

Психодиагностические методики для определения уровня развития воображения и творческого мышления детей

Подготовила:
социальный педагог
МКДОУ «ЦРР - детский сад
№ 5 «Буратино»
Бакулина Т.А.

НЕЗАКОНЧЕННЫЕ РИСУНКИ

Это тест на выявление способности к воображению и целостному восприятию рассчитан на детей в возрасте от 5 до 12 лет.

Предлагается блок последовательных рисунков (рис. 1), завершающихся полным изображением собаки. Закройте блок листом бумаги и, последовательно открывая изображения от А до Г, предложите ребенку определить, что изображено на рисунке. Чем быстрее ребенок справится с этим заданием, тем лучше у него развито воссоздающее воображение.

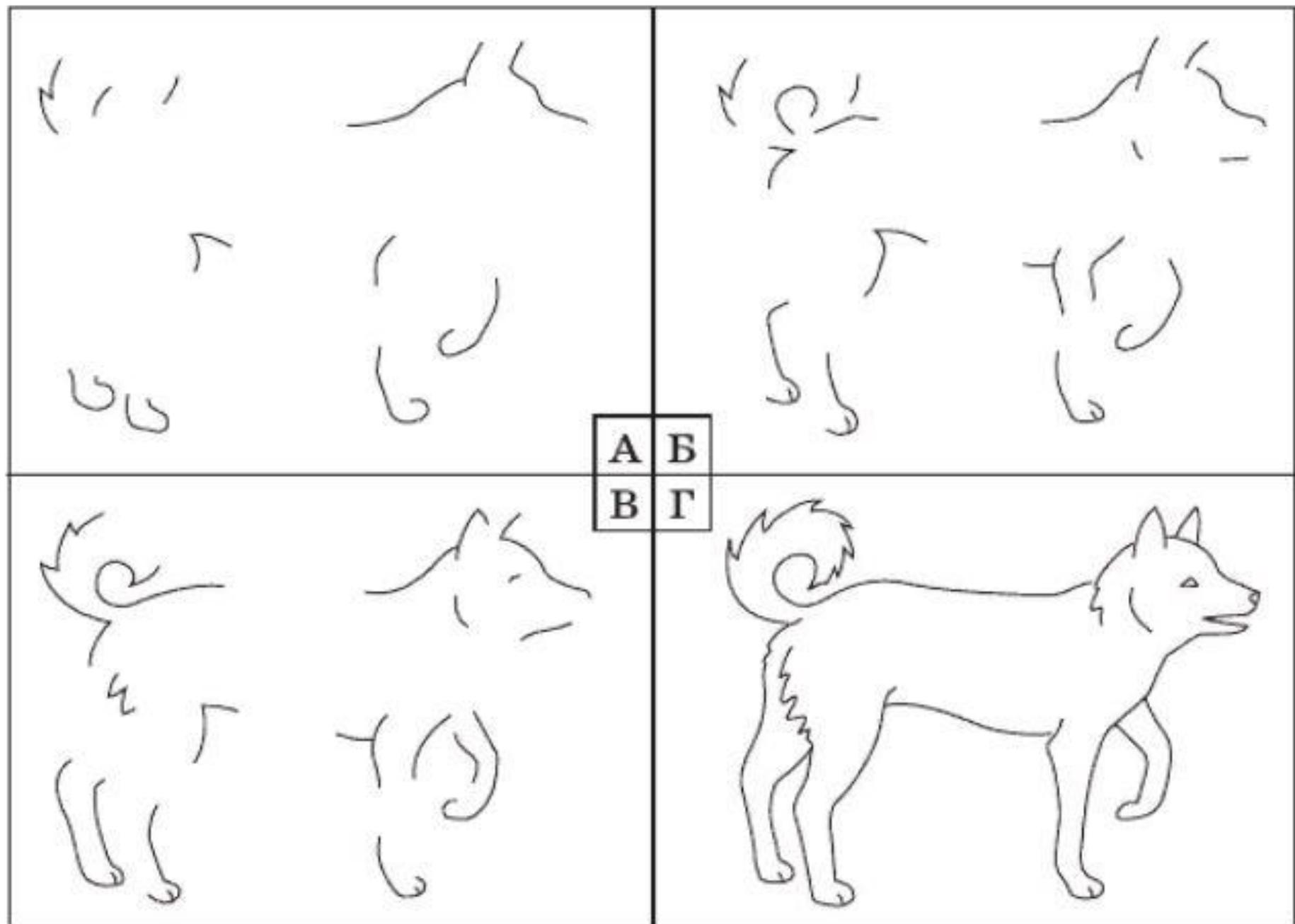


Рис. 1

Затем переходите к следующему рисунку (рис. 2). Задача ребенка — последовательно назвать предметы, изображенные в каждом из девяти квадратов. На всю работу отводится 1 мин. По истечении времени посчитайте, сколько предметов правильно определил ребенок. Это также характеризует интенсивность его воссоздающего воображения.

