международных конкурсах красоты. Ежегодно в 49 странах мира проходит международный фестиваль красоты «Роза ветров Hair», на котором стилисты, визажисты, парикмахеры соревнуются в мастерстве. Начинающие модельеры презентуют свои работы на национальных («Белорусская неделя моды») и международных (Московский конкурс молодых модельеров) показах.

Белорусский дизайнер Иван Айплатов значительно преуспел в своем мастерстве: его одежду предпочитают наши телеведущие (КВН) и исполнители («Ляпис Трубецкой», «Леприконсы»), используют как реквизит в театрах и на конкурсах (Евровидение-2004). Некоторые его модели есть даже у Ксении Собчак и Павла Воли.

Без стилистов, визажистов, парикмахеров не проходит ни одно мероприятие: будь-то семейный праздник, светский банкет или телевизионная программа.

Российский «Атлас новых профессий» прогнозирует появление к 2020 году новых специальностей в области искусств. Благодаря развитию технологий и науки в скором времени появятся такие творческие профессии, как *арт-оценщик, science-художник, личный тьютор по эстетическому развитию, тренер творческих состояний, куратор коллективного творчества*.

К 2020 году появится арт-оценщик, способный анализировать сложные форматы искусства, созданные из разнородных частей (стрит-арт или перформанс).

Science-художникам для создания картин понадобится не только вдохновение, но и логика, научные знания (биоарт). Примеры работ этого направления уже есть: Эдуардо Кац вырастил растение с генами человека и создал светящегося в ультрафиолете биолуминесцентного кролика Альбу.

Духовным поискам и обучению искусству поможет личный тьютор по эстетическому развитию. Так что найти черты барокко в книгах Блеза Паскаля или отличить современную готику от средневековой не представится трудным.

Настроить сознание на креативную волну сможет тренер творческих состояний. По мнению создателей «Атласа новых профессий», куратор коллективного творчества будет собирать группы людей для выполнения творческих проектов.

Главное понять, что научиться креативному мышлению может любой. Это самый правильный и объективный подход, который можно только найти.

Простой рецепт гениальности: знания плюс особенности мышления и генерация новых идей, а потом проверка их на практике. Тренируйте свое мышление и развивайте в себе позитивный настрой, не позволяйте негативным мыслям убивать ростки новых идей. Вот теперь, вы знаете секрет гениев. (Источник: <https://dramtezi.ru/sekret/chto-takoe-kreativnost.html>).

КРЕАТИВНЫЙ ЧЕЛОВЕК – КАКОЙ ОН?

*Вы не можете израсходовать креативность.
Чем больше вы её используете, тем больше у вас её становится
Maya Angelou (американская писательница и поэтесса)*

Креативность заложена в каждом человеке с самого рождения. Вспомните, как нестандартно пытаются поступать маленькие дети пока не услышат слово «нельзя» от родителей. Под влиянием социума у некоторых людей креативность с возрастом исчезает совсем или минимизируется.

Характерные признаки креативных личностей.

- **Эмоциональная оценка окружающей среды.** Человек чувствителен к происходящим вокруг процессам, пропускает их через эмоции, не является бездушным свидетелем. Вместе с тем, его реакция на события не только живая, но и адекватная.
- **Нестандартное мышление.** Индивид отключен от существующих стереотипов и шаблонов: он знает об их существовании, но не принимает слепо на веру. Восприятие материального мира у такого человека свежее и непосредственное как у ребенка. Думать креативно, часто означает думать неправильно и нетипично.
- **Способность к оправданному риску.** Креативный человек должен иметь смелость не только на собственное мнение, но и на то, чтобы высказать его вслух, сказать, что не солнце вертится вокруг земли, а наоборот. Высказывая революционную идею, индивид понимает, что она может не подтвердиться, либо не будет принята в обществе.
- **Многогранность.** «Талантливый человек талантлив во всем». Нестандартное мышление, поиск новых форм создания вещей и явлений проявляется во всех сферах жизни человека. Выход за рамки привычного происходит и на работе, и дома, и в реализации потребностей. В любой сфере индивид думает креативно.
- **Независимость.** Креативность предполагает уверенность в себе и независимость от мнения окружающих и господствующих в обществе суждений. Человеку, самооценка которого зависит от одобрения других людей, сложно выдвигать необычные идеи, поскольку он боится подвергнуться критике. Самоуверенной личности осуждение со стороны общественности вреда не принесет.
- **Любознательство, широта интересов.** Если человек не интересуется природой происхождения вещей и явлений, он не способен на альтернативные решения,

принимая на веру то, что принято в социуме. Творческие личности отличаются любопытством, их часто сравнивают с детьми, которые только начали познавать мир.

- **Умение сосредоточиться, упорство.** Несмотря на игривость и живость ума, такие люди способны на концентрацию внимания и обладают упорством. Внедрение креативных идей требует усидчивости, умения доводить дело до конца. Человек является первопроходцем, готовых путей у него не имеется.
- **Высокая степень автономности.** Перечисленные свойства креативной личности (независимость, высокая самооценка) обуславливают возможность ее автономности от других людей и обстоятельств. Это люди целостные внутри, хотя могут быть и экстравертами, и интровертами.
- **Здоровая психика.** Высокий уровень эмоциональности у креативной личности прекрасно уживается со здоровой психикой. Это еще одно отличие от известных творческих людей, многие из которых страдали от проявлений нестабильной психики.

Во внешних проявлениях такие личности обычно очень яркие, с хорошим чувством юмора, что называется, «на виду». Креативный человек притягивает к себе других людей, с ним интересно, он умеет абстрагироваться от неприятностей и помочь найти нестандартный выход из тупиковых ситуаций. Как правило, среди таких людей нет нытиков и жалобщиков, отличительной их чертой является оптимизм.

КАК РАЗВИТЬ КРЕАТИВНОСТЬ?

Креативность сопряжена, но идентична таким понятиям как интеллект и талант, а значит ее можно в себе культивировать, развивать.

- **Как можно сделать это по-другому?**

Для развития креативности этот вопрос следует задавать себе в любой ситуации. К примеру, вы ходите на работу от пункта А до пункта В через точки С и D. Попробуйте проложить свой путь через координаты F и E. По дороге анализируйте изменения, которые видите и свои эмоции, которые проживаете. Что нового вы обнаружили в пути?

- **Старайтесь применять к своей задаче подходы из других сфер знаний и деятельности**

Например, при строительстве дома можно вспомнить кулинарные рецепты многослойных блюд и выкрасить каждый этаж своим цветом.

- **Подумайте, что может улучшить качество и ценность работы или вещи**

Результатом деятельности человека на рабочем месте является определенный товар, явление или услуга. Какие дополнения могут сделать его более конкурентным? В свое время портные изобрели карман, как деталь одежды, желая не только украсить платье, но и добавить ему функционал. Благодаря этому мы сегодня имеем возможность носить разные мелочи в брюках и пиджаках.

- **Изменение структуры или процесса деятельности**

Проанализируйте технологию деятельности, ее последовательность и содержание каждого этапа. Если рабочий процесс осуществляется поэтапно – подумайте, возможна ли перемена мест, например, В.С.А.Д вместо привычных А.В.С.Д.

- **Не игнорировать случайные мысли**

Иногда человек тщательно обдумывает проблему, но не находит ее решения. В таких ситуациях случаются спонтанные вспышки нестандартных мыслей и идей. Не следует пренебрегать такими вещами. Если они случаются ночью, то следует их записывать. Иногда в таких приходящих извне вещах содержатся ценные прикладные мысли.

➤ **Старайтесь абстрагироваться от знаний и полагаться на интуицию**

С развитием интернет-технологий информация преследует человека, сегодня на любой вопрос можно найти ответ у себя в телефоне. Если хотите развивать креативное мышление, следует ограничить себя в получении информации из вне.

➤ **Оглядывайтесь по сторонам**

Для креативного человека важно умение мыслить абстрактно и ассоциативно. Прогуливаясь по улицам и паркам, приглядывайтесь и прислушивайтесь к окружающим звукам и явлениям. Возможно они наведут на мысли, которые можно применить к решению проблем или улучшению состояния рабочего процесса.

➤ **Упражнения на развитие креативности**

Разработано большое количество упражнения для формирования креативного мышления. Мы расскажем о наиболее эффективных. Все они представлены в легкой игровой форме.

➤ **Сочинить историю из ограниченного количества слов**

Выпишите на лист бумаги несколько слов, которые следует определить в произвольном порядке. Составляйте короткий рассказ, стихотворение, используя только эти слова. Ограничение ресурса позволит подсознанию искать нестандартные пути для применения слов. Если история получится мало похожей на реальную действительность, то это нормально и даже приветствуется.

➤ **Придумать нетипичное применение обычному предмету**

Возьмите любую вещь. Представьте, как можно ее использовать помимо прямого назначения. К примеру, чайная чашка. Она может стать поварешкой для супа, подставкой под карандаши, кашпо для небольшого цветка. Открытой стороной чашки можно вырезать круги на тесте для лепки мантов, обвести ее для рисования ровного круга и т.д. Так мы учимся смотреть на предметы и явления с необычного ракурса.

➤ **Игра в слова-перевертыши**

Находясь на открытом пространстве по ходу движения произносите название предметов, которые видите «задом-наперед». Так, «дерево» превратится в «оверед», а «бабочка» в «акчобаб». Далее также можно произносить не отдельные слова, а целые фразы. Подсознание закрепит возможность оценки предметов с противоположной стороны.

➤ **Надевать выдуманные шляпы**

Представьте, что у вас есть несколько шляп разных цветов. Сначала подумайте о какой-то проблеме или задаче. Представьте, что на вас белая шляпа – четко анализируйте проблему, включив логику и интеллект. Поменяйте головной убор на красный – можно дать волю эмоциям, которые связаны с рассматриваемым вопросом. В зеленой – продуцируйте новые идеи, в желтой – ищите только позитив, в черной – негатив. Таким образом, мы учимся исследовать вопрос с помощью различных методов.

➤ **Придумайте связь между словами**

Определите два слова, которые не имеют прямой связи между собой. Например, кровать и лангуст. Подумайте, как связать их в одно предложение, что может быть общего. Учимся соединять вещи, которые на поверхностный взгляд, не соединимы. В данном примере можно предположить, что лангуст – это товарный знак мебельной фабрики, изготовившей кровать, а ее логотип размещен на боковой поверхности изделия для отдыха.

➤ **Ментальные карты**

Суть метода заключается в том, что в центре листа бумаги помещается ключевое слово. Все ассоциации, которые с ним связаны, размещаются в виде отходящих от центра веточек. Это могут быть как слова, так и любые графические изображения: таблицы, схемы. От вторичных понятий также проводятся ассоциативные связи. Картинка надолго остается в памяти.

➤ **Мозговой штурм**

Широко распространенный метод развития коллективной креативности. Его суть заключается в том, чтобы развести генерирование идей и процесс их анализа. Одни участники высказывают любые, самые смелые идеи по решению проблемы. Другие люди проводят анализ предложений, критикуют, предлагают изменения.

➤ **Разделение с последующим объединением**

Исследуемая вещь или явление раскладываются на составляющие единицы. Каждому из этих компонентов даются отдельные характеристики, затем из них складывается новый объект. К примеру, из квадрата с двумя синими и двумя красными сторонами можно сложить разноцветный треугольник.

➤ **Вымышленный персонаж**

Выбирая решение, мы действуем с учетом своих знаний и опыта, судим «со своей колокольни». Можно временно стать одним из любимых героев сказок или кинофильмов – Красной Шапочкой, или Д. Бондом и подумать, в каком направлении стали бы мыслить эти персонажи. Таким образом можно избавиться от имеющихся стереотипов мышления.

Перечисленные техники можно использовать без ограничений в любое свободное время. При регулярных тренировках уровень креативности значительно возрастает и человек сможет добиться серьезных успехов в своей деятельности.

УПРАЖНЕНИЯ, ТРЕНИНГИ НА РАЗВИТИЕ КРЕАТИВНОСТИ

Начиная с середины XX века, в психологии активно разрабатываются методики развития творческих способностей. Большинство тренингов направлены на формирование творческого мышления, развитие воображения и способности поиска оригинальных решений.

Нестандартность, нешаблонность творческого мышления обусловила и своеобразие упражнений по его развитию, которые часто напоминают игры. С несколькими подобными упражнениями я вас познакомлю. Приступая к их выполнению, помните, что творчество лежит за пределами строгой классической логики. Задача этих упражнений — освободить наши мысли, направить их в сторону от проторенной дороги обыденности.

Упражнение «Увидеть необычное»

Это упражнение можно выполнять дома на диване, у компьютера, по дороге на работу и в свободную минутку в офисе – где угодно. Посмотрите вокруг. На первый взгляд, вас окружают привычные вещи, примелькавшиеся люди и обычные детали интерьера. А на второй или на третий?

Сосредоточьтесь, посмотрите внимательнее и обязательно заметите что-то необычное или интересное. Вот на рабочем столе небрежно брошенные ручки и карандаши сложились в какую-то букву, знак, руну. Что она значит, как вы думаете? А вот по луже плывет осенний лист. Куда он плывет, какие приключения его ждут?

Вы считаете, что ничего необычного вокруг вас не происходит? Зря. Отпустите свои мысли, запертые в клетке рационального, дайте свободу фантазии, присмотритесь — и вы обязательно увидите много удивительного.

Упражнение «Дизайнер»

Представьте, что вам нужно оригинально оформить интерьер квартиры. Где взять идеи? Они буквально разбросаны вокруг нас, только нужно отпустить на свободу мысли, сойти с протоптанной и скучной тропы логического мышления.

Выберите несколько самых обычных предметов, например, лимон, карандаш, веточка сосны, мобильный телефон. А теперь вычлените из этих объектов их свойства — цвет, материал, запах, функции и т. д. Затем подумайте, как эти свойства можно использовать в оформлении интерьера.

Например, стены детской можно окрасить в лимонно-желтый цвет, а в гостиной – в зеленый цвет сосновой хвои. Стеновые панели кухни сделать деревянными и ребристыми, как рубашка карандаша, а в гостиной разместить сенсорную панель, с помощью которой

можно регулировать освещение и включать музыку (мобильный телефон). Подумайте, какие еще свойства этих предметов можно использовать, или выберите другие предметы.

Упражнение «Любимая мелодия»

Думаю, у всех нас есть музыка, которая нам нравится, которую мы слушаем в минуты грусти или радости. Вспомните эту мелодию и опишите ее. Проще всего описывать музыку языком эмоций, ведь она передает настроение в чистом виде. Есть веселые мелодии и грустные, бодрые и спокойные.

Но мы же хотим развить нестандартное мышление, поэтому будем описывать мелодию другим языком. Например, скажите какого цвета ваша любимая мелодия. Наверное, в ней много оттенков. Какие они? Как сливаются, переплетаются, создавая цветное полотно. Полотно... Из какого материала создана ваша мелодия. Возможно, это весенняя трава и струйки талой воды? Или серое полотно дороги, ведущей в сказочную страну? Или разноцветная новогодняя мишура?

Упражнение «Найди взаимосвязь»

Это упражнение можно делать одному, в паре или в компании друзей. Для начала необходимо случайным образом выбрать 2 слова. Для этого нужно взять книгу, закрыть глаза и ткнуть пальцем в 2 слова. Затем нужно найти их взаимосвязь, и использовать в одном предложении. Задание можно усложнить, попробовав составить небольшой рассказ, используя 5 случайных слов.

Упражнение «6 шляп»

Интересное упражнение для развития креативности и ухода от стандартных, обыденных решений. Этот способ позволяет разыграть фантазии и посмотреть на проблему с разных точек зрения.

Суть упражнения в разделении ролей. Озвучивается задача, которую нужно решить. Каждому одевается вымышленная шляпа определенного цвета. В зависимости от нее, обладатель должен найти ответ, согласно своей роли.

Цвет шляпы. Что символизирует? Как действовать?

Зеленая: творчество, поиск оригинальных, нестандартных решений; белая: логика, опираться на факты, имеющиеся данные; желтая: оптимизм с вдохновением и энтузиазмом, искать решение; черная: пессимизм, скептически относится к задаче; красная: эмоции, интуитивный подход; синяя: философия объединить все предыдущие способы и сделать вывод.

Если подходящей компании нет, упражнение можно выполнить самостоятельно, поочередно примеряю ту или иную шляпку. Этот подход помогает найти решение даже тогда, когда, кажется, что выхода уже нет.

Упражнение «Вымышленное животное»

Часто техники для развития креативности напоминают детские игры и задания. Это неспроста, ведь люди с самого рождения наделены творческим потенциалом, который у большинства не реализован. Дети еще не привыкли мыслить шаблонно, поэтому действуют интуитивно, полагаются на ощущения. Это врожденная способность у большинства взрослых стерлась.

Для ее «оживления» можно воспользоваться упражнением «вымышленные животные». Нужно вооружиться фломастерами и чистым альбомным листом. Далее необходимо изобразить несуществующего зверя, птичку или рыбку придумать название, и описать его.

Упражнение «50 вариантов»

Задание заключается в том, чтобы придумать 50 нестандартных способов применения обычного предмета. Так, пустую консервную банку можно использовать:

- для хранения продуктов;
- в качестве меры объема;
- для выращивания цветов;
- как подслушивающее устройство;

- для изготовления поделки.

Упражнение «Оригинальное название»

Это задание хорошо выполнять в паре с ребенком. Придумайте новое название привычным вещам. Так, лимон может стать цитрусином, стол – обедником, а форточка – окнушкой. Не ограничивайте себя, проявите фантазию.

Упражнение «Письменные пятиминутки»

Творческое мышление можно развить, выделяя ежедневно несколько минут для выполнения письменных заданий. Их можно придумывать самостоятельно, а можно взять из предложенного списка:

- опишите свою любимую игрушку, используя примерно 100 слов;
- придумайте рассказ о пустой бутылке;
- напишите монолог от лица бабочки, которая недавно была гусеницей;
- составьте список 15 причин для развития креативного мышления;
- сочините рассказ, используя слова: «ветер», «книга», «небоскреб».
- назовите 7 обстоятельств, из-за которых будет стыдно фотографу;
- подготовьте инструкцию, как научить ребенка убирать за собой посуду.