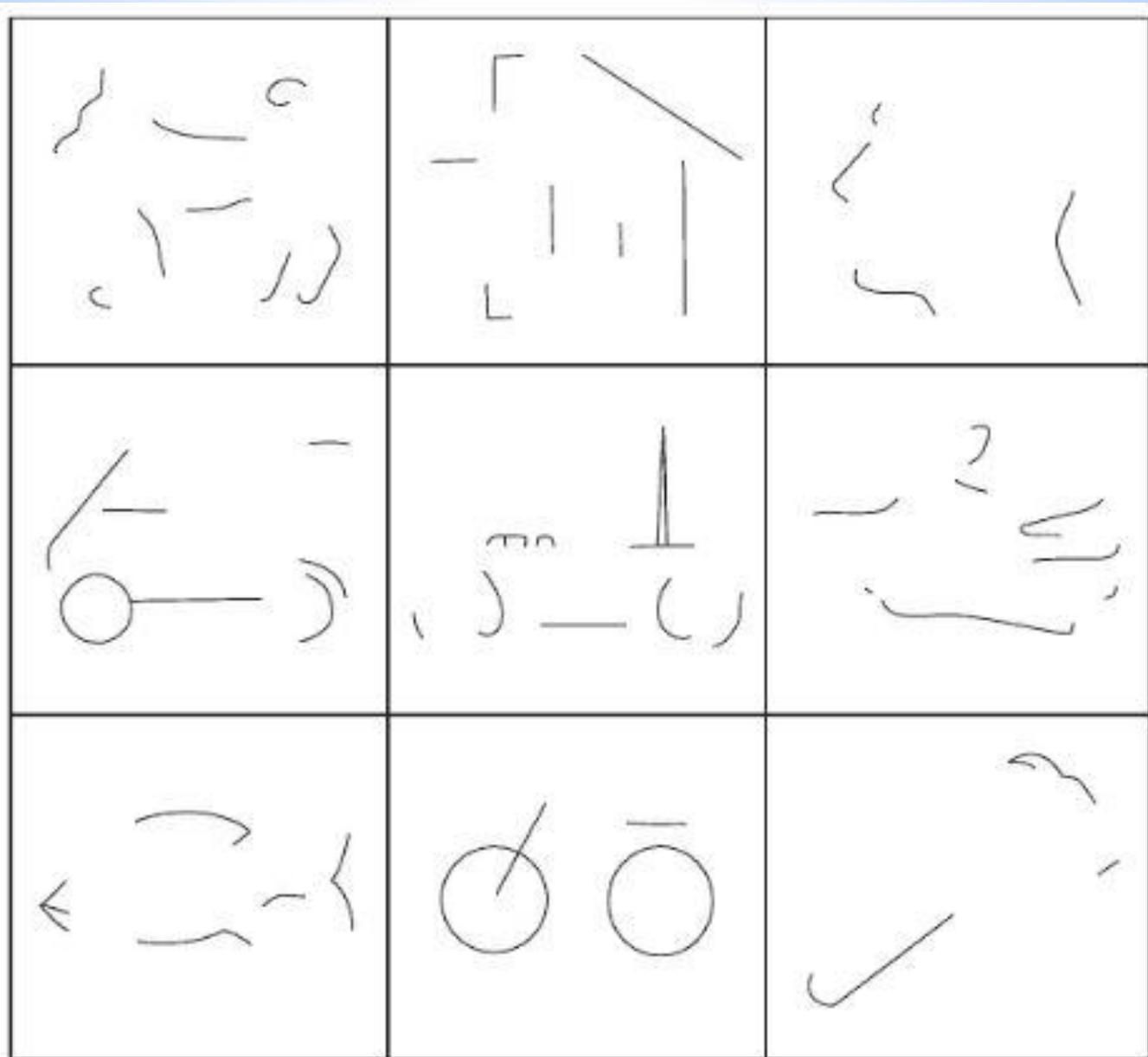


Рис. 2

Ключ к заданию: собака, дом, голова человека, автомобиль, магнитофон, рука, рыба, велосипед, молоток.

Теперь обратите внимание ребенка на третий рисунок (рис. 3). Пусть он расскажет, что на нем изображено.

Данное задание хорошо развивает воссоздающее воображение. Оригинальный материал для работы можно подготовить самим. Возьмите любую картинку (лучше контурную) и заклейте отдельные ее элементы белой бумагой. У вас в руках готовый материал для работы с детьми. Универсальные возможности предоставляет разрезная мозаика. Выложите из мозаики картинку, а затем уберите почти все элементы, оставив 2–3 наиболее информативных участка.



Рис. 3

Ключ к заданию: ребенок, играющий с собакой.

Предложите ребенку определить, что изображено на картинке. Если он не справляется с задачей, добавьте один элемент и повторите просьбу. И так делайте до тех пор, пока он точно не перескажет сюжет. Чем раньше он его воспроизведет, тем лучше у него работает воссоздающее воображение.

Этот прием можно использовать для сравнительной оценки воссоздающего воображения у детей в группе.

ВЫЯВЛЕНИЕ УРОВНЯ АКТИВНОСТИ ВОООБРАЖЕНИЯ И ЕГО РАЗВИТИЯ У ДЕТЕЙ 5–10 ЛЕТ

Эта методика предложена американским педагогом М. Карне.

1. Расскажите детям следующую историю:

- Однажды маленький мальчик возвращался из школы домой. Он очень внимательно смотрел себе под ноги, чтобы случайно не наступить на какую-нибудь букашку. Это был очень добрый мальчик. Он не хотел никому причинять вреда. Вдруг он остановился: прямо у его ног лежала, сверкая на солнце, абсолютно новая монета.

- Ух ты! — воскликнул мальчик и поднял монету. — «Сегодня, должно быть, счастливый день», — подумал он.