Упражнение «Ряд ассоциаций»

Выберите любой предмет в комнате и напишите к нему 5 прилагательных, например, окно: стеклянное, мокрое, белое, большое, соседнее. Затем добавьте еще 5 прилагательных, которые не подходят по смыслу, например, окно: шоколадное, горячее, громкое, быстрое, живое. Сделать это будет труднее, чем первую часть задания, так как мозг привык думать шаблонно.

Упражнение «Рисунок обоими руками»

Включить оба полушария в работу можно, используя простое упражнение. Для его выполнения необходимо взять по фломастеру в левую и правую руку и приступить к рисованию. Важно сосредоточиться на том, чтобы рисунки зеркально отображали друг друга.

Не старайтесь сделать идеальную картинку, не заикливайтесь на результате. Ваша задача сконцентрироваться на самом процессе, действии.

Упражнение «Расшифровка иероглифов»

Представьте, что вам предоставили шанс расшифровать древние манускрипты. Найдите в интернете фрагменты египетских писем, всмотритесь в иероглифы, и постарайтесь их «прочитать».

Упражнение «Сундучок идей»

Выделите место, в котором будете хранить записочки с интересными идеями. Фиксируйте то, что приходит в голову, даже, если это изначально кажется глупым и бессмысленным. Так, вы не только научитесь прислушиваться к идеям, которые вас озааряют, а потом испаряются бесследно, но и, возможно, что-то претворите в жизнь.

Не бойтесь фантазировать, фантазия освобождает наше мышление, позволяет видеть мир шире, многообразнее, фееричнее.

Попробуйте выполнить эти упражнения, а затем придумайте свои, и вы поймете, что развитие креативности — не только полезное, но и очень увлекательное занятие, позволяющее расслабиться, отдохнуть от повседневной рутины и слишком рациональных дел.

ПСИХОЛОГИЧЕСКИЕ ИГРЫ НА РАЗВИТИЕ КРЕАТИВНОСТИ

Игра «Покажи понятие»

Театральная творческая игра по командам. Здесь, как и во всех командных играх, наглядно проявляется, кто справляется с лидерством и творчеством, а кто просто является исполнителем, а иногда балластом для группы. Команде задается понятие и задание показать его в реальном времени с движением, звуком, взаимодействием. Используя себя, свои тела, движения, голос, любой реквизит и главное – творческие возможности. Это

должна быть не просто иллюстрация – а совместная реализация каких-то командных идей и мыслей. Время на подготовку 15 мин. На демонстрацию около 1 мин.

Список понятий:

Улей.

Часы.

Фонтан.

Бородинская битва.

Самовар.

Свадьба.

Футбол.

Вселенная.

Динозавр.

Игра «Поиск общих свойств»

Детям предлагаются два слова, мало связанные между собой.

Например: блюдо и лодка, карандаш и уголь, мел и мука, матрешка и конструктор, консервная банка и чашка и т.д.

За 10 минут ребенок должен написать как можно больше общих признаков для этих предметов. Если родители занимаются с ребенком индивидуально, то это задание должны выполнить и они, чтобы затем вместе с ребенком обсудить результаты, т.е. общие свойства пары предметов, которые они нашли.

Ответы могут быть стандартными: в примере «блюдо и лодка» могут быть названы такие общие свойства, как «сделаны человеком», «имеют глубину», но очень важно найти как можно больше и таких признаков. Особенно ценными являются необычные ответы, позволяющие увидеть предложенные слова в совершенно новом свете.

При групповой работе очень важно выслушать все ответы ребят. В игре побеждает тот из учащихся, у кого список общих признаков больше, длиннее. При обсуждении с детьми названных признаков следует обратить внимание на характеристику этих признаков, насколько они существенны или являются несущественными для данных предметов, т.е. – второстепенными. Эта работа необходима для того, чтобы дети научились вскрывать связи между предметами, а также предельно четко усвоили, что такое существенные и несущественные признаки предметов.

Игра «2 случайных слова»

Возьмите любую книгу или толковый словарь. Наугад выберите 2 слова: откройте любую страницу и не глядя ткните пальцем. А теперь попробуйте найти нечто общее между этими двумя словами, сопоставляйте их, сравнивайте, анализируйте, ищите взаимосвязи. Вы можете придумать невероятную, даже сумасшедшую историю, которая бы связывала эти два понятия. Упражняйте и тренируйте свой мозг.

Игра «Зоопарк»

Игра на актерское мастерство. Участвуют 7-8 человек, каждый выбирает себе любое животное: овца, лошадь, свинья, кошка, собака, крокодил, утконос, шакал зимой, марал в брачный период и т.д. Далее знакомство: каждый по кругу выразительно демонстрирует остальным характерное движение этого животного. После этого, по очереди, надо показать сначала «себя», а потом любое другое присутствующее «животное». Это «животное» получает ход, показывает себя и далее другого зверя. И так далее. Потом можно объявить «суперзоопарк». Это когда все животные демонстрируются максимально утрированно и ярко!

Можно играть навывлет. Ошибся в передаче хода – выбыл из игры.

Упражнение «Рифмуем имена»

Участникам необходимо сочинить двустишие на свое имя, которое начинается словами: «Меня зовут...»

Пример:

Меня зовут Никита, меня любят москиты!

Меня зовут Нина, я пришла из магазина!
Меня зовут Саша, у меня сгорела каша!
Меня зовут Настя, от меня всем здравствуйте!
Меня зовут Рита, в огороде все полито!

Упражнение «Сочинитель»

Цель: развитие речи, словаря детей, мышления и креативности. Можно использовать в качестве ледокола на тренинге у взрослых.

Ход проведения: Даны три слова. Например, стол, арбуз, вагон. Необходимо придумать как можно больше предложений, в каждом из которых были бы использованы все три слова. Слова можно изменять любым способом.

Упражнение «Найди пару»

Цель: Развитие прогностических возможностей и интуиции; формирование у членов группы установки на взаимопонимание

Ход упражнения: Каждому участнику при помощи булавки на спину прикрепляется лист бумаги. На нем написано имя сказочного героя или литературного/исторического персонажа, имеющего свою пару. Скажем: Крокодил Гена и Чебурашка, Илья и Петров, Дедал и Икар и т.д. Каждый участник должен отыскать свою «половину», опрашивая группу. При этом запрещается задавать прямые вопросы, например: «Что написано на моем листе?» Отвечать на вопросы можно только словами «да» и «нет». Участники расходятся по комнате и беседуют друг с другом.

Игра «К счастью... К сожалению...»

Цель: развитие воображения и творческих способностей.

Время проведения: 30 минут.

Материалы: маленький мячик.

Игрокам предстоит сочинять рассказ. Каждый участник придумывает свое предложение, которое обязательно должно начинаться словами «К счастью» или «К сожалению» (попеременно).

Тот, кто готов быть первым, получает мяч. Закончив предложение, он передает мяч другому участнику, и история продолжается.

Длина истории не установлена заранее. Любой игрок может принять решение закончить ее, если сочтет это нужным.

Игру можно проводить по-разному. Вы можете сами начать ее или дать мяч тому игроку, который, по вашему мнению, готов проявить инициативу. Если Вы хотите придать членам группы больше уверенности, то можете поинтересоваться, есть ли у них на примете какие-то темы, вокруг которых можно было бы разворачивать историю.

Возможные варианты:

Группа затерялась на необитаемом острове.

Одиссей попадает на Красную площадь.

Вася и Маша открывают магазин игрушек.

Мальчик влюбился в девочку.

Двое родителей спорят из-за подарков сыну (дочери) на день рождения.

Упражнение «Шнурок»

Группа становится в узкий круг и вытягивает руки вперед. Тренер привязывает в произвольном порядке к кистям шнурки. Задача группы – распутаться. При этом нельзя разговаривать. Можно изобретать всякие звуковые сигналы, жесты.

Запрещается вербальное общение.

После завершения упражнения проводится обсуждение: каждый из группы делится своими впечатлениями, высказывает свое мнение о работе группы, например, почему сразу не получилось сделать что-то, что удалось и т.д.

Упражнение для менеджеров «Принцесса и крестьянин»

Цель: побудить людей к творческому мышлению.

Размер группы: от 5 до 15 человек.

Условия: классная комната. Вам понадобится по одному экземпляру текста истории на каждого участника.

Порядок действий:

Расскажите историю о принцессе и крестьянине.

Раздайте каждому участнику по экземпляру истории и разрешите обсуждать проблему сколько угодно долго – скорее всего, это займет 5-10 минут.

Предложите собственный ответ на загадку, но если кто-то рассудит иначе, тем лучше.

Текст:

Крестьянин захотел жениться на принцессе. Король, ее отец, пришел в ярость и приказал отрубить крестьянину голову за дерзость.

Но крестьянин был красив, а королева добра и желала дочери счастья, поэтому она уговорила короля подвергнуть крестьянина испытанию. Было решено, что он должен вытянуть из ящика одну из двух карт и принять то, что будет на ней написано, как свою судьбу. На одной карте будет написано «свадьба», а на другой – «смерть». Если он откажется, то умрет. Однако король мошенничал: пометил обе карты словом «смерть» и положил их в ящик.

Королева заметила это и поспешила рассказать обо всем принцессе, чтобы та смогла предупредить своего возлюбленного о неразрешимой задаче и той ужасной опасности, что нависла над ним. Однако, когда пришло время испытания, крестьянин держался спокойно. Он вытянул карту, после чего женился на принцессе и жил после этого счастливо. Король так рассвирепел, что умер от удара, а королева унаследовала престол.

Как крестьянину удалось избежать ловушки, устроенной злым королем?

Правильный ответ: правильный ответ гласит, что крестьянин вытянул карту и, не взглянув на нее, порвал на клочки, проглотил и сказал: «Пусть другую карту достанет король, и я узнаю свою судьбу из его рук. Если он вытянет «свадьбу», я буду знать, что моей картой была «смерть», и смирюсь со своей судьбой. Но если картой короля будет «смерть», я пойму, что моей была «свадьба», и смогу жениться на принцессе».

Завершение: участники часто считают, что короля тем или иным способом надули. Например, они скажут, что крестьянин подкупил человека, который клал карты в ящик, или что он попросил принцессу заменить «свадьбу» на «смерть». Один участник предположил, что эта история является старой французской сказкой, и что королева заставила короля написать букву «с», которая будет означать «смерть», а король был так глуп, что не вспомнил, что «с» означает также и «свадьбу».

В действительности не важно, какие предположения высказывают люди. Единственной целью занятия является немного встряхнуть их мозги.

Необходимое время: около 20 минут.

Упражнение «Творческое озарение»

Цель: развитие творческого мышления и умения сосредоточиться.

На протяжении двух минут, используя 14 слов (тренер сам подбирает заранее слова, набор слов может меняться в связи с целями и задачами тренинга), придумайте связный рассказ. Можно ставить слова из списка в любом порядке, а также добавлять любые другие слова.

Упражнение «Развитие креативности»

Найдите сходство между приведенными ниже объектами. Например: «Что общего между слоном и бананом?».

Возможные ответы: толстая кожа, живут в жарком климате и т.д. На каждую пару отводится по три минуты.

Что общего между кофе и жителями Лапландии?

Что общего между шнурками для обуви и поездами?

Что общего между горой и шоколадом?

Что общего между ходьбой и говорением?

Время проведения и обсуждения результатов – 25-30 минут.

Упражнение «Заглавная буква»

Чтобы стимулировать появление творческих идей, нужно научиться выискивать ассоциации в обычном потоке мыслей.

Это упражнение можно выполнять в любом месте, в любое время, с любой буквой!

Начнем с буквы Ж. На протяжении трех минут запишите как можно больше слов, начинающихся с буквы Ж.

Время проведения: 10-15 минут

Упражнение «Превращения»

Цель: развитие креативности.

Для развития технического интеллекта очень полезно представлять себе конструкцию различных машин и приборов, а также принципы их работы. Предлагаем вам новое и эффективное упражнение. Если вы не знаете, каков принцип работы того или иного прибора – просто придумайте его!

1. Представьте себе, что вы – это лист бумаги, вот-вот готовый отправиться в копировальный аппарат. Закрыв глаза, в максимальных подробностях представьте процесс, происходящий с вами.

2. Представьте, что вы – бензин в бензобаке автомобиля, поступающий в двигатель. Вы превращаетесь во взрывную силу и двигаете автомобиль. Закрыв глаза, в максимальных подробностях представьте процесс, происходящий с вами.

3. Представьте, что вы – сигнал, излучаемый передатчиком местной телестанции. Закрыв глаза, максимально подробно представьте себе ваш путь от антенны передатчика до превращения в картинку на телеэкране.

4. Представьте, что вы превратились в собственный голос и совершаете путь от вашей телефонной трубки через спутник связи в телефонную трубку вашего друга, находящегося на противоположном конце планеты. Закрыв глаза, представьте себе свое путешествие как можно детальнее.

Упражнение «Завяжи шнурок»

Цель: развитие креативности.

За две минуты найдите как можно больше применений для обувного шнурка и запишите их.

Это упражнение, развивающее творческий интеллект для рассмотрения можно брать любой другой предмет: скрепку для бумаг, зубную щетку, карандаш, спичку... и т.д.

Время проведения и обсуждения результатов – 10 минут.

Упражнение «Прочти текст»

Предлагается читать связный текст с пропусками букв. Вначале в тексте пропадает по одной букве, потом по две, далее по три...

Чем сообразительнее человек, тем дольше он сможет читать этот текст, несмотря на пропуски. Ему в этом поможет контекст.

Упражнение «Поставь точку»

Цель: проба на оригинальность мышления.

Задание: Вот вам лист бумаги с нарисованном на нем кругом. Поставьте точку, где хотите! (и никаких дополнительных комментариев).

Оценка: По степени возрастания оригинальности мышления точка располагается так: в центре круга, на этой же стороне листа, но в центре круга, на другой стороне листа, на срезе листа (на его грани).

Упражнение «Круги»

Цель: измерение свойств интеллектуальной деятельности.

Возраст: дошкольный, младший школьный.

Правила проведения: Детям предлагают дорисовать 20 кругов таким образом, чтобы получились законченные изображения (солнце, цветок, мяч и т.д.).

Работа выполняется в течение 7-10 минут в зависимости от возраста.

Обработка результатов: подсчитывается общее число рисунков, определяется количество тем рисунков. Их предполагается 9. Это вселенная: солнце, луна, планета. Природа: цветы, деревья, животные. Наука и техника: глобус, очки, машина, колеса и т.д. Человек, изображение частей его тела: головы, ушей, глаз. Быт: еда, одежда, предметы домашнего обихода. Народное творчество, сказочные образы (колобок, снежная баба, Чебурашка и т.д.). Спорт, спортивный инвентарь: кольца, ракетки, диски и т.д. Экономика: монеты... Искусство, любые украшения: бусы, игрушки, медали и др.

Гибкость мышления определяется количеством рисунков, общей суммой баллов.

Оригинальность измеряется суммой баллов за оригинальные рисунки. Система баллов: 1 балл – рисунок встречается у половины детей и чаще; 2 балла – рисунок встречается у меньшей половины группы; 3 балла – рисунок встречается в единственном числе.

Упражнение «НЛО»

Цель: развитие воображения, активизация внимания, мышления и речи.

Возраст: младший школьный.

Оборудование: бумага и цветные карандаши.

Ход игры: – Ребята, сегодня вы будете рисовать инопланетянина. Для того, чтобы нарисовать его продумайте сначала каким он будет. Включите всю свою фантазию.

Детям отводится около 15-20 минут на рисование. После каждый ребенок рассказывает о своем персонаже, где он живет, чем питается, как взаимодействует с другими, о его качествах.

Это упражнение можно использовать в психодиагностических целях, так как рассказывая о своем герое, ребенок проецирует свои качества и чувства.

Упражнение «Разговор с руками»

Цель: научить контролировать свои действия, развитие воображения.

Возраст: дошкольный.

Форма проведения: индивидуальная.

Правила проведения: Психологу обвести на листе силуэт ладоней ребенка дошкольника. Затем предложить ребенку «оживить» ладошки – нарисовать им глазки, ротик, шляпы, причёски. Можно раскрасить определенным цветом каждый пальчик. После выполнения этой работы можно начать беседу с пальчиками, спросить: «Как вас зовут?» (может ребёнок придумает свои имена пальчикам), «Что вы любите делать?», «Чего вы не любите?», «Какие вы?». При этом необходимо подчеркнуть, что руки хорошие, они многое умеют делать (перечислить что), но иногда не слушаются своего хозяина.

Игра «Катастрофа в пустыне»

Задачи: отработать навыки поведения в дискуссии, умения вести диспут, быть убедительным, изучить на конкретном материале динамику группового спора, открыть для себя традиционные ошибки, совершаемые людьми в полемике, потренировать способности выделять главное и отсеивать «шелуху», видеть существенные признаки предметов, научиться осознавать стратегические цели и именно им подчинять тактические шаги и т.д.

Ведущему следует акцентировать внимание при обсуждении результатов на таких аспектах, как получение обратной связи участниками друг о друге (в силу своей эмоциональной насыщенности игра позволяет хотя бы на какое-то время «отключить» механизм психологической защиты и стать самим собой – именно поэтому она эффективна на первых этапах групповой работы).

Время: не менее полутора часов.

Каждый участник получает специальный бланк (или чертит его по указаниям ведущего).

Ведущий дает группе следующую инструкцию:

- С этого момента все вы – пассажиры авиалайнера, совершавшего перелет из Европы в Центральную Африку. При полете над пустыней Сахара на борту самолета внезапно вспыхнул пожар, двигатели отказали, и авиалайнер рухнул на землю. Вы чудом спаслись, но ваше местоположение неясно. Известно только, что ближайший населенный пункт находится от вас на расстоянии примерно 300 километров. Под обломками самолета вам удалось обнаружить пятнадцать предметов, которые остались неповрежденными после катастрофы.

- Ваша задача – проранжировать эти предметы в соответствии с их значимостью для вашего спасения. Для этого нужно поставить цифру 1 у самого важного предмета, цифру 2 – у второго по значимости и так далее до пятнадцатого, наименее важного для вас. Заполняйте номерами первую колонку бланка. Каждый работает самостоятельно в течение пятнадцати минут.

Список предметов:

Охотничий нож.

Карманный фонарь.

Летная карта окрестностей.

Полиэтиленовый плащ.

Магнитный компас.

Переносная газовая плита с баллоном.

Охотничье ружье с боеприпасами.

Парашют красно-белого цвета.

Пачка соли.

Полтора литра воды на каждого.

Определитель съедобных животных и растений.

Солнечные очки на каждого.

Легкое полупальто на каждого.

Карманное зеркало.

После завершения индивидуального ранжирования ведущий предлагает группе разбиться на пары и проранжировать эти же предметы снова в течение десяти минут уже совместно с партнером (при этом номерами заполняется второй столбик в бланке со списком предметов). Следующий этап игры – общегрупповое обсуждение с целью прийти к общему мнению относительно порядка расположения предметов, на которое выделяется не менее тридцати минут.

Из наблюдения за работой участников хорошо видна степень сформированности умений организовывать дискуссию, планировать свою деятельность, идти на компромиссы, слушать друг друга, аргументировано доказывать свою точку зрения, владеть собой. Часто разворачивающиеся жаркие споры-баталии, когда никто не желает прислушаться к мнению других, наглядно демонстрируют самим участникам их некомпетентность в сфере общения и необходимость изменения своего поведения.

По окончании дискуссии ведущий объявляет, что игра завершена, поздравляет всех участников с благополучным спасением и предлагает обсудить итоги игры. Первым вопросом, на который ведущий просит ответить всех участников по кругу, является следующий: «Удовлетворен ли ты лично результатами прошедшего обсуждения? Объясни почему».

Ответы участников с необходимостью сопровождаются рефлексией, цель которой – в осмыслении процессов, способов и результатов индивидуальной и совместной деятельности. Возникшая в результате дискуссия подогревается ведущим, задающим уточняющие вопросы примерно такого типа:

➤ Что вызвало твою удовлетворенность (неудовлетворенность)? Как, по-твоему, в верном направлении продвигалась ваша дискуссия или нет?

➤ Была ли выработана общая стратегия спасения? Что тебе помешало принять активное участие в обсуждении? Ты не согласен с принятым решением? Почему тебе не удалось отстоять свое мнение?

➤ Кто в наибольшей степени повлиял на исход группового решения, то есть по сути дела оказался лидером, сумевшим повести за собой группу?

➤ Что именно в поведении лидера позволило ему заставить прислушаться к себе? На какой стадии появился лидер?

➤ Какими способами другие участники добивались согласия с их мнениями?

➤ Какие способы поведения оказались наименее результативными?

➤ Какие только мешали общей работе?

➤ Как следовало бы построить дискуссию, чтобы наиболее быстрым способом достигнуть общего мнения и не ущемить права всех участников?

Обсуждение итогов игры должно подвести группу к тому, чтобы самостоятельно разобраться в вопросе, как наилучшим способом организовывать дискуссии, как избежать грубых столкновений в споре и расположить других к принятию своего мнения. Как правило, в процессе обсуждения затрагивается очень широкий спектр проблем: фазы, через которые проходит практически любая дискуссия, лидер и его качества, навыки эффективного общения, умения самопрезентации и т.д.

При необходимости ведущий только помогает более четко сформулировать найденные участниками закономерности. Очень большое значение имеет самоанализ участниками собственного поведения, который обогащается обратной связью от других членов группы. От ведущего зависит, чтобы эта обратная связь не превратилась в серию взаимных обвинений, а носила бы конструктивный характер и была принята участниками.

Практически всегда возникает вопрос о «правильном» ответе на проблему дискуссии. Такой ответ дается ведущим, но с оговоркой, что это мнение зарубежных экспертов, с которым мы вправе не соглашаться, но вынуждены учесть важность выбора стратегии спасения для ранжирования предметов: либо двигаться по пустыне к людям, либо ждать помощи от спасателей. Если в группе при обсуждении практически не поднимался вопрос о стратегии, то на этом этапе обнаруживается, что часть участников молчаливо подразумевала первый вариант, в то время как другая часть имела в виду второй. Этим выявляется еще одна причина взаимного непонимания.

Итак, ответы:

Вариант «Ждать спасателей» (кстати, по мнению экспертов, предпочтительный).

Полтора литра воды на каждого. В пустыне необходима для утоления жажды.

Карманное зеркало. Важно для сигнализации воздушным спасателям.

Легкое полупальто на каждого. Прикроет от палящего солнца днем и от ночной прохлады.

Карманный фонарь. Также средство сигнализации летчикам ночью.

Паращют красно-белого цвета. И средство прикрытия от солнца, и сигнал спасателям.

Охотничий нож. Оружие для добычи пропитания.

Полиэтиленовый плащ. Средство для сбора дождевой воды и росы.

Охотничье ружье с боеприпасами. Может использоваться для охоты и для подачи звукового сигнала.

Солнечные очки на каждого. Помогут защитить глаза от блеска песка и солнечных лучей.

Переносная газовая плита с баллоном. Поскольку двигаться не придется, может пригодиться для приготовления пищи.

Магнитный компас. Большого значения не имеет, так как нет необходимости определять направление движения.

Летная карта окрестностей. Не нужна, так как куда важнее знать, где находятся спасатели, чем определять свое местонахождение.

Определитель съедобных животных и растений. В пустыне нет большого разнообразия животного и растительного мира.

Пачка соли. Значимости практически не имеет.

Вариант «Двигаться к людям». Распределение по значимости будет иметь несколько иной вид:

Полтора литра воды на каждого.

Пачка соли.

Магнитный компас.

Летная карта окрестностей.

Легкое полупальто на каждого.

Солнечные очки на каждого.

Литр водки на всех.

Карманный фонарь.

Полиэтиленовый плащ.

Охотничий нож.

Охотничье ружье с боеприпасами.

Карманное зеркало.

Определитель съедобных животных и растений.

Паращют красно-белого цвета.

Переносная газовая плита с баллоном.

Иногда прояснение взаимных впечатлений и открытый обмен обратной связью на первых этапах тренинга затруднены, и хотя эта игра остается полезной и эффективной, она не способна полностью снять психологические защиты участников. Для ослабления напряжения на этой стадии используются психогимнастические игры с релаксационной направленностью.

Упражнение «Молчащее и говорящее зеркало»

Ведущий предлагает выйти в круг добровольцу, который будет «смотреть в зеркало».

Твоя задача только по отражению в «зеркале», точнее в двух «зеркала», определить, кто из членов группы подошел к тебе сзади. Эти два «зеркала» будут живыми. Одно будет молчащим: оно сможет объяснить тебе, кто находится за спиной, только с помощью мимики и жестов. Второе зеркало – говорящее. Оно будет объяснять, что за человек, конечно не называя его имени. Выбери из группы тех двоих, кто станет молчащим и говорящим «зеркалом».

После того, как игрок сделал выбор, ведущий дает «зеркалам» более подробную инструкцию:

«Зеркала» встают рядом у стены. Основной игрок – перед ними. Все остальные участники группы располагаются за его спиной и по одному бесшумно подходят к нему сзади. Отражение зеркалами происходит по очереди. Сначала работает молчащее «зеркало». Если основной игрок не может угадать человека стоящего за спиной, то вступает «говорящее зеркало» и произносит одну фразу. Если игрок опять не угадывает, то снова можно по-другому – отражает молчащее «зеркало» и так далее. Задача игрока угадать человека за спиной как можно быстрее.

Для «зеркал» есть определенное условие – не акцентироваться только на изображении чисто внешних особенностей людей и тем более подчеркивать какие-то физические характеристики.

Можно обсудить такие вопросы:

- Кому из игроков потребовалось меньше всего зеркальных «отражений», чтобы определить, кто находится за его спиной?
- В чем секрет такой прозорливости?
- Кто из участников группы оказался самым талантливым «зеркалом»? Что ему в этом помогло?

- Кто из участников удивлен тем, как был отражен «зеркалами»?
- Что вы почувствовали, когда увидели свое отражение?

Упражнение «Завершение рассказа»

Возраст: младший школьный.

Детям предлагается начало какого-либо рассказа. Например: «Стоял ясный солнечный день. По улице шла девочка и вела на поводке смешного щенка. Вдруг откуда ни возьмись...».

Необходимо придумать продолжение и окончание рассказа.

Время работы - 10 мин.

Рассказ можно оценить по следующим критериям:

- законченность рассказа;
- яркость и оригинальность образов;
- необычность поворота и сюжета;
- неожиданность концовки.

Упражнение «Разговор по телефону»

Цели: игра направлена на моделирование социальных ситуаций и способов поведения, развитие умения слушать другого, а также развитие пространственного мышления, зрительного восприятия; творческого воображения, эмоциональной адекватности.

Материалы: игровое поле: на верхней части листа ватмана изображены Кот Леопольд, Крокодил Гена, Колобок, Волк (из мультфильма «Ну, погоди!»); на нижней части – Лиса, Заяц, Чебурашка, Мышь. Персонажи держат трубки телефонов, которые соединены между собой по парам (в соответствии с мультфильмом) ломаной линией, образуя своеобразный лабиринт.

Краткое описание содержания игры:

«В двух больших домах живут разные герои мультфильмов. Жильцы одного дома – кот Леопольд, Крокодил Гена, Колобок и Волк позвонили своим друзьям. Найди, кто кому позвонил. О чем они разговаривали?»

Перед игрой рекомендуется прочесть детям стихотворение К.И.Чуковского «Телефон» с последующим обсуждением и/или провести короткую беседу о правилах этикета разговора по телефону. Вспомнить мультфильмы, сказки с участием вышеназванных героев.

Количество участников игры – от 1 до 4 детей.

Игра «Безумства архитектора»

Как вы смотрите на то, чтобы примерить на себя роль архитектора и спроектировать дом? Не умеете рисовать или вспомнили с ужасом школьные уроки черчения и сопромат в университете? Ничего страшного, умение рисовать и чертить здесь дело десятое. Главное – процесс. Ну что, согласны? Отлично, тогда поехали.

Сначала запишем на лист 10 существительных, любых. Мандарин, стакан, луг, вода, помидор – все, что приходит в голову. Эти 10 слов – 10 обязательных условий заказчика, которому вы проектируете дом. К примеру, «мандарин» – сделайте стены дома оранжевого цвета, «вода» – пусть перед домом будет фонтан или прудик, «помидор» – запустите в пруд красных рыбок или повесьте в доме красные занавески и т.д. Дайте своей фантазии волю. Рисуйте и представляйте, как бы это выглядело в реальной жизни.

Игра «Ассоциации (5+5)»

Взгляните на комнату, в которой вы сейчас находитесь. За какой предмет зацепился ваш взгляд? Мой – за шоколадку, которая лежит на столе. А теперь возьмите листок бумаги с ручкой и напишите 5 прилагательных, которые наиболее подходят к предмету, который вы выбрали. Например, горький шоколад, вкусный шоколад, бельгийский шоколад, натуральный шоколад, развесной шоколад (в голову приходит ещё импортный, отечественный, любимый, белый, молочный, горячий, плиточный шоколад и много других вариантов).

Написали? А теперь самое интересное – напишите еще 5 прилагательных, которые абсолютно не подходят. Сделать это ощутимо сложнее: стеклянный шоколад, плюшевый шоколад, летний шоколад, загадочный шоколад, жареный шоколад. Покопайтесь в своих ощущениях и восприятиях и найдите нужные определения. Приложите чуть больше усилий, и все получится, главное не оставляйте задание невыполненным. Посидите и поразмышляйте.

Игра «Час «безмолвствия»

Не пугайтесь, набирать в рот воду и молчать не придётся. Как вы поняли из названия упражнения, это задание займет у вас один час, но при этом вы не должны отрываться от своих дел и обычного распорядка дня. В этот час отвечайте людям только на общие вопросы, используя «да» и «нет». Ведите себя как можно более естественно, чтобы никто не заподозрил ничего странного. У окружающих не должно сложиться впечатление, что вы не в себе, заболели или встали утром не с той ноги. Попробуйте и, поверьте, вы войдете во вкус.

КОМПЛЕКС ЗАНЯТИЙ НА РАЗВИТИЕ КРЕАТИВНОСТИ «ТВОРЦЫ РЕАЛЬНОСТИ»

Автор: Зверуго Полина Николаевна, методист ГУО «Слуцкий Центр детского творчества».

Описание: Данный комплекс состоит из пяти занятий, продолжительностью 1 ч 20 мин, количество участников: 8-10 человек, возраст учащихся: 12-16 лет. Представленные игры и упражнения помогут развить творческое, конструктивное, нестандартное поведение и мышление, способность к импровизации, спонтанность. Занятия могут быть использованы для развития гибкости мышления, принятия решений.

Цель: развитие креативности, нестандартного мышления, способности к импровизации.

Задачи:

- помочь учащимся осознать общие и личностные барьеры креативности и причины их возникновения;
- научить техникам стимуляции креативности;
- развивать творческий потенциал, способность к импровизации и спонтанность.

Занятие № 1

Цель занятия: снятие излишнего эмоционального напряжения в группе, создание благоприятных условий для работы группы, выработка совместных норм и принципов работы для данной группы, развитие внимания, воображения, оригинальности и расширение общего кругозора участников о творческих способностях людей.

Знакомство участников с правилами общения в группе:

- Общение по принципу «здесь и теперь». Быть внимательным к своим мыслям, чувствам, действиям, которые возникают у вас у данный момент взаимодействия. Это необходимо для себя и других.
- Принцип «Я-высказывания». Это значит, высказываться от своего имени: «я так думаю», «я так чувствую».
- Принцип конфиденциальности – не выносить личную информацию участников за пределы группы.
- Безоценочность высказываний. Означает не переходить на личности, а высказываться только через чувства: «Я испытываю гнев...»
- Открытость и искренность настолько, насколько каждый считает это возможным. Лучше промолчать, чем сказать неправду.

Упражнение «Аллитерация имени».

Цель: организация знакомства участников группы.

Описание: участники по очереди называют свое имя с каким-нибудь прилагательным, начинающимся на первую букву имени. Следующий по кругу должен назвать предыдущих, затем себя. Таким образом, каждый последующий участник должен будет называть все больше имен с прилагательными, это облегчит запоминание и несколько разрядит обстановку.

Пример: Сергей строгий. Петр прилежный.

Упражнение «Мое имя»

Цель: формирование сплоченности группы, условий для самораскрытия каждого.

Описание: чтобы лучше запомнить друг друга, участники произносят по очереди свое имя определенным образом: тихо, громко, растянуто, утвердительно, удивленно, восторженно, вызываясь, нежно, злобно, разочарованно, задумчиво.

Упражнение «Что я умею?»

Цель: помочь участникам ближе узнать друг друга.

Инструкция: «Сейчас у нас будет возможность продолжить знакомство. Сделаем это так: стоящий в центре круга (для начала им буду я) предлагает поменяться местами (пересесть) всем тем, кто обладает каким-то умением. Это умение он называет. Например, я скажу: «Пересядьте все те, кто умеет вязать», и все те, кто умеет вязать, должны поменяться местами. При этом тот, кто стоит в центре круга, постарается в момент пересаживания занять одно из освободившихся мест, а тот, кто останется в центре круга без места, продолжит работу. Используем эту ситуацию для того, чтобы больше узнать друг о друге. Кроме того, надо быть очень внимательным и постараться запомнить, кто пересаживался, когда называлось то или иное умение. Это нам понадобится немного позже».

В ходе упражнения педагог побуждает участников называть разнообразные умения, отмечая особенно оригинальные и интересные.

После того как названо примерно 8-12 умений, ведущий останавливает упражнение и продолжает инструкцию: «Сейчас у нас будет пять минут, в течение которых каждый напишет рассказ о нашей группе, используя ту информацию, которую вы сейчас узнали о каждом из нас».

Рефлексия:

Как вы себя чувствуете?

Как ваше настроение?

Не правда ли, общего в нас больше, чем различий?

Упражнение «Внимание»

Цель: развитие умений использовать нестандартные методы решения в простейших жизненных ситуациях.

Описание: всем участникам игры предлагается выполнить одну и ту же простейшую задачу. Любыми средствами, не прибегая, конечно, к физическим воздействиям, постараться привлечь к себе внимание окружающих. Задача усложняется тем, что одновременно ее стараются выполнить все участники игры. Необходимо определить, кому это удалось и за счет каких средств. В заключение подсчитывается, кто привлек внимание большего числа участников игры.

Рефлексия:

Насколько легко было выполнять это упражнение?

Какими средствами вам удалось привлечь внимание других участников?

Упражнение «Творческий человек»

Цель: осознание участниками существующих в их сознании стереотипов о том, какие люди являются творческими, а какие нет, и в чем это проявляется внешне. *Описание:* участники берут по листу бумаги и выполняют следующее задание: «Положите, пожалуйста, ваш лист бумаги горизонтально и разделите его вертикальной

чертой пополам. На левой половине листа нарисуйте творческого человека, а на правой – нетворческого: так, как вы их себе представляете».

На рисование дается 6-8 минут, потом рисунки раскладываются один под другим (таким образом, чтобы получился ряд изображений творческого человека, а параллельно – ряд изображений нетворческого) и участники поочередно комментируют, какие именно качества изображены на этих рисунках. Ведущий фиксирует называемые качества и потом, резюмируя, еще раз проговаривает те из них, которые упоминались чаще всего.