А монета действительно была очень красивой. На одной ее стороне было изображено дерево, а на другой — диковинная птица. На самом деле это была волшебная монета, но мальчик об этом не догадывался. Однако как только он опустил монету в карман, то стал стремительно уменьшаться, пока он не превратился в крошечного человечка ростом в пять сантиметров.

2. Спросите детей:

– *Если бы это случилось с вами, о чем бы вы сразу подумали?*

Выслушав ответы, продолжите:

– *Ваши догадки очень интересные, но я расскажу, о чем подумал наш мальчик. А он начал думать, как ему добраться домой. К сожалению, в этой истории ничего не говорится об этом. А как вы думаете, что предпринял этот мальчик?*

Вы должны размышлять и фантазировать вместе с детьми. Продолжите:

– *Итак, каким образом он сможет добраться до дома? Не забывайте, что мальчик ростом совсем крошечный — всего пять сантиметров.*

Запишите все предложения детей.

3. Задайте вопрос относительно трудностей, с которыми может столкнуться человек такого роста. Постарайтесь заинтересовать детей и получить от них как можно больше ответов. Советуем воспользоваться следующими вопросами:

– Что произойдет, когда мальчик попадет домой? Что подумают его родители? Его братья и сестры? Его собака и кошка?

– Сможет ли он пользоваться городским транспортом?

Как будет готовить уроки, есть, чистить зубы, умываться?

– Что он почувствует ночью и когда проснется?

Старайтесь получить по несколько ответов от каждого ребенка.

Принимайте все ответы, даже нелепые.

4. Продолжите:

– Вы высказали достаточно интересных предположений. А теперь подумайте, как будут обстоять дела мальчика в школе?

Каждый ребенок должен предложить не менее двух догадок.