Рефлексия:

Что нового вы узнали по ходу выполнения этого упражнения?

Как, по вашему мнению, можно выразить фразу «нетворческий человек?»
Выработка ритуала прощания.

Занятие № 2

Цель занятия: формирование сплоченности группы, снятие мышечного напряжения и зажимов, создание в группе атмосферы доброжелательности, осознание барьеров креативности, развитие спонтанности, творческих способностей, умения свободно оперировать словесным мышлением.

Игра-приветствие

Цель: создание атмосферы доброжелательности и раскрепощенности, положительного эмоционального состояния.

Описание: каждый участник группы по очереди, не говоря, кому он адресует, произносит какое-либо приветствие. Остальные должны угадать, кому данное приветствие адресовано, и хором назвать его имя. Если звучат разные имена, то автор приветствия сообщает имя адресата.

Упражнение «Воздух, желе, камень»

Цель: формирование сплоченности группы, снятие мышечного напряжения и зажимов.

Описание: группа располагается в форме круга. Упражнение включает в себя попеременное напряжение и расслабление всего тела. По команде ведущего «ВОЗДУХ!» участники пытаются сделать свое тело максимально «эфирным», лишенным самого малейшего напряжения, почти парящим. По команде «ЖЕЛЕ!» участники представляют себя в виде находящегося на тарелке желе, оно колыхается, вибрирует, в нем присутствует структура. И наконец, последняя команда «КАМЕНЬ!» – требует от каждого участника застыть в позе, в которой его застигла эта команда, напрягая до предела все тело. Ведущему важно не только время от времени менять команды, но и тщательно контролировать ход упражнения, проверяя степень расслабления-напряжения мышц, поддерживая в учащихся интерес к изучению своего тела и групп мышц, задействованных в работе.

Упражнение «Креативность?»

Цель: формирование общего представления понятия «креативность» и выделение признаков креативности.

Инструкция: «Сейчас я предлагаю каждому из вас взять лист бумаги и нарисовать креативность, так, как вы ее понимаете. У вас будет достаточно времени на рисование, мы подождем, когда все закончат свои рисунки».

После того, как участники завершат рисунки, каждый рассказывает о своем рисунке, о том, как он(а) понимает, что такое креативность.

По ходу обсуждения педагог предлагает участникам задавать друг другу вопросы, уточнять содержание высказываний. После того, как все выскажутся, ведущий подводит итог, перечисляя основные идеи, касающиеся проявлений креативности, условий ее формирования и развития.

Упражнение «Социальные роли»

Цель: самопрезентация через социальную роль, обучение безоценочности суждений, развитие спонтанности и креативности.

Описание: в центре стоит пустой стул. По мере готовности каждый участник группы садится на него и представляет себя в любой роли. Это могут быть роли собственные или других людей, исторические роли, из настоящего или из будущего. Презентация роли длится 3-5 минут. После презентации участники группы задают вопросы, уточняющие роли.

Ведущий обращает внимание на то, чтобы вопросы были уточняющими, а не оценивающими, поддерживает участника в праве выбора любой роли. После презентации каждого участника организуется социодрама. Тема задается ведущим с учетом набора сыгранных ролей. Примерные темы: «Жизнь в новом государстве», «Один день с новыми знакомыми», «Кто мы?» и т.д. Время действия 5-10 минут.

Рефлексия:

Как была выбрана роль?

Как чувствовал себя во взаимодействии с другими в этой роли?

Какие аналогии из реальности внесены в роль?

Как отозвались роли других?

Упражнение «Удивительный рассказ»

Цель: развитие письменной речи, творческих способностей и умения свободно оперировать словесным мышлением, осознание барьеров креативности.

Описание: Каждый из участников пишет в верхней части листа бумаги четыре буквы: Н Г О К. По сигналу тренера необходимо составить как можно больше предложений, в которых первое слово должно начинаться на букву Н, второе – на букву Г, третье – на О, четвертое – на К. Например, «Николай Говорит Очень Красиво». Время выполнения 3 минуты.

Через три минуты педагог предлагает каждому участнику по очереди сказать, сколько у него написано предложений, а затем просит каждого прочитать одно из написанных им предложений, любое, по выбору самого участника. Это может быть то предложение, которое сам участник считает наиболее удачным. При ознакомлении с результатами работы участники обнаруживают для себя не использованные ими стилевые, содержательные и другие возможности для составления предложений, что усиливает их мотивацию и позитивно сказывается на результатах последующей работы. Ведущий предлагает продолжить составление предложений еще в течение 3 минут. Когда отведенное время закончится, каждый участник снова сообщает, сколько ему удалось написать предложений и зачитывает одно из них по своему выбору. Затем задание усложняется: каждый пишет рассказ о группе. Количество слов в предложениях, из которых будет состоять этот рассказ, может быть любым, но слова должны начинаться на буквы НГОКНГОКНГОК и т.д. При этом знаки препинания могут ставиться в любом месте. На выполнение этого задания дается 5 минут. (Можно не задавать тематику написания рассказа).

Когда работа завершена, каждый участник зачитывает свой рассказ. Содержание рассказов не обсуждается, не комментируется и не оценивается.

Рефлексия:

Опишите свое состояние при выполнении этого упражнения?

Столкнулись ли вы с какими-либо трудностями? Почему?

Ритуал прощания.

Занятие № 3

Цель занятия: развитие артистических способностей участников группы, воображения, речи, формирование навыков и умений управления креативным процессом, развитие гибкости, оригинальности и нестандартности мышления.

Упражнение «Разминка»

Цель: развитие воображения, пластичности, артистичности.

Инструкция: «Походите, как младенец, который только начал ходить, как старый человек, как эстрадный певец, как артист балета, как человек, которому некуда спешить и др.».

Упражнение «Отгадай»

Цель: развитие коммуникативных навыков и способностей эффективного использования невербальных средств общения.

Описание: У педагога в руках карточки, на которых написаны названия предметов, состояний, любые понятия, например, сон, веселье, ночь, весна, фараон, бухгалтерия, организм и т.д.

Инструкция: «Сейчас я приколю карточку с написанным на ней словом на спину одному из нас, допустим Светлане, и сделаю это так, чтобы она не видела, что на ней написано. Мы все сможем прочесть написанное слово, но при этом ничего не будем говорить Светлане. Ее задача – узнать, что написано на карточке. Для выполнения этой задачи она может называть любого из нас, по своему выбору, и тот, кого она назовет, постарается, пользуясь только невербальными средствами, сообщить Светлане, что написано на карточке».

Отгадывающим следует обратить внимание на то, как возникает ответ, а также на то, какие состояния у них будут возникать в ходе выполнения задания, и как они будут изменяться. По ходу выполнения задания отгадывающий может высказывать возникающие у него гипотезы и, как только называется правильное слово, тренер сообщает ему об этом.

Рефлексия:

Возникли ли у вас трудности в этом упражнении? Какие?

Как вы думаете, что помогало вам дать правильный ответ?

Как изменялось ваше состояние по ходу выполнения упражнения?

Упражнение «Не может быть»

Цель: развитие воображения, речи, способности изменить картину мира таким образом, чтобы увидеть в ней новые признаки и возможности для существования.

Описание: Каждый участник должен назвать что-нибудь невероятное: вещь, явление природы, необычное животное, рассказать случай. Выигрывает тот, кто придумает пять таких сюжетов подряд, и никто ни разу ему не скажет: «Бывает!»

Рефлексия:

Трудно ли вам было придумать что-нибудь невероятное? Как вы думаете почему?

Что мешало активному процессу мышления? А что наоборот, подталкивало вас к новым идеям?

Упражнение «По щучьему велению»

Цель: развитие коммуникативных способностей, умения обратиться к другому человеку с просьбой, умения понимать другого.

Описание: Водящий говорит: «По щучьему велению, по моему хотению...» Обращается к кому-то конкретно и о чем-то его просит. Например, просит пройти по комнате или загадать загадку. Исполнивший просьбу становится водящим.

Упражнение «Мяч желаний»

Цель: формирование навыков и умений управления креативным процессом, развитие гибкости, оригинальности и нестандартности ответов.

Описание: Ведущий бросает участнику мяч и называет при этом любой предмет. Тот, кому достается мяч, называет три нестандартных способа использования этого предмета. Например, при броске произнесли слово «молоток». Кроме прямого назначения, молоток можно использовать в качестве пресс-папье для того, чтобы не разлетались лежащие на столе бумаги; можно использовать молоток в качестве ручки для тяжелой

авоськи; можно, привязав к нему шпагат, применить его в качестве отвеса при строительных работах.

Обязательное условие – не прибегать к универсальным способам использования большинства предметов, так как почти любой предмет можно нарисовать, потрогать, понюхать, многие предметы можно подарить.

Рефлексия:

Трудно ли было выполнять упражнение? Почему?

Какие состояния возникали и как они изменялись в ходе работы?

Что подталкивало вас на возникновение новых идей?

Ритуал прощания.

Занятие № 4

Цель занятия: развитие креативности и умения логически мыслить и излагать свое мнение, осознание барьеров проявления креативности и выделение этапов креативного процесса, развитие чувства юмора.

Упражнение «Упрямый осел»

Цель: разогрев тела, формирование его готовности к работе, активизация участников занятия.

Инструкция: «Об упрямстве ослов ходят легенды. Если осел остановился на дороге и отказывается идти вперед, то от хозяина требуется недюжинное упорство, терпение, а порой и физическая сила, чтобы сдвинуть с места серого упряма. Представьте, что в руке у вас повод, к которому привязано животное. Попробуйте сдвинуть его с места! Ослабляйте время от времени повод и пробуйте вновь! Учтите, что у упрямого ослика достаточно сил и времени. Успеха!».

Упражнение «Апельсин»

Цель: развитие воображения, формирование способности изменить форму стимула таким образом, чтобы увидеть в нем новые признаки и возможности для использования.

Инструкция: «Давайте вообразим, что это (педагог показывает мяч) – апельсин. Сейчас мы будем бросать его друг другу, говоря при этом, какой апельсин мы бросаем. Будем внимательны: постараемся не повторять уже названные качества, свойства апельсина и сделаем так, чтобы мы все принимали участие в работе». Ведущий начинает работу, называя любую характеристику воображаемого апельсина, например, «сладкий». В процессе выполнения упражнения педагог побуждает участников к более динамичной работе, формулируя свои высказывания позитивно, например, «Давайте работать быстрее».

Также ведущий обращает внимание группы на моменты, когда происходит переход в другую содержательную плоскость. Например, звучали такие характеристики как «желтый», «оранжевый», а следующий участник говорит: «кубинский». В этом случае педагог может сказать: «Появилась новая область – страна-производитель».

Упражнение «Куб»

Цель: развитие креативного мышления, осознание барьеров креативности.

Описание: У ведущего в руках лист с изображением куба. Он просит посмотреть на рисунок и сказать, что на нем изображено. Участники высказывают свои версии. Педагог подводит итог, повторяя то, что было сказано. Обычно, это – рисунок, куб, геометрическая фигура, несколько квадратов, коробка, комната и т. д. Ведущий говорит: «У нас возникли разные мнения по поводу того, что изображено на этом листе. В то же время, очевидно, что на нем нет ничего, кроме двенадцати отрезков прямых. Как это объяснить?»

В процессе обсуждения участники группы высказывают идеи относительно влияния предыдущего опыта на восприятие, когда «узнается» ранее выстроенная в сознании конструкция.

В зависимости от уровня группы идея может облекаться в разные формулировки: «мы узнаем вещи, которым сами дали имя (название), при этом другие могут даже не

подозревать, что этот объект означает для нас», «нам сказали, что такая форма называется кубом, поэтому мы и видим его» и т. д.

Упражнение «Необычный рисунок»

Цель: развитие креативности, осознание барьеров ее проявления.

Описание: Участники группы сидят по кругу. В кругу лежат цветные карандаши, мелки, фломастеры, листы бумаги.

Каждый из участников берет лист бумаги и все-то, что ему потребуется для рисования на своем листе бумаги. На рисование отводится 15 секунд. Через 15 секунд каждый передает свой лист соседу слева. После того, как участник получает лист, на котором уже что-то нарисовано, он должен дорисовать еще что-то, развивая сюжет в любом направлении. Работа продолжается до тех пор, пока лист каждого не пройдет по кругу и не вернется к «хозяину».

Упражнение «Блицтурнир»

Цель: развитие оперативности, умения логически мыслить и излагать свое мнение, развитие чувства юмора.

Описание: Каждый пишет на листке бумаги по одному вопросу, сворачивает листок и кладет в шапку. Затем участники по очереди вытаскивают листки, читают вопросы и пытаются на них ответить. Другие члены группы также могут предложить свои варианты ответов. При этом каждый имеет право не отвечать.

Ритуал прощания.

Занятие № 5

Цель занятия: развитие внимания, воображения, быстроты мышления; осознание участниками применения собственной креативности, умения принимать нестандартные решения в определенных ситуациях.

Упражнение «Назови предмет»

Цель: развитие внимания, ловкости, быстроты мышления.

Инструкция: «Сейчас мы будем бросать друг другу мяч, при этом, когда бросаем – называем какой-либо цвет, а когда ловим – объект такого цвета. Будем внимательны: не повторяем те цвета и объекты, которые уже названы, и дадим возможность каждому из нас участвовать в работе».

Упражнение «Ваше впечатление»

Цель: развитие внимания, памяти, формирование умений выражать свои чувства и отношения через образные выражения или явления окружающего мира, предоставление обратной связи.

Инструкция: «Сосредоточьтесь на своем соседе справа (слева). Вспомните все его проявления во время нашей работы, все, что он говорил, делал. Вспомните чувства и отношения, которые возникали у вас к этому человеку. Для этого у нас будет две минуты».

Когда две минуты прошли, педагог продолжает инструкцию: «Теперь решите, какое из описаний природы, погоды, времени года, которое вы встречали в литературе или придуманное вами, соответствует вашим впечатлениям об этом человеке. Когда все будут готовы, каждый, по очереди, скажет своему соседу возникшее у него описание».

Упражнение «Первая проба на роль»

Цель: осознание применения собственной креативности, умения принимать нестандартные решения в определенных ситуациях.

Описание: В центр круга ставится стул – «стул презентации». Каждый участник группы по очереди садится на этот стул, а остальные представляют себя кинорежиссерами, которым предстоит снимать некий фильм. Для фильма, разумеется, нужно подобрать актеров, пригодных для исполнения той или иной роли. Нужно определить, какая роль по внешним признакам человека и особенностям его поведения в большей степени ему соответствует. Возможно, это роль героя из известного произведения: кинофильма, сериала, сказки. Можно придумать собственный сценарий. В

этом случае, кинорежиссер должен описать, что это за герой, на роль которого способен претендовать человек на «стуле презентации»: его возраст, социальный статус, другие его характеристики, время действия фильма и т.п. Участнику, сидящему на «стуле презентации», не нужно ничего говорить. Он только слушает мнения других. Не обязательно должны высказаться все по каждому сидящему на «стуле презентации». В первую очередь, говорят те, у кого уже появилось четкое представление о возможной роли кандидата.

Рефлексия:

Что Вы чувствовали, сидя на «стуле презентации»?

Какие роли, предложенные вам кинорежиссерами, вызвали недоумение или даже протест?

Какую роль вы бы сыграли с удовольствием?

Трудно ли, будучи кинорежиссером, определить роль, наиболее подходящую для каждого человека?

В каких случаях это удавалось достаточно легко?

Упражнение «Вместе или раздельно?»

Цель: развитие внимательности и логического мышления.

Описание: Один из участников выходит из комнаты. В это время группа договаривается о признаке, по которому она могла бы разделиться на две подгруппы. Вначале признак этот должен быть только визуальным. Например, в одном углу сидят люди, носящие очки, в другом – те, у кого очков нет. Или в одной группе – те, у кого на руке есть часы, в другой – участники без часов...

После того, как разделение произошло, в комнату возвращается игрок, которому предлагается проанализировать «картинку» и на основании увиденного сказать, какой признак лег в основу распределения участников по группам.

На «продвинутом» этапе можно попробовать проводить разделение, основываясь на качествах характера, общности интересов...

Упражнение «Человек из будущего»

Цель: развитие воображения, нестандартного и творческого мышления.

Описание: В течение 5 минут участники должны разделиться на две команды, выбрать 1 члена команды и представить его в образе Человека из Будущего. Для превращения можно использовать набор предметов, который находится у каждой команды (тарелка, ленточки, скотч, цветные карандаши, пластмассовые пробки, значки).

Затем каждая команда представит своего героя, используя в своей защите нестандартные ответы на следующие вопросы:

Где живет главный герой?

Что он любит кушать

Какая у него профессия?

Защита работ.

Ритуал прощания.

ТЕСТ КРЕАТИВНОСТИ ТОРРЕНСА. ДИАГНОСТИКА ТВОРЧЕСКОГО МЫШЛЕНИЯ

Существует огромное количество различных методов психодиагностики творческих способностей человека. Наиболее популярный из них - тест Торренса.

Креативность по Торренсу (от лат. creatio - созидание) - это чувствительность к задачам, дефициту и пробелам знаний, стремление к объединению разноплановой информации; креативность выявляет связанные с дисгармонией элементы проблемы, ищет их решения, выдвигает предположения и гипотезы о возможности решений; проверяет и опровергает эти гипотезы, видоизменяет их, перепроверяет их, окончательно обосновывает результат.

Э. Торренс разработал 12 тестов, сгруппированных в вербальную, изобразительную и звуковую батарею. Невербальная часть данного теста, известная как «Фигурная форма теста творческого мышления Торренса» (Figural forms), была адаптирована в НИИ общей и педагогической психологии АПН в 1990 году. Другая часть теста - «Завершение картинок» (Complete Figures) была адаптирована в 1993-1994 годах в лаборатории диагностики способностей и ПВК Института психологии Российской академии наук.