5. Напомните детям историю мальчика:

– Итак, с тех пор как мальчик стал маленьким, прошли целый день и целая ночь. И он захотел опять стать таким, каким был раньше.

Пусть дети расскажут, как мальчик сможет этого добиться. Затем продолжите рассказ:

– Мальчик решил положить волшебную монету на прежнее место в надежде снова вырасти. Он положил монету вверх той стороной, на которой было изображено дерево. Лишь только монета коснулась земли, мальчик почувствовал, что растет. Но волшебная монета не знала, какого роста должен быть мальчик, и он все рос и рос, пока не вытянулся до трех с половиной метров. Теперь он не мог стоять во весь рост в своей комнате, так как потолок в ней был гораздо ниже.

Попросите детей перечислить проблемы, с которыми может столкнуться человек подобного роста. Постарайтесь получить как можно больше ответов.

– Но мальчику не хотелось быть ни великаном, ни крошечным человечком. Он очень хотел, чтобы к нему вернулся его прежний рост.

Снова прервите рассказ и предложите детям подумать, как мальчик сможет это сделать.

6. Закончите рассказ:

– Мальчик решил снова вернуться на то место, где нашел волшебную монету. На этот раз он положил ее вверх изображением птицы. Как только монета коснулась земли, мальчик почувствовал, что быстро уменьшается. Но вот он перестал уменьшаться. И, оглядевшись вокруг, мальчик понял, что стал прежним.

В заключение можно предложить детям самим закончить историю с мальчиком. Чем активнее они вели себя в процессе работы, чем больше высказывали догадок, тем сильнее развито у них воображение. Можно провести сравнительную оценку результатов простым подсчетом предложенных каждым ребенком вариантов. Чем больше эта величина, тем лучше сформировано и актуализировано воображение данного ребенка.

По окончании игры проанализируйте ее результаты, ответив на следующие вопросы:

В чем выражается процесс воображения в работе ребенка?

Насколько необычные и оригинальные идеи развития сюжета предлагает ребенок?

Сколько таких идей высказал ребенок?

Сколько времени потребовалось ему на работу над рассказом?

Насколько ему понравилась эта игра?

Испытывал ли он трудности в работе над сюжетом?

При ответе на два первых вопроса необходимо учитывать конкретные формы выраженности воображения у детей. Ребенка, включившегося в творческий процесс, отличают следующие качества:

- он подробно и четко формулирует идеи, развивающие сюжет;
- ведет активный диалог со взрослыми, задает вопросы;
- подробно описывает содержание и ситуации сказки;
- вводит новых героев;
- меняет направление развития сюжета;
- демонстрирует хорошую память;
- использует жесты и мимику;
- демонстрирует высокий уровень речевой выразительности.

СОСТАВЛЕНИЕ ИЗОБРАЖЕНИЙ ОБЪЕКТОВ

Тест позволяет диагностировать воссоздающее воображение и образное мышление. Рассчитан на детей всех возрастных групп: дошкольников, младших школьников, подростков.

Попросите ребенка нарисовать заданные объекты, пользуясь набором фигур, приведенных на рис. 4. Каждую фигуру можно использовать многократно, можно также менять ее размеры, но добавлять в изображение другие фигуры или линии нельзя.

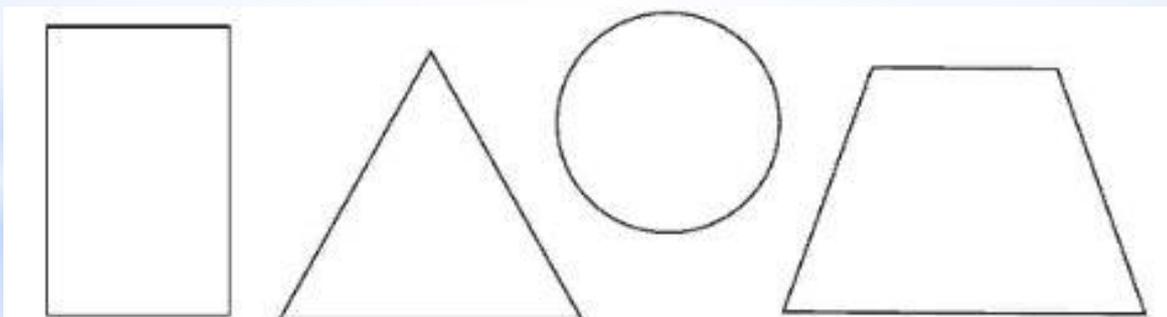


Рис. 4

Объекты для рисования: лицо, клоун, домик, кошка, дождь, радость.