Предлагаемый вашему вниманию фигурный тест Е. Торренса предназначен для взрослых, школьников и детей от 5 лет. Этот тест состоит из трех заданий. Ответы на все задания даются в виде рисунков и подписей к ним.

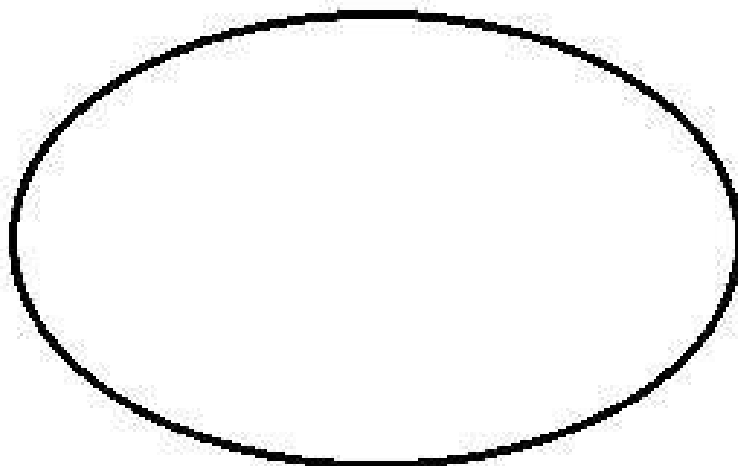
Время выполнения задания не ограничено, так как креативный процесс предполагает свободную организацию временного компонента творческой деятельности. Художественный уровень исполнения в рисунках не учитывается.

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

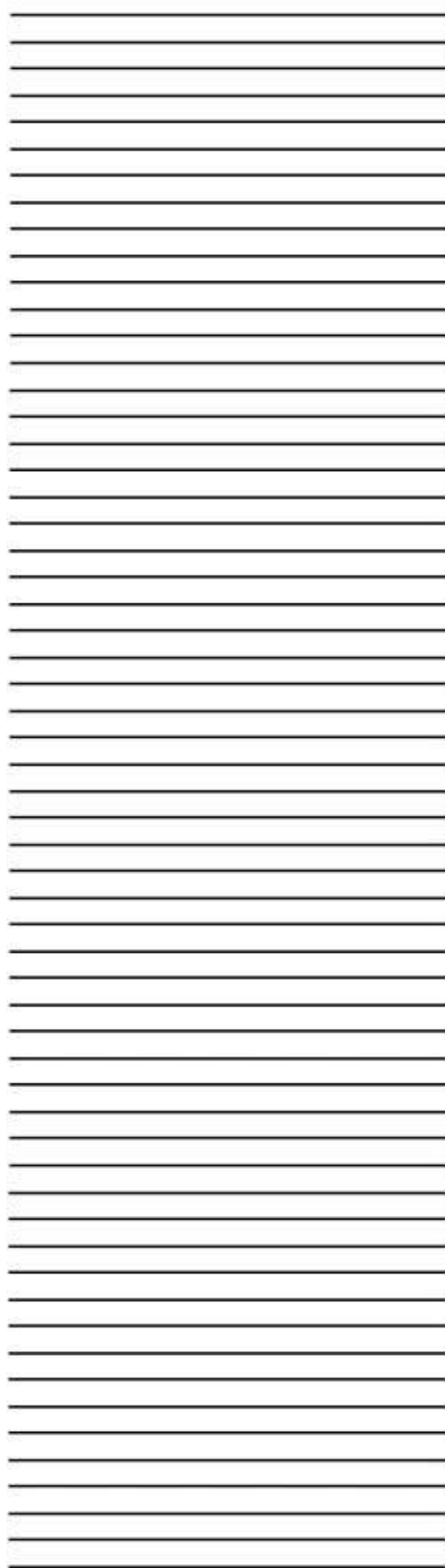
Субтест 2. «Завершение фигуры».

Дорисуйте десять незаконченных стимульных фигур. А также придумайте 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 оттуда, куда ты вернешься вечером».

«Сопротивление 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.

ТЕСТ КРЕАТИВНОСТИ ТОРРАНСА

Краткий тест. Фигурная форма.

Сокращенный вариант изобразительной (фигурной) батареи теста креативности П. Торранса представляет собой задание **«Закончи рисунок»**.

Задание **«Закончи рисунок»** представляет собой второй субтест фигурной батареи тестов творческого мышления П. Торранса.

Тест может быть использован для исследования творческой одаренности детей, начиная с дошкольного возраста (5–6 лет) и до выпускных классов школы (17–18 лет). Ответы на задания этих тестов испытуемые должны дать в виде рисунков и подписей к ним. Если дети не умеют писать или пишут очень медленно, экспериментатор или его ассистенты должны помочь им подписать рисунки. При этом необходимо в точности следовать замыслу ребенка.

Подготовка к тестированию. 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 достижения надежных и объективных 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. 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. Дошкольникам и младшим школьникам нужно помочь в указании этих сведений. В этом случае будет лучше, если вы внесете данные заранее и раздадите детям листы с уже заполненными графами.

После этих приготовлений можно приступить к чтению следующей инструкции:

«Вам предстоит выполнить увлекательные задания. Все они 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 вашу 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».

Задания теста формулируются 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 картинке 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 валидации текста).

Если учащиеся волнуются, что они не успевают закончить задание вовремя, успокойте их, сказав им следующее:

«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 приступить 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 дети 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 нескольких ассистентов, что особенно важно при тестировании младших школьников и дошкольников.

Измерения и обработка результатов. Важным условием высокой надежности теста является внимательное изучение указателя оценки тестовых показателей и использование приведенных стандартов как основы для суждений.

Процедуры измерения.

1. Прочитать руководство. Вы должны четко осознавать концепцию творческого мышления П. Торранса: 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 83 категорий ответов. Используя эти списки, определите номера категорий ответов и баллы за их оригинальность. Запишите их в соответствующих графах.

Если оригинальность ответов оценивается 0 или 1 баллом, категория ответов может быть определена по списку 1. 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, которые заносятся в графу, отведенную для этих показателей выполнения задания. Показатели категорий оригинальности и разработанности ответов записываются на бланке, в строке, соответствующей номеру рисунка. Там же записываются пропуски (отсутствие) ответов.

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. Аналогичным образом определяется суммарный показатель разработанности ответов.

Проверка надежности измерений. Время от времени рекомендуется сопоставлять данные собственной обработки тестов с данными обработки тех же тестов более опытным экспериментатором. Все несоответствия должны быть выявлены и обсуждены. Рекомендуется рассчитать коэффициенты корреляции между показателями, полученными двумя исследователями при обработке 20–40 протоколов. Другим способом проверки надежности может служить повторная обработка экспериментальных материалов одним и тем же исследователем через одну или несколько недель. При использовании бланков для обработки эти виды контроля займут немного времени.

Указатель оценки теста. В указатель включены данные, полученные на 500 учащихся школ г.Москвы в 1994 году. Возраст испытуемых – от 6 до 17 лет.

Беглость. Этот показатель определяется подсчетом числа завершенных фигур. Максимальный балл равен 10.

Гибкость. Этот показатель определяется числом различных категорий ответов. Для определения категории могут использоваться как сами рисунки, так и их названия (что иногда не совпадает). Далее приведен список № 2, включающий 99% ответов. Для тех ответов, которые не могут быть включены ни в одну из категорий этого списка, следует применять новые категории с обозначением их «X1», «X2» и т. д. Однако это требуется очень редко.

Категории ответов, оцениваемых 0 или 1 баллом за оригинальность, значительно удобнее определять по списку № 1 отдельно для каждой стимульной фигуры.

Оригинальность. Максимальная оценка равна 2 баллам для неочевидных ответов с частотой менее 2%, минимальная – 0 баллов для ответов с частотой 5% и более, а 1 балл засчитывается за ответы, встречающиеся в 2–4,9% случаев. Данные об оценке категории и оригинальности ответа приведены в списке № 1 для каждой фигуры в отдельности. Поэтому интерпретацию результатов целесообразно начинать, используя этот список.

Премияльные баллы за оригинальность ответов, в которых испытуемый объединяет несколько исходных фигур в единый рисунок. Торренс считает это проявлением высокого уровня творческих способностей, поскольку такие ответы довольно редки. Торренс считает необходимым присуждать дополнительные баллы за оригинальность при объединении в блоки исходных фигур: объединение двух рисунков – 2 балла; объединение 3–5 рисунков – 5 баллов; объединение 6–10 рисунков – 10 баллов. Эти премиальные баллы добавляются к общей сумме баллов за оригинальность по всему заданию.

Разработанность. 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 дается 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 по 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. Если линия разделяет рисунок на две значимые части, подсчитывают баллы в обеих частях рисунка и суммируют их. Если линия обозначает определенный предмет – шов, пояс, шарф и т. д., то она оценивается 1 баллом.

Стимульный материал

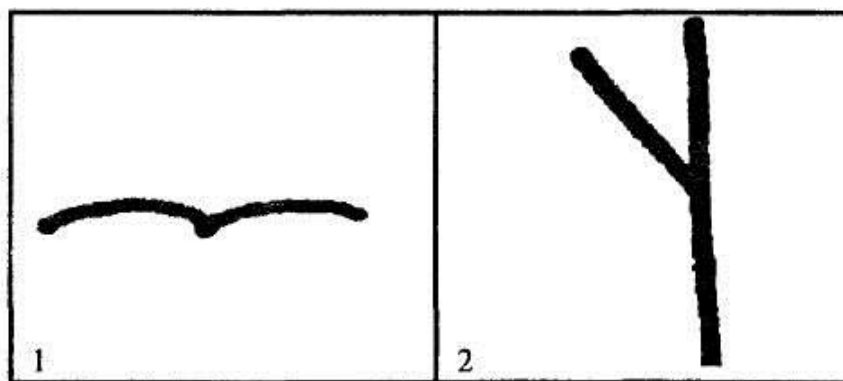
Фамилия _____ Имя _____ Дата _____

Закончи рисунок

На этих двух страницах нарисованы незаконченные фигурки. Если ты добавишь к ним дополнительные линии, у тебя получатся интересные предметы или сюжетные картинки.

На выполнение этого задания отводится 10 минут. Постарайся придумать такую картинку или историю, которую никто другой не сможет придумать. Сделай ее полной и интересной, добавляя к ней новые идеи.

Придумай интересное название для каждой картинке и напиши его внизу под картинкой.





3



4



5



6



7



8



9



10



Пример 1

Разработанность
ответа: 0

Пример 2

Разработанность
ответа: 4

Пример 3

Разработанность
ответа: 12

Приведены три примера подсчета баллов за разработанность ответов. Следует их внимательно изучить.

СПИСОК № 1 (Напомним:, что ответы, не указанные в списке № 1, получают оценку по оригинальности 2 балла как нестандартные и встречающиеся реже, чем в 2% случаев. Категория этих ответов определяется по списку № 2). Ответы на задание с указанием номеров категории и оценок по оригинальности

Фигура 1

0 баллов (5% и более ответов)

(24) Абстрактный узор. (37) Лицо, голова человека. (1) Очки. (38) Птица (летающая), чайка.

1 балл (от 2 до 4,99%)

(10) Брови, глаза человека. (33) Волна, море. (4) Животное (морда). (4) Кот, кошка. (21) Облако, туча; (58) Сверхъестественные существа. (10) Сердце («любовь»). (4) Собака. (8) Сова. (28) Цветок. (37) Человек, мужчина. (31) Яблоко.

Фигура 2

0 баллов (5% и более ответов)

(24) Абстрактный узор. (64) Дерево и его детали. (67) Рогатка. (28) Цветок.

1 балл (от 2% до 4,99%)

(41) Буква: Ж, У и др. (13) Дом, строение. (42) Знак, символ, указатель. (8) Птица, следы, ноги. (45) Цифра. (37) Человек.

Фигура 3

0 баллов (5% и более ответов)

(24) Абстрактный узор. (53) Звуковые и радиоволны. (37) Лицо человека. (9) Парусный корабль, лодка. (31) Фрукты, ягоды.

1 балл (от 2 до 4,99%)

(21) Ветер, облака, дождь. (7) Воздушные шары. (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.

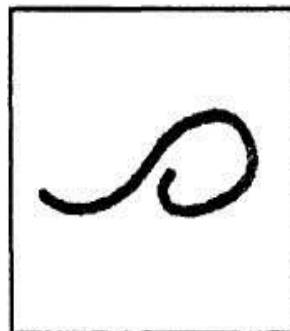
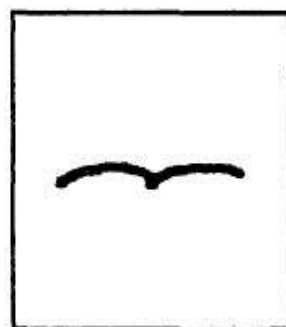
Фигура 4

0 баллов (5% и более ответов)

(24) Абстрактный узор. (33) Волна, море. (41) Вопросительный знак. (4) Змея. (37) Лицо человека. (4) Хвост животного, хобот слона.

1 балл (от 2 до 4,99%)

(4) Кот, кошка. (32) Кресло, стул. (36) Ложка, половник. (4)



Мышь. (38) Насекомое, гусеница, червь. (1) Очки. (8) Птица: гусь, лебедь. (27) Ракушка. (58) Сверхъестественные существа. (1) Трубка для курения. (28) Цветок.

Фигура 5

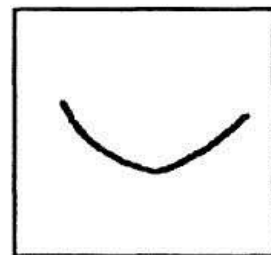
0 баллов (5% и более ответов)

(24) Абстрактный узор. (36) Блюдо, ваза, чаша. (9) Корабль, лодка. (37) Лицо человека. (65) Зонт.

1 балл (от 2 до 4,99%)

(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.



Фигура 6

0 баллов (5% и более ответов)

(24) Абстрактный узор. (15) Лестница, ступени. (37) Лицо человека.

1 балл (от 2 до 4,99%)

(33) Гора, скала. (36) Ваза. (64) Дерево, ель. (19) Кофта, пиджак, платье. (66) Молния, гроза. (37) Человек: мужчина, женщина. (28) Цветок.



Фигура 7

0 баллов (5% и более ответов)

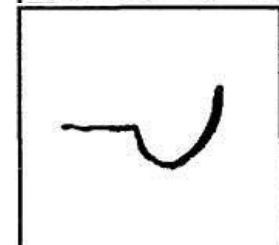
(24) Абстрактный узор. (18) Автомашина. (36) Ключ; (62) Серп.

1 балл (от 2 до 4,99%)

(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.



Фигура 8

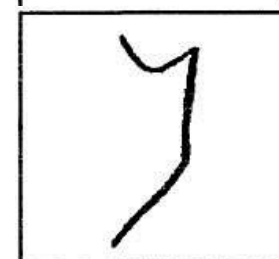
0 баллов (5% и более ответов)

(24) Абстрактный узор. (37) Девочка, женщина. (37) Человек: голова или тело.

1 балл (от 2 до 4,99%)

(41) Буква: У и др. (36) Ваза. (64) Дерево. (11) Книга. (19) Майка, платье. (2) Ракета. (58) Сверхъестественные существа. (28) Цветок.

(67) Щит.



Фигура 9

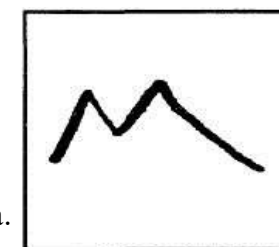
0 баллов (5% и более ответов)

(24) Абстрактный узор. (33) Горы, холмы. (4) Животное, его уши. (41) Буква М.

1 балл (от 2 до 4,99%)

(4) Верблюд. (4) Волк. (4) Кот, кошка. (4) Лиса. (37) Лицо человека.

(4) Собака. (37) Человек: фигура.



Фигура 10

0 баллов (5% и более ответов)

(24) Абстрактный узор. (8) Гусь, утка. (64) Дерево, ель, сучья. (37) Лицо человека. (4) Лиса.

1 балл (от 2% до 4,99%)

(63) Буратино. (37) Девочка. (8) Птица. (58) Сверхъестественные существа. (45) Цифры. (37) Человек, фигура.



СПИСОК № 2. Категории ответов, оригинальность которых оценивается 2 баллами с указаниями категории.

- (18) Автомобиль: машина легковая, гоночная, грузовая, повозка, тележка, трактор.
- (3) Ангелы и другие 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, в 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) Зонт; (63)
- Игрушка: конь-качалка, кукла, кубик, марионетка. (62) Инструменты: вилы, грабли, клещи, 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. (30)
- 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, щит. (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: Аладдин, баба Яга, бес, вампир, ведьма, Гераклес, 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». (10) 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. табл. 1), что большинство детей 1–8 классов выполняют от 7 до 10 заданий, а старшеклассники – от восьми до десяти заданий. Минимальное количество выполненных заданий (менее пяти) встречается чаще 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. Тот, кто получает 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 показатели КТГМ у учащихся разных классов*

Классы	Беглость	Гибкость	Оригинальность	Разработанность
1 – 2	9,0(1,2)	7,5(1,7)	10,3 (2,9)	22,4(8,8)
3 – 4	8,9(1,6)	7,6(1,6)	9,7 (3,6)	31,7(15,2)
5 – 6	9,0(2,1)	6,8 (2,2)	9,2(4,1)	30,4(16,5)
7 – 8	9,1(1,8)	7,4(1,9)	9,6(3,6)	31,8(17,4)
9 – 11	9,7 (0,7)	8,1(1,3)	10,7(3,3)	40,4(13,6)
1-11	9,2(1,4)	7,6(1,6)	10,0(3,4)	31,3(35,3)

* Для сопоставления показателей творческого мышления (оригинальности и разработанности) необходимо провести их преобразование в стандартную Т-шкалу. Это позволит сравнивать результаты, полученные по КТГМ и фигурному тесту творческого мышления П. Торранса (см. табл. 2). В скобках в таблице указаны показатели стандартного отклонения.

Таблица 2

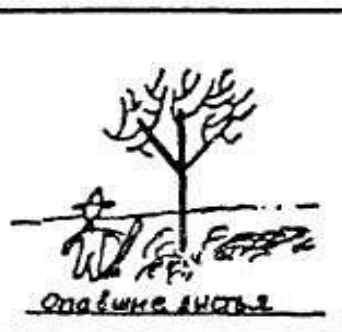
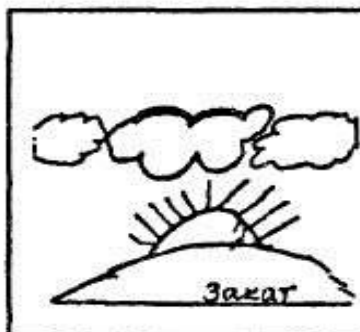
Преобразование «сырых» показателей в Т-шкалу

Т-шкала	Баллы по оригинальности			Баллы по разработанности		
	1-3 класс	4-8 класс	9-11 класс	1-2 класс	3-8 класс	9-11 класс
100	—		—	66	110	108
95		—	—	62	101	101
90		—	—	58	92	95
85	20	—	—	54	83	88
80	19	20	20	49	75	81
75	18	18	18	45	68	74
70	16	17	17	40	62	68
65	15	15	16	35	55	61
60	13	13	14	31	48	54
55	12	И	12	26	39	47
50	10	9	11	22	30	40
45	9	7	9	18	23	33
40	7	5	7	14	16	27
35	6	3	5	10	11	20
30	4	1	4	5	7	13
25	2	—	1	1	2	7
20	1	—	—	—	—	1

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

Пример обработки заданий*

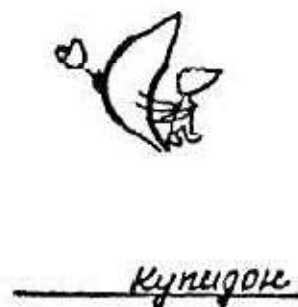
21—1—5



64—0—8

* Первая цифра – номер категории, вторая – баллы за оригинальность, третья – баллы за разработанность.

67—1—5



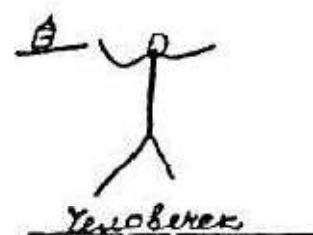
33—0—7

36—1—6



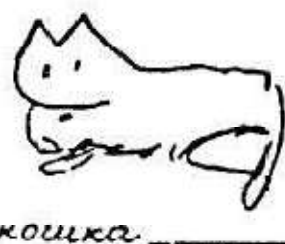
19—2—4

36—0—6



37—0—3

4—1—6



ОЦЕНОЧНЫЙ ЛИСТ

Фамилия _____ Имя _____ Пол _____
Возраст _____ лет Школа № _____ Класс _____
Дата проведения теста _____

	№ категории	Оригинальность	Разработанность
1	21	1	5
2	64	0	8
3	67	1	5
4	33	0	7
5	36	1	6
6	19	2	4
7	36	0	6
8	37	0	3
9	4	1	6
10			

Беглость	Гибкость	Оригинальность	Разработанность
9	8	6	50
По Т-шкале	35		62

Заключение.

Беглость и гибкость соответствует возрасту. Оригинальность идей – низкая.

Разработанность – верхняя граница нормы.

КЕЙС 4. ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНАЯ ЛАБИЛЬНОСТЬ

ПОНЯТИЕ ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНОЙ ЛАБИЛЬНОСТИ

Определение термина «**лабильность**». Лабильность в переводе с латинского языка обозначает «скольжение, неустойчивость». Под термином принято понимать максимальную подвижность и неустойчивость психики, физиологического состояния или температуры тела. Также лабильность – это подвижность нервной и мышечной ткани, которая характеризуется величайшей частотой, с помощью которой ткань может возбуждаться в ритме раздражений.

Само понятие является довольно распространенным, как правило, им обозначают подвижность и переменчивость различных процессов в организме. В этом смысле лабильность не всегда является положительным качеством. В психологии данный термин определяет неустойчивость эмоциональных состояний и звучит как «эмоциональная лабильность».

Интеллектуальная лабильность. Она является одной из разновидностей лабильности, включает в себя способность молниеносного переключения внимания, а также быстрого перехода от решения одной задачи к другой без допущения ошибки.

Интеллектуальная лабильность — скорость возникновения и передачи циклов возбуждения в нервной и мышечной тканях.

Психическая работа мозга человека полностью зависит от уровня интеллекта, который содержит в себе способности к познанию, логике, анализу информации. У людей с высоким уровнем интеллектуальной лабильности имеются способности к качественному и адекватному реагированию на изменение обстоятельств, к приобретению новых и полезных навыков, а также к принятию нестандартных решений.

Профессионал, который использует свои сильные стороны на полную мощность, может скрыть и преодолеть недостатки, получая необходимый результат, а также переключая собственное внимание и действуя без ошибок.

Интеллектуальная лабильность зависит от нейрофизиологических особенностей строения коры головного мозга. Это биологический детерминированный процесс, на который обучение и практика никак не влияют. На уровень интеллектуальной лабильности воздействует скорость возбуждения и торможения в нейронах, степень уравновешенности данных процессов. Чем выше показатель лабильности у человека, тем мозг будет быстрее реагировать на полученную информацию и производить координирование психомоторных реакций. Можно сказать, что уровень лабильности является показателем определения скорости и точности восприятия, а также обработки получаемой информации.

Ещё совсем недавно при приёме на творческую или ответственную работу, требующую высоких умственных способностей, претендентам предлагали пройти тест на IQ (коэффициент интеллекта). Однако было выявлено, что человек с повышенным показателем IQ не всегда способен принимать мгновенные решения и своевременно переключаться с одной задачи на другую.

Оказалось, что здесь срабатывает иной параметр — психофизиологический. Это интеллектуальная лабильность — скорость возникновения и передачи циклов возбуждения в нервной и мышечной тканях. Так что на сегодняшний день во многих компаниях при приёме на работу соискатели проходят тест на быстроту мыслительных процессов.

В психологии интеллектуальная лабильность — это способность быстро переключать внимание, уметь в короткие сроки решать как можно больше задач и как можно качественнее. В отличие от IQ, данный показатель не зависит от умственных способностей, которые обусловлены либо генетикой, либо постоянным развитием. Здесь главную роль играют процессы ЦНС. Скорость мысли определяется тем, как быстро

происходит переключение между возбуждающим и тормозным импульсами, которые передаются от нейрона к нейрону, и насколько они уравновешены.

Чем быстрее человек отвечает на вызов извне, чем подвижнее у него нервная система, тем быстрее его мозг запускает психомоторные реакции в соответствии с полученными задачами и тем выше его интеллектуальная лабильность. От неё зависит успешность в процессе обучения и карьерном росте. Особенно в современном мире, когда требуется мобильность не только гаджетов и Интернета, но и мыслительных операций. Если сотрудники или учащиеся медленно приспосабливаются к новым обстоятельствам, обладая ригидной нервной системой, вряд ли они добьются высоких вершин при сдаче экзаменов или при продвижении по карьерной лестнице.

ПРИЗНАКИ

- повышенная концентрация внимания;
- быстрая реакция на информацию извне;
- способность моментально переключать внимание;
- чёткий анализ сразу нескольких заданий;
- высокая скорость выполнения поставленной задачи;
- быстрый переход между заданиями;
- кратковременность активной деятельности;
- умение ориентироваться даже в запутанных и усложнённых условиях;
- отсутствие ошибок, высокое качество выполненной работы;
- умение учесть сразу несколько требований в синхроне.

ЗНАЧЕНИЕ ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНОЙ ЛАБИЛЬНОСТИ

Высокая интеллектуальная лабильность у взрослого или ребенка дает ему следующие преимущества:

- Возможность быстро переключаться между задачами. Такие люди более приспособлены к работе в режиме многозадачности. Например, школьник с такими показателями обычно успевает по большинству предметов. А взрослый может стать успешным в области менеджмента.
- Хорошая скорость переключения между разноплановыми задачами.
- Обучаемость — люди с высокой лабильностью лучше воспринимают новое.
- Отличная скорость восприятия информации и способность подстраиваться под новые условия.

Таким образом, люди с хорошей интеллектуальной лабильностью на сегодняшний день более успешны, чем те, у кого этот показатель достаточно низкий. Это касается и младших школьников, и взрослых людей. В данном случае возраст не имеет значения.

Учитывая все эти моменты, можно говорить о том, что высокая интеллектуальная лабильность может стать большим преимуществом для любого человека, который заботится о том, чтобы устроить свою карьеру.

Руководители знают, что высокие показатели по этому параметру свидетельствуют о том, что работник будет успешно и быстро обучаться. Цепь таких рассуждений приводит, в конце концов, к тому, что при прочих равных выбирают кандидатов с высоким уровнем по этому показателю.

РАЗВИТИЕ

Интеллектуальная лабильность — это полностью биологически запрограммированный процесс. Он зависит от нейрофизиологических свойств коры головного мозга, которые закладываются генетически. Поэтому есть мнение, что развить ее невозможно. Однако некоторые предлагают для повышения этого показателя применять следующие методики:

- дифференцированный подход;
- тренинги;
- задания на внимание и память.

Интеллектуальная лабильность – важное качество для современного человека любого возраста. Школьники в соответствии с новыми федеральными государственными образовательными стандартами предлагают решать комплексные тесты, включающие в себя вопросы из разных областей знаний. Сотрудники компаний должны молниеносно реагировать на задачи, поставленные руководством для того, чтобы выжить в условиях жесточайшей конкуренции. И лишь те, у кого скорость мыслительных процессов достаточно высока, способны справляться со всем этим.

УПРАЖНЕНИЯ, ИГРЫ ДЛЯ СОВЕРШЕНСТВОВАНИЯ ЛАБИЛЬНОСТИ

Упражнения помогают научиться быстро переключаться с одного вида деятельности на другой, не допуская ошибок.

«Брито – стержень»

Вспомните сказку, где упрямая жена наперекор мужу делала все наоборот. Все участники игры становятся в круг и, внимательно слушая команды ведущего, выполняют все наоборот: если ведущий поднимет руку, все должны ее опустить, если он разведет ладони, все - сводят, он быстро махнет справа налево, все - слева направо и тому подобное. Эксперт следит за правильностью движений всех участников и определяет количество ошибок.

«Запрещенные движения»

Все участники игры становятся в круг. Ведущий стоит в центре и выполняет движения руками, головой, корпусом тела, время от времени называя движения: вверх, в правую / левую сторону; вниз. Все остальные имеют повторять движения ведущего, за исключением тех, которые он объявляет.

«Поисковик»

Все выходят из аудитории, за исключением ведущего. Ведущий раскладывает на самых видных местах такое количество мелких предметов (мел, ключ, кольцо, значок), которое отвечало бы числу участников; предметы должны лежать между вещами, обычными для аудитории: книги, тетради, принадлежности, сумки и т. Включается магнитофон с записями танцевальных мелодий. Каждый участник должен войти в аудиторию, пройти танцевальными па один круг между столами, читая одновременно любой стих, и увидеть «лишнюю» вещь. Ведущий следит за точностью выполнения всех действий.

«Переключение внимания»

I вариант. Упражнение выполняется в течение 15-20 минут в домашней обстановке. Включите телевизор и раскройте незнакомую вам книгу (для начала лучше взять художественную или публицистическую). Попробуйте одновременно читать книгу и «краем глаза» смотреть и слушать телевизор. Проследите за собой: через сколько минут вы почувствуете себя уставшим? Затем попробуйте для себя на бумаге кратко воспроизвести то, что вы читали, и восстановить увиденное на экране. По мере того, как часто вы будете практиковать такие упражнения, каждый раз вы эффективнее переключать свое внимание.

II вариант. Выполните арифметические действия с цифрами, затем через 3-4 минуты сразу же начните читать сложный газетный текст в течение 5-7 минут. Остановитесь. Посмотрите, Сколько ошибок вы сделали при выполнении арифметических действий, а также попробуйте как можно полнее и подробнее воспроизвести прочитанный текст.

Упражнение на лишение аудиторного шока (сценического страха)

Упражнение выполняется систематически индивидуально (лучше дома перед зеркалом). Заготовьте для себя набор карточек, на которых напишите названия животных, знакомых вам по внешности (например, волка, зайца, льва, лисицы, бегемота, змеи). Наугад вытащите одну из карточек и проиграйте в позах и движениях роль животного, отмеченной на ней. Затем возьмите другую карту. Хорошо, если вы позволите себе быть абсолютно свободным в мимике и пантомиме, возможно, даже немного смешным.

Познакомьтесь с характеристиками индивидуальных языковых типов, предложенными С.Ф. Ивановой в книге «Специфика публичной речи» (М., 1978). К какому типу вы принадлежите? Определите, что вам необходимо для совершенствования языковых способностей.

Рационально-логический тип. К этой группе относятся люди, эмоциональная сфера которых часто остается скрытой от постороннего взгляда, хотя их сдержанность вовсе не означает отсутствия эмоциональности. Они больше склонны к анализу явлений, к рассуждениям и четкой аргументации своих и чужих поступков. Их подготовка к любому высказыванию отличается последовательным отбором и четкой систематизацией материалов, обдумыванием и разработкой детального плана. Этот выношенный план как бы «сидит у них внутри», и, как правило, ораторы такого типа во время выступления не пользуются им. Их часто беспокоит другое: как бы свою речь сделать ярче, эмоциональней и какие подобрать примеры, иллюстрирующие, и аргументирующие основную мысль, чтобы заинтересовать аудиторию. Наблюдения показывают, что чаще всего «логиками» бывают люди сангвинического темперамента (сангвиник - человек с заметной психической активностью, быстро отзывается на окружающие события, стремясь к частой смене впечатлений, такой, сравнительно легко переживает неудачи и неприятности, живой, подвижный, с выразительной мимикой и движениями).

Эмоционально-интуитивный тип. Люди этого типа говорят страстно, увлеченно, пересыпая свою речь остротой и каламбурами, но не всегда могут уследить за жесткой логической последовательностью речи и «свести концы с концами». Ораторы этого типа, если не запасутся четким планом, учитывающий жесткие временные рамки, могут «занестись», потерять мнение и в результате свести на нет эффект своей блестящей речи - остается впечатление эмоционального болтовня. План своих выступлений пишут не всегда, считая, что он их сковывает. Наблюдается совпадение эмоционального типа оратора с холерическим темпераментом (холерик - человек очень энергичный, способный отдаваться делу с особой страстностью, быстрая и строптивая, склонна к бурным эмоциональным вспышкам и резким сменам настроения, со стремительными движениями).

Философский тип. Люди, принадлежащие к этой группе, труднее всего поддаются описанию, поскольку бывают более или менее эмоциональны, более или менее склонны к анализу; иногда бывают очень организованными в своей работе, а иногда без всякой видимой организации выясняют какой-либо вопрос, докапываясь до корня, и вдруг, как лучом света, озаряются найденной идеей. Всех их объединяет, несмотря на частные индивидуальные различия, стремление к исследованию, глубокому осмыслению явлений прямо на глазах у слушателей, желание и умение привлечь в этот процесс аудиторию. И все же стоит отметить, что в языке индивидуальность «философов» резко невыраженная, поскольку в людях этого типа с разной степенью преобладания оказываются и способность к анализу, и внутренняя эмоциональность, а также лиризм. Чаще всего к этой группе относятся люди флегматического темперамента (флегматик - человек невозмутимая, и с устойчивыми стремлениями и настроением, с постоянством и глубиной чувств, с равномерностью действий и речи, со слабым внешним выражением душевных состояний).

Лирический, или художественно-образный тип. Натуры, которые художественную мыслят более образами, а чем логическими категориями. Хотя это вовсе не означает, что логика в их рассуждениях отсутствует. Глубокая эмоциональность,

своеобразный лиризм, внутреннее волнение, острая впечатлительность, проникновенность - вот черты, характерные для людей этого типа, хотя в частных проявлениях ораторы этого рода могут довольно сильно отличаться друг от друга. Чаще всего этот тип имеет в своей основе характер меланхолический, изящный (меланхолик - человек впечатлительный, с глубокими переживаниями, уязвимая натура, но такая, которая внешне слабо реагирует на то, что его окружает, и со сдержанными движениями и приглушенной речью).

«Запрещенное слово»

Выбираем запрещенное слово, это может быть какой-либо цвет (желтый) или качество (маленький). Бросаем ребенку мяч, одновременно задавая вопросы. (Море синее, а солнце? Какого цвета роза? А ромашка? Слон большой, а мышка?) Ребенок должен давать точный ответ, не забывая вместо запрещенных слов говорить «абракадабра».

«Секретное письмо»

Начертите в воздухе контуры геометрической фигуры, цифру, букву или даже слово. Пусть ребенок попытается угадать, что написали вы «прозрачными красками на прозрачной бумаге». Следующее секретное послание писать ребенку.

«Наблюдатель»

Сядьте с ребенком перед окном. Отыщите какой-нибудь неподвижный предмет и предложите ребенку угадать, что такое («прозрачное, похожее на маленький домик») вы видите. Можно играть и так: «Быстро назови 5 круглых (красных, твердых и гладких) предметов в этой комнате».

«Архитектор»

Вы - архитектор, ребенок - строитель. У обоих одинаковое число кубиков разных видов. Архитектор показывает с помощью своих кубиков, какое сооружение надо построить (лестенку, арку, домик), строитель повторяет задание.