При оценке рисунка учитывается реалистичность изображения (степень похожести на заданный объект) и его полнота (все ли заданные объекты изображены, все ли предложенные фигуры использованы при их изображении), его оригинальность.

Необходимо оценить каждый параметр, а затем подсчитать общее число баллов. Оценка проводится по пятибалльной шкале. Чем выше балл, тем лучше у данного ребенка развиты воображение и образное мышление.

За каждое изображение требуемого объекта, даже непохожее, начисляется **1 балл**.

За изображение, которое вы оцениваете «можно и так», — **2 балла**.

За изображение, в котором все фигуры использованы в гармоничном сочетании, — **3 балла**.

За достаточно реалистичное изображение, в котором использованы все фигуры, — **4 балла**.

За изображение, в котором все предлагаемые фигуры использованы в оригинальной и остроумной комбинации, — **5 баллов**.

Пример выполнения ребенком фрагмента данного теста приведен на рис. 5.

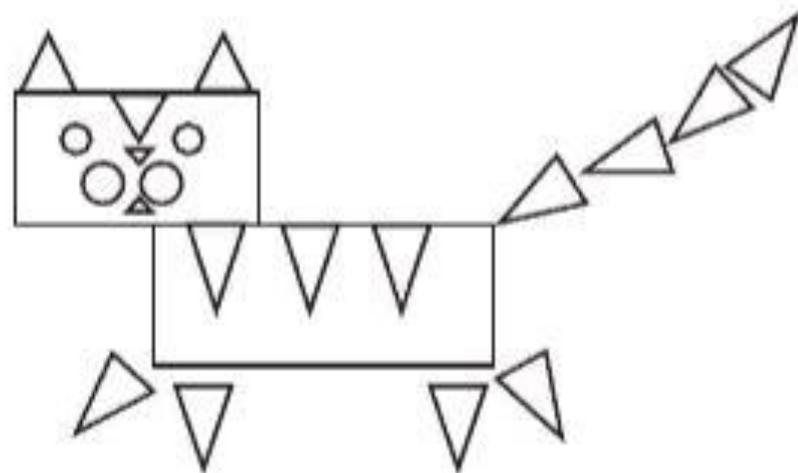
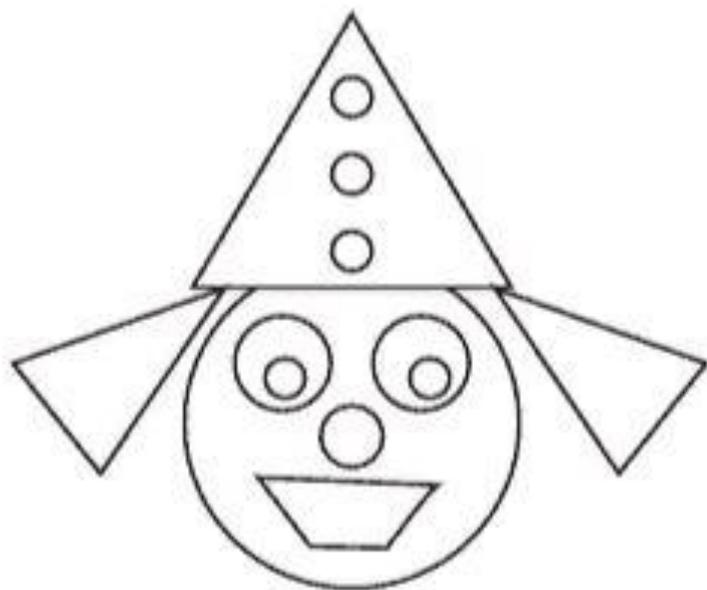


Рис. 5

АВТОПОРТРЕТ

Благодаря воображению ребенок осваивает новый опыт, прогнозирует свою жизнь, формирует представление о себе как о личности, причем не только на данный момент, но