«Волшебное слово»

Сначала следует договориться, какие же слова считать «волшебными». «Волшебными» можно считать слова на букву «М» или на любую другую букву (тогда игра будет одновременно развивать фонематический слух ребенка), а можно - обозначающие птиц, домашних животных и т.п. Вы рассказываете историю или произносите подряд любые слова. При произнесении «волшебных слов» ребенок должен подать сигнал: стукнуть ладонью по столу (поднять руку вверх или встать).

Упражнение «Мой любимый фрукт»

Упражнение позволяет ведущему создать рабочий настрой в группе, также происходит развитие памяти, развитие способности к длительной концентрации внимания.

Участники группы представляются по кругу. Назвав себя по имени, каждый участник называет свой любимый фрукт; второй – имя предыдущего и его любимый фрукт, свое имя и свой любимый фрукт; третий – имена двух предыдущих и названия их любимых фруктов, а затем свое имя и свой любимый фрукт и т.д. Последний, таким образом, должен назвать имена и названия любимых фруктов всех членов группы.

Упражнение «Не собьюсь»

Упражнение на развитие концентрации, распределения внимания

Психолог предлагает следующие задания: считать вслух от 1 до 31, но испытуемый не должен называть числа, включающие тройку или кратные трем. Вместо этих чисел он должен говорить: «Не собьюсь». К примеру: «Один, два, не собьюсь, четыре, пять, не собьюсь...»

Образец правильного счета: 1, 2, -, 4, 5, -, 7, 8, -, 10, 11, -, -, 14, -, 16, 17, -, 19, 20, -, 22, -, -, 25, 26, -, 28, 29, -, - _черта замещает числа, которые нельзя произносить).

Упражнение «Наблюдательность»

Упражнение на развитие зрительного внимания. В этой игре выявляются связи внимания и зрительной памяти.

Детям предлагается по памяти подробно описать школьный двор, путь из дома в школу - то, что они видели сотни раз. Такие описания младшие школьники делают устно, а их одноклассники дополняют пропущенные детали.

Упражнение «Муха 1»

Упражнение на развитие концентрации внимания.

Для этого упражнения требуется доска с расчерченным на ней девятиклеточным игровым полем 3Х3 и небольшая присоска (или кусочек пластилина). Присоска выполняет роль «дрессированной мухи». Доска ставится вертикально и ведущий объясняет участникам, что перемещение «мухи» с одной клетки на другую происходит посредством подачи ей команд, которые она послушно выполняет. По одной из четырех возможных команд («вверх», «вниз», «вправо» и «влево») «муха» перемещается соответственно команде на соседнюю клетку. Исходное положение «мухи» - центральная клетка игрового поля. Команды подаются участниками по очереди. Играющие должны, неотступно следя за перемещениями «мухи» не допустить ее выхода за пределы игрового поля.

После всех этих разъяснений начинается сама игра. Она проводится на воображаемом поле, которое каждый из участников представляет перед собой. Если кто-то теряет нить игры, или «видит», что «муха» покинула поле, он дает команду «Стоп» и, вернув «муху» на центральную клетку начинает игру сначала. «Муха» требует от играющих постоянной сосредоточенности.

Упражнение «Селектор»

Упражнение на развитие концентрации, устойчивости внимания

Для упражнения выбирается один из участников игры – «приемник». Остальная группа – «передатчики» - заняты тем, что каждый считает вслух от разных чисел и в разных направлениях. «Приемник» держит в руке жезл и молча слушает. Он должен поочередно настроиться на каждый «передатчик». Если ему сложно услышать тот или иной «передатчик», он может повелительным жестом заставить его говорить громче. Если ему слишком легко, он может убавить звук. После того как «приемник» достаточно поработает, он передает жезл своему соседу, а сам становится «передатчиком». В ходе игры жезл совершает полный круг.

Упражнение «Летает – не летает»

Упражнение на развитие переключения внимания, произвольности выполнения движений.

Дети садятся или становятся полукругом. Ведущий называет предметы. Если предмет летает - дети поднимают руки. Если не летает - руки у детей опущены. Ведущий может сознательно ошибаться, у многих ребят руки непроизвольно, в силу подражания будут подниматься. Необходимо своевременно удерживаться и не поднимать рук, когда назван нелетающий предмет.

Упражнение «Мой день Рождения»

Упражнение развить память, способность к длительной концентрации внимания.

Участники группы, как и в предыдущем варианте, по очереди называют свои имена, но к своему имени каждый участник добавляет еще дату своего дня Рождения. Второй – имя предыдущего и дату его дня Рождения, свое имя и дату своего дня Рождения, третий – имена и дни Рождения двух предыдущих и свое имя и дату своего дня Рождения и т.д. Последний, таким образом, должен назвать имена и даты дней Рождения всех членов группы.

Упражнение «Ладошки»

Упражнение на развитие устойчивости внимания.

Участники садятся в круг и кладут ладони на колени соседей: правую ладонь на левое колено соседа справа, а левую ладонь на правое колено соседа слева. Смысл игры заключается в том, чтобы ладошки поднимались поочередно, т.е. пробегала «волна» из поднимающихся ладошек. После предварительной тренировки ладошки поднятые не вовремя или не поднятые в нужный момент выбывают из игры.

Упражнение «Съедобное – несъедобное»

Упражнение на развитие переключения внимания.

Ведущий по очереди кидает участникам мячик и при этом называет предметы (съедобные и несъедобные). Если предмет съедобный, мячик ловится, если нет – отбрасывается.

Упражнение «Муха»

Упражнение на развитие концентрации, переключения внимания.

Упражнение проводится точно так же как и предыдущий вариант, только в усложненном варианте: увеличено количество мух (их две). Команды «мухам» подаются отдельно.

Упражнение «Самый внимательный»

Упражнение на развитие зрительного внимания, памяти.

Участники должны встать полукругом и определить водящего. Водящий в течение нескольких секунд старается запомнить порядок расположения игроков. Затем по команде он отворачивается и называет порядок, в котором стоят товарищи. На месте водящего должны побывать все игроки по очереди. Стоит наградить тех, кто не ошибется аплодисментами.

«Где что было»

Ребенку показывают несколько предметов, лежащих на столе. Когда он отвернется, один из предметов убирают или переставляют. От ребенка требуется указать, что изменилось. Начинать следует с небольшого количества предметов, постепенно его увеличивая.

«Найди отличие» (Лютова Е.К., Монина Г.Б.)

Цель: развитие умения концентрировать внимание на деталях.

Ребенок рисует любую несложную картинку (котик, домик и др.) и передает ее взрослому, а сам отворачивается. Взрослый дорисовывает несколько деталей и возвращает картинку. Ребенок должен заметить, что изменилось в рисунке. Затем взрослый и ребенок могут поменяться ролями.

Игру можно проводить и с группой детей. В этом случае дети по очереди рисуют на доске какой-либо рисунок и отворачиваются (при этом возможность движения не ограничивается). Взрослый дорисовывает несколько деталей. Дети, взглянув на рисунок, должны сказать, какие изменения произошли.

«Ласковые лапки» (Шевцова И.В.)

Цель: снятие напряжения, мышечных зажимов, снижение агрессивности, развитие чувственного восприятия, гармонизация отношений между ребенком и взрослым.

Взрослый подбирает 6-7 мелких предметов различной фактуры: кусочек меха, кисточку, стеклянный флакон, бусы, вату и т.д. Все это выкладывается на стол. Ребенку предлагается оголить руку по локоть; воспитатель объясняет, что по руке будет ходить «зверек» и касаться ласковыми лапками. Надо с закрытыми глазами угадать, какой «зверек» прикасался к руке – отгадать предмет. Прикосновения должны быть поглаживающими, приятными.

Вариант игры: «зверек» будет прикасаться к щеке, колену, ладони. Можно поменяться с ребенком местами.

«Морские волны» (Лютова Е.К., Монина Г. Б.)

Цель: научить детей переключать внимание с одного вида деятельности на другой, способствовать снижению мышечного напряжения.

По сигналу педагога «Штиль» все дети в классе «замирают». По сигналу «Волны» дети по очереди встают за своими партами. Сначала встают ученики, сидящие за первыми партами. Через 2-3 секунды поднимаются те, кто сидит за вторыми партами и т.д. Как только очередь доходит до обитателей последних парт, они встают и все вместе хлопают в ладоши, после чего дети, вставшие первыми (за первыми партами), садятся и т.д. По сигналу учителя «Шторм» характер действий и последовательность их выполнения

повторяется, с той лишь разницей, что дети не ждут 2-3 секунды, а встают друг за другом сразу. Закончить игру надо командой «Штиль».

«Ищем буквы»

Эти задания способствуют развитию концентрации внимания и самоконтроля при выполнении школьниками письменных работ. Для их проведения потребуются любые печатные тексты (старые ненужные книги, газеты), карандаши, ручки. Для детей 6-11 лет желательно использовать тексты с крупным шрифтом.

Для достижения какого-либо успеха это задание следует проводить минимум 5 раз в неделю по 5 минут. Занятия могут быть индивидуальными или групповыми.

Теперь сама инструкция: В течение 5 минут нужно найти и зачеркнуть все встретившиеся буквы "А" (указывать можно любую букву): и маленькие и заглавные, и в названии текста, и в фамилии автора.

По мере овладения игрой правила усложняются: меняются отыскиваемые буквы, по-разному зачеркиваются и так далее; одновременно отыскиваются две буквы, одна зачеркивается, другая подчеркивается; на одной строке буквы обводятся кружком, на другой отмечаются галочкой и т.п. По итогам работы подсчитывается число пропусков и неправильно зачеркнутых букв. Показатель нормальной концентрации внимания - 4 и меньше пропусков. Больше 4 пропусков - слабая концентрация.

Проигрыш не должен вызывать чувства неудовлетворения у детей, поэтому можно ввести веселые «штрафы»: столько раз промяукать, сколько сделано ошибок, прокукарекать, проскакать на одной ножке и так далее. Время игры не должно превышать 5 минут.

«Найди слова»

На доске или на чистом листе написаны слова, в каждом из которых необходимо отыскать другое, «спрятанное» в нем слово. Например: смех, волк, столб, коса, полк, зубр, удочка, мель, набор, укол, дорога.

«Найди слова»

Ребенку предъявляется буквенный текст, в котором вставлены слова. Ребенок должен найти и подчеркнуть эти слова:

Бсолнцеитранвстолорюджиметокноггщищашатмашинаро

«Перепутанные линии»

Прослеживание взглядом какой-либо линии от ее начала до конца, особенно когда она переплетается с другими линиями, способствует развитию сосредоточенности и концентрации внимания.

«Сделай, как я!» (со спичками)

Цель: увеличить объем внимания (результат достигается путем многократного повторения вариантов игры).

Дети играют парами. Первоначально у каждого ребенка по 6 спичек. Один, ведущий, выкладывает из 6 спичек произвольную композицию, затем на одну-две секунды показывает ее партнеру.

Партнер из своих спичек выкладывает точно такую же фигуру по памяти. Затем дети меняются ролями. При успешном выполнении условия количество спичек постепенно увеличивается до 12-15.

«Обезьянки» (1,5-7 лет)

Цель игры: развитие внимания, координации движений, памяти.

Оборудование: кирпичики одного или нескольких цветов (у всех детей и ведущего наборы должны быть одинаковыми), или счетные палочки, или набор для игры «Танграм», «Вьетнамская игра» и т.д.

Ход игры: ведущий предлагает детям: «Давайте мы с вами сегодня «превратимся» в обезьянок. Лучше всего обезьянки умеют передразнивать, повторять все, что видят». Ведущий на глазах у детей складывает конструкцию из кирпичиков (или из того

материала, на котором проводится игра). Ребята должны возможно точнее скопировать не только конструкцию, но и все его движения.

Вариант: построенную на глазах у детей конструкцию закрывают листом бумаги или коробкой и им предлагается сложить ее по памяти (потом результат сравнивается с образцом).

«Ладони»

Участники садятся в круг и кладут ладони на колени соседей: правую ладонь на левое колено соседа справа, а левую ладонь на правое колено соседа слева. Смысл игры заключается в том, чтобы ладошки поднимались поочередно, т.е. пробежала «волна» из поднимающихся ладошек. После предварительной тренировки ладошки, поднятые не вовремя или не поднятые в нужный момент, выбывают из игры.

«Навуходонор»

На доске записывается слово. Задание: составить из букв записанного слова как можно больше слов. Каждую букву можно использовать в каждом слове не больше, чем она встречается в заданном слове. Игра на время или на заданное количество слов (кто первым напишет). По окончании участники зачитывают по очереди составленные ими слова. Остальные зачеркивают у себя прочитанные слова. Выигрывает тот, кто составил больше слов.

Например: потолок (пол, ток, около и т.д.), ярмарка (яр, марка, карма, кара и т.д.)

«Угадай животное»

Можно играть вдвоем и больше. Каждый участник по очереди загадывает животное и описывает его: «Я знаю животное, которое...» (например: сумчатое, живет на дереве, обитает в Австралии; самое большое морское животное; домашнее животное, которое ловит мышей). Следующий участник должен отгадать. Если он затрудняется, загадавший животное участник может дополнить его описание.

Рекомендуется использовать различные описания одного и того же животного, а также классификацию: домашнее, дикое, хищное; птица, рыба, насекомое и т.п.

Эта игра удобна тем, что играть в нее можно где угодно и когда угодно: дома, на улице, в гостях и т.д.

По этому же принципу можно играть в «транспортные средства», «одежду», «кухонные принадлежности» и т.д.

«Третий лишний»

В эту игру можно играть после того, как ребенок усвоил классификацию предметов по группам и подгруппам: животные (дикие/домашние, морские/птицы и т.д.), транспортные средства (наземные, воздушные, морские), мебель, кухонные принадлежности, игрушки, одежда и т.д. Первый (начальный) вариант. Взрослый показывает ребенку карточки, на каждой из которых изображены три предмета: два относятся к одной группе, а третий - лишний. Например: дерево-цветок-дом. Ребенок должен определить и объяснить, что дом - лишний предмет, т.к. не является растением.

Второй (усложненный) вариант. Та же игра - только на слух: взрослый называет три предмета. Задача ребенка - определить, какой из названных предметов лишний и почему.

Ребенок обязательно должен объяснить, почему он считает предмет лишним. По желанию родителей и ребенка можно также чередоваться: пусть ребенок тоже загадывает вам такие загадки.

«Игра с геометрическими фигурами»

Вырежьте из цветной бумаги 3 треугольника, 3 прямоугольника, 3 квадрата, 3 ромба, 3 круга, 3 эллипсы и 3 трапеции. В каждой тройке все фигуры должны быть разных цветов, 2 фигуры - одного размера, третья - другого (например: красный и синий треугольники одного размера и зеленый треугольник другого размера - больше или меньше предыдущих; желтый и красный прямоугольники одного размера и синий другого; и т.д.).

Все фигуры выкладываются на стол в произвольном порядке. Взрослый берет одну фигуру и предлагает ребенку найти другую по одному из указаний:

- 1) измени только форму (т.е. оставь цвет и размер)
- 2) измени только цвет
- 3) измени только размер
- 4) измени только форму и цвет
- 5) измени только форму и размер
- 6) измени форму, цвет, размер

Ребенок должен взять другую фигуру в соответствии с указаниями и объяснить свой выбор. Если к указаниям подходят несколько фигур, ребенок должен выбрать любую из них. В таком случае можно также попросить его показать дополнительные фигуры, отвечающие требованиям.

Усложнить игру можно также, попросив ребенка выбрать фигуру, НЕ соответствующую указаниям, и обязательно объяснить, в чем это несоответствие выражается.

Взрослый может чередоваться с ребенком в ролях ведущего и исполнителя: ребенку будет интересно почувствовать себя «экзаменатором». При этом ему потребуется самостоятельно выбрать фигуру и придумать указание, а также оценить ответ взрослого.

МЕТОДИКИ ДЛЯ ИССЛЕДОВАНИЯ ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНОЙ ЛАБИЛЬНОСТИ

Методика «Интеллектуальная лабильность» (модификация С. Н. Костроминой)

Методика используется с целью прогноза успешности в обучении и освоении нового вида деятельности и требует от испытуемых высокой концентрации внимания, быстроты реакции на предлагаемое задание, а также заданную скорость выполнения, что в совокупности отражает способность ребенка 12-15 лет к кратковременной интенсивной деятельности. Кроме того, в методику включен ряд заданий, выявляющих умение ориентироваться на условия задания, выполнять и учитывать несколько требований одновременно, владеть точным анализом различных признаков.

Процедура исследования

В течение ограниченного количества времени (3–4 секунды) обследуемые должны выполнить несложные задания на специальном бланке, которые зачитываются специалистом. Бланк представляет собой разграфленный на 25 пронумерованных квадратов лист. Каждое задание имеет строго заданный квадрат и должно выполняться именно в нем. Методика может применяться как фронтально, так и индивидуально.

При проведении исследования от экспериментатора требуется четкое произнесение задания и номера квадрата, поскольку номера заданий и квадратов на бланке не совпадают.

Испытуемому дается инструкция: «Слушайте внимательно задание и номер квадрата. Переспрашивать нельзя. Прочитанное мною задание не повторяется. Работаем быстро. Внимание! Начинаем!»

Тестовый материал

1. (Квадрат 1). Напишите первую букву имени «Сергей» и последнюю букву первого месяца года.
2. (Квадрат 2). Напишите цифры 1, 6, 3. Нечетные обведите.
3. (Квадрат 4). Напишите слово «пар» наоборот.
4. (Квадрат 5). Нарисуйте прямоугольник. Разделите его двумя горизонтальными и двумя вертикальными линиями.
5. (Квадрат 6). Нарисуйте четыре круга. Первый круг зачеркните, а третий подчеркните.
6. (Квадрат 7). Нарисуйте треугольник и квадрат так, чтобы они пересекались.
7. (Квадрат 8). Напишите слово «мел». Под согласными буквами поставьте стрелку, направленную вниз, а под гласными стрелку, направленную влево.

8. (Квадрат Ю). Если сегодня не среда, то напишите предпоследнюю букву слова «книга».
9. (Квадрат 12). Нарисуйте прямоугольник, а рядом ромб. В прямоугольнике напишите сумму чисел 5 и 2, а в ромбе – разность этих чисел.
10. (Квадрат 13). Нарисуйте три точки так, чтобы при их соединении получился треугольник.
11. (Квадрат 15). Напишите слово «ручка». Гласные зачеркните.
12. (Квадрат 17). Разделите квадрат двумя диагональными линиями. Точку пересечения обозначьте последней буквой названия нашего города.
13. (Квадрат 18). Если в слове «синоним» шестая буква гласная, то поставьте цифру 1.
14. (Квадрат 20). Нарисуйте треугольник, а в нем окружность.
15. (Квадрат 21). Напишите число 82 365. Нечетные цифры зачеркните.
16. (Квадрат 22). Если число 54 делится на 9, поставьте галочку.
17. (Квадрат 19). Если в слове «подарок» третья буква не «и», напишите сумму чисел 6 и 3.
18. (Квадрат 23). Если слова «дом» и «дуб» начинаются на одну и ту же букву, поставьте тире.
19. (Квадрат 24). Напишите буквы «М», «К», «О». Букву «М» заключите в квадрат, букву «К» – в круг, букву «О» – в треугольник.
20. (Квадрат 25). Напишите слово «салют». Обведите кружком согласные буквы.

Бланк для ответов к методике «Интеллектуальная лабильность»

Обработка и интерпретация результатов

Оценка производится по количеству ошибок. Ошибкой считается любое пропущенное, невыполненное или выполненное с ошибкой задание.

Нормы выполнения:

- 0–2 ошибки – высокая лабильность, хорошая способность к обучению;
- 3–4 ошибки – средняя лабильность;
- 5–7 ошибок – низкая обучаемость, трудности в переобучении;
- 7 ошибок и более – малая успешность в любой, в том числе учебной, деятельности.

Методика не требует много времени для проведения исследования и обработки результатов, вместе с тем обладает высоким уровнем информативности и точности в прогнозировании успешности в обучении.

Ключ

Тест «Интеллектуальная лабильность»

(в модификации С.Н. Костроминой по кн.: Психология подростка. Практикум. Под ред. А.А. Реана – СПб.: «Прайм-Еврознак», 2003, «ОЛМА-ПРЕСС Инвест», М., 2004).

Тест требует от испытуемого высокой концентрации внимания и быстроты действий. Обследуемые должны в ограниченный отрезок времени (несколько секунд) выполнить несложные задания, которые будет зачитывать экспериментатор. Обследование можно проводить как индивидуально, так и в группе, возможно использование магнитофона. Каждому испытуемому выдается специальный бланк.

Инструкция: будьте внимательны. Работайте быстро. Прочитанное мною задание не повторяется. Внимание! Начинаем!

Содержание теста

1. (квадрат номер 1) Напишите первую букву имени Сергей и последнюю букву первого месяца года.
2. (квадрат номер 4) Напишите слово ПАР так, чтобы любая одна буква была написана в треугольнике.
3. (квадрат 5) Разделите четырехугольник двумя вертикальными и двумя горизонтальными линиями.
4. (квадрат 6) Проведите линию от первого круга к четвертому так, чтобы она проходила под кругом 2 и над кругом 3.
5. (квадрат 7) Поставьте плюс в треугольнике, а цифру 1 в том месте, где треугольник и прямоугольник имеют общую площадь.
6. (квадрат 8) Разделите второй круг на три, а четвертый на две части.
7. (квадрат 10) Если сегодня не среда, то напишите предпоследнюю букву вашего имени.
8. (квадрат 12) Поставьте в первый прямоугольник плюс, третий зачеркните, в шестом поставьте 0.
9. (квадрат 13) Соедините точки прямой линией и поставьте плюс в меньшем треугольнике.
10. (квадрат 15) Обведите кружком одну согласную букву и зачеркните гласные.
11. (квадрат 17) Продлите боковые стороны трапеции до пересечения друг с другом и обозначьте точки пересечения последней буквой названия вашего города.
12. (квадрат 18) Если в слове «синоним» шестая буква гласная, поставьте в прямоугольнике цифру 1.
13. (квадрат 19) Обведите большую окружность и поставьте плюс в меньшую.
14. (квадрат 20) Соедините между собой точки 2, 4, 5, миновав 1 и 3.
15. (квадрат 21) Если два многозначных числа неодинаковы, поставьте галочку на линии между ними.

16. (квадрат 22) Разделите первую линию на три части, вторую на две, а оба конца третьей соедините с точкой А.
17. (квадрат 23) Соедините нижний конец первой линии с верхним концом второй, а верхний конец второй - с нижним концом четвертой.
18. (квадрат 24) Зачеркните нечетные цифры и подчеркните четные.
19. (квадрат 25) Заключите две фигуры в круг и отведите их друг от друга вертикальной линией.
20. (квадрат 26) Под буквой А поставьте стрелку, направленную вниз, под буквой В - стрелку, направленную вверх, под буквой С - галочку.
21. (квадрат 27) Если слова «дом» и «дуб» начинаются на одну и ту же букву, поставьте между ромбами минус.
22. (квадрат 28) Поставьте в крайней слева клеточке 0, в крайней справа плюс, в середине проведите диагональ.
23. (квадрат 29) Подчеркните снизу галочки, а в первую галочку впишите букву А.
24. (квадрат 30) Если в слове «подарок» третья буква не И, напишите сумму чисел $3 + 5$.
25. (квадрат 31) В слове «салют» обведите кружком согласные буквы, а в слове дождь зачеркните гласные.
26. (квадрат 32) Если число 54 делится на 9, опишите окружность вокруг четырехугольника.
27. (квадрат 33) Проведите линию от цифры 1 к цифре 7, так, чтобы она проходила под четными цифрами и над нечетными.
28. (квадрат 34) Зачеркните кружки без цифр, кружки с цифрами подчеркните.
29. (квадрат 35) Под согласными буквами поставьте стрелку, направленную вниз, а под гласными - стрелку, направленную влево.
30. (квадрат 36) Напишите слово «мир» так, чтобы первая буква была написана в круге, а вторая в прямоугольнике.
31. (квадрат 37) Укажите стрелками направления горизонтальных линий вправо, а вертикальных вверх.
32. (квадрат 39) Разделите вторую линию пополам и соедините оба конца первой линии с серединой второй.
33. (квадрат 40) Отделите вертикальными линиями нечетные цифры от четных.
34. (квадрат 41) Над линией поставьте стрелку, направленную вверх, а под линией - стрелку, направленную влево.
35. (квадрат 42) Заключите букву М в квадрат, К в круг, О в треугольник.
36. (квадрат 43) Сумму чисел $5 + 2$ напишите в прямоугольнике, а разность этих же чисел - в ромб.
37. (квадрат 44) Зачеркните цифры, делящиеся на 3, и подчеркните остальные.
38. (квадрат 45) Поставьте галочку только в круг, а цифру 3 - только в прямоугольник).
39. (квадрат 46) Подчеркните буквы и обведите кружками четные цифры.
40. (квадрат 47) Поставьте нечетные цифры в квадратные скобки, а четные в круглые.

Перед проведением методики экспериментатор должен внимательно ознакомиться с заданиями и во время процедуры обследования четко произносить номер квадрата, в котором будет выполняться очередное задание, так как номера заданий и квадратов на бланке испытуемого не совпадают.

Оценка производится по количеству ошибок. Ошибкой считается любое пропущенное, не выполненное или выполненное с ошибкой задание.

Норма выполнения:

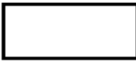
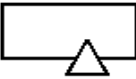
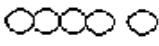
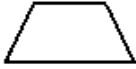
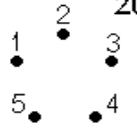
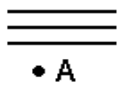
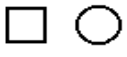
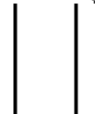
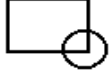
0-4 ошибки – высокая лабильность, хорошая способность к обучению;

5-9 ошибок – средняя лабильность;

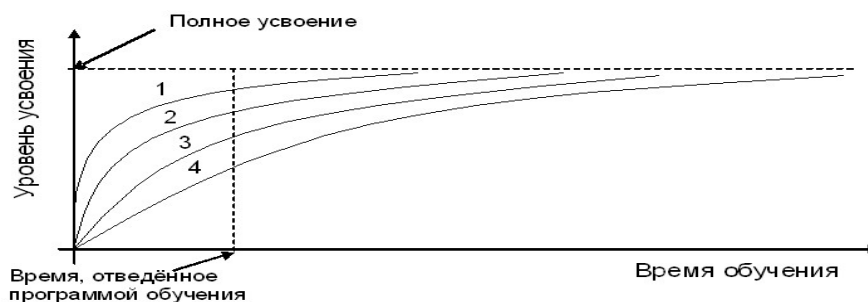
10-14 ошибок – низкая лабильность, трудности в переобучении;

15 и более ошибок – малоуспешен в любой деятельности.

Тест требует мало времени для проведения тестирования и обработки результатов, вместе с тем он дает достаточно точный прогноз профессиональной пригодности.

1	4	5	6	7	8	10
						
12	13	15	16	17	18	
		БНЕОЛШАК				
19	20	21	22	23	24	25
		7954283_8954283			594162	
26	27	28	29	30	31	32
A B C			VIIIVVII		САЛЮТ <i>дождь</i>	
33	34	35	36	37	39	40
12345748		КПАИРО				5166347
41	42	43	44	45	46	47
	М К О		46359		1 A 7 Б 2 С	7 4 9

Из опыта работы. Многолетняя практика проведения данного теста показала, что последние две оценки трудностей излишне категоричны. Наблюдения и эксперименты показали, что уровень интеллектуальной лабильности не столько определяет качество достигнутого учеником итогового результата, сколько время, необходимое ребёнку для усвоения информации на требуемом государственным стандартом уровне. Обучение учащихся с разным уровнем интеллектуальной лабильности происходит с разной скоростью.



На рисунке «Зависимость скорости обучения от уровня интеллектуальной лабильности» представлен график зависимости результатов усвоения учениками новой информации от времени обучения для четырёх групп учащихся, выделенных на основании представленных выше результатов выполнения теста. К первой группе отнесены учащиеся с наивысшей интеллектуальной лабильностью, к четвёртой – школьники, сделавшие более 15 ошибок.

Из рисунка видно, что к окончанию времени, отведённого программой на изучение темы, учащиеся, относящиеся к разным группам по уровню интеллектуальной лабильности, находятся на различных уровнях усвоения учебной информации. За это время лишь первая группа учащихся с высокой лабильностью успевает усвоить примерно 90% содержания. Группа учащихся со средним уровнем лабильности усваивает около 70% информации, что позволяет ученикам этой группы в дальнейшем воспринимать и понимать новую информацию и продолжать обучение.

Учащиеся же третьей и четвёртой групп усваивают менее 70% содержания, поэтому для них дальнейший процесс усвоения новой информации становится бессмысленным, так как у них не сформированы когнитивные схемы, необходимые для её восприятия. Игнорируя этот факт в реальном учебном процессе, учитель обрекает учащихся третьей и четвёртой групп на неизбежное отставание от более лабильных учащихся, сопровождающееся потерей интереса к учёбе и формированием стойкого неприятия интеллектуальной деятельности или даже отвращения к ней. Включающиеся механизмы психологической защиты, пытающиеся сохранить положительный образ «Я» в сознании ученика, заставляют его негативно относиться к учебной и познавательной деятельности. Большинство поведенческих проблем, с которыми сталкиваются учителя в учебном процессе, вызвано попытками самоутверждения и самореализации ученика вне учебной деятельности, так как в ней он не может быть успешен.

Впрочем, последнее утверждение нуждается в уточнении. Все кривые научения, изображённые на рисунке «Зависимость скорости обучения от уровня интеллектуальной лабильности», асимптотически приближаются к уровню полного усвоения. Это означает, что ученики с низким уровнем интеллектуальной лабильности могут быть успешны в учебной деятельности, но для усвоения того же содержания им требуется значительно больше времени. Данный тезис был экспериментально подтверждён в многолетних исследованиях, проведённых американским психологом Б. Блумом, и положен им в основу технологии полного усвоения. Этот вывод заставляет изменить отношение к данным итогового тематического контроля, которые следует рассматривать не только как констатацию учебных достижений, но и как данные, необходимые для разработки корректирующих воздействий в ходе продолжающегося обучения. Так как время, отведённое программой на изучение темы, уже закончилось, то коррекционное обучение должно продолжиться во внеурочное время. Поэтому в Когнитивной технологии обучения предусматривается выделение дополнительного времени для обучения тех учащихся, которые не смогли усвоить содержание в основной учебный период.

Тест на развитие произвольности (тест простых поручений)

Данный тест выявляет уровень развития регуляторного компонента познавательной деятельности у детей шести-семи лет, а именно особенности произвольной регуляции психических процессов и функций (внимание, память, мышление), а также особенности произвольной регуляции поведения, которая состоит в умении ребенка подчинить свое поведение задаче, предлагаемой взрослым. Н.Я. Семаго и М.М. Семаго считают выделение произвольной регуляции собственной деятельности как первостепенную составляющую готовности ребенка к началу обучения.

В данном диагностическом комплексе предложена модификация Теста простых поручений (для детей 6 – 9 лет), разработанного и адаптированного психологами ППС-центр «Доверие» (г. Переславль-Залесский Ярославской обл.) на основе одноименного теста для взрослых («Школьный психолог», 2000 г. - № 5, с.11).

Группа психологов ИМЦ г. Кургана адаптировала данный вариант теста в соответствии с образовательными и психологическими возможностями детей старшего дошкольного возраста шести-семи лет.

Тест диагностирует уровень развития саморегуляции, организации деятельности, отдельные свойства внимания. Кроме того, задания теста позволяют оценить особенности владения ребенком понятиями, которые должны быть сформированы исходя из требований стандартной программы дошкольного образования (понятия «слово» и «буква»; понятия рядоположенности: «первый», «последний»; «часть» и «целое»; понятия, отражающие пространственные представления: «рядом», «в», «под» и др.). Таким образом, данные теста в совокупности с результатами других диагностических заданий свидетельствуют о наличии предпосылок к учебной деятельности, формирование которых часто происходит во время пребывания ребенка в дошкольном учреждении. Достаточно информативны наблюдения за поведением ребенка во время выполнения им тестовых заданий: сразу ли приступает к выполнению задания, пытается ли сравнивать свои результаты работы с действиями других детей, «вписывается» ли в общий ритм работы группы и т.д. Данные наблюдения дополняют общую картину индивидуального профиля готовности ребенка к регулярному обучению в школе.

Успешное выполнение ребенком тестовых заданий позволяет сделать положительный прогноз для овладения ребенком учебной деятельностью. Дети, чьи показатели по данному тесту не соответствуют условно принятой норме, нуждаются в помощи специалистов (логопеда, психолога, педагога). В особых случаях вопрос о выборе направлений и методов коррекционной работы, а также дальнейшего образовательного маршрута для таких детей рассматривается на ПМПК города или области. Тест диагностирует уровень развития саморегуляции, организации деятельности, отдельные свойства внимания.

Форма проведения: групповая.

Примечание: Каждый ребенок сидит за отдельным столом, перед ним – бланк для теста, 3 карандаша: простой, синий, красный. На выполнение теста даётся 5 – 7 минут. Текст поручений зачитывается в обычном темпе. Каждое задание зачитывается только один раз, повтора не допускается.

Инструкция: «Ребята, сейчас я буду давать вам поручения. Будьте внимательными и сообразительными! Нужно выполнить каждое поручение быстро и без ошибок. Перед вами восемь квадратов, Каждое поручение нужно выполнять в одном квадрате. После команды «стоп» нужно закончить задание и перейти к следующему. Если вы сделаете случайную ошибку, можете её аккуратно исправить».

Задайте детям вопросы, чтобы убедиться, что они точно поняли инструкцию.

1. В первом квадрате напишите первую букву слова «АРБУЗ» и проведите линию под буквой.

2. Во втором квадрате поставьте в треугольнике точку и поставьте рядом с треугольником цифру «ОДИН».

3. В третьем квадрате обведите в кружок первую букву слова и зачеркните последнюю.

4. В четвертом квадрате соедините правый верхний угол и левый нижний угол квадрата.

5. В пятом квадрате разделите пополам маленький квадрат и поставьте кружок в большом.

6. В шестом квадрате синим карандашом (выделить интонацией) нарисуйте треугольник и красным карандашом поставьте точку рядом с треугольником.

7. В седьмом квадрате (простым карандашом) поставьте крестик в большом треугольнике и соедините два треугольника одной линией.

8. В восьмом квадрате соедините две точки и под линией нарисуйте квадрат.

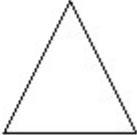
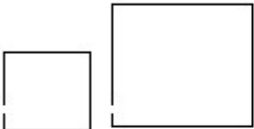
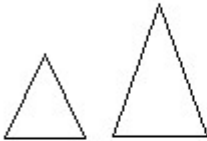
Обработка результатов:

За каждое правильно выполненное поручение присуждается один балл. При выполнении части поручения или незначительном искажении балл не присуждается.

Интерпретация:

0 – 3 баллов: низкий уровень

от 4-6 – средний, 7-8 – высокий.

1	2	3	4
		картина	
5	6	7	8
			салют дождь

Обработка результатов

За каждое правильно выполненное поручение присуждается один балл.

При выполнении части поручения или незначительном искажении балл не присуждается.

Шкала возрастных норм (перевод в 5-балльную шкалу):

Возраст до 8 лет		Возраст старше 8 лет	
Сырая оценка	Балл	Сырая оценка	Балл
0–1	1	0–1	1
2	2	2–3	2
3–4	3	4–5	3
5–6	4	6–7	4
7–8	5	8	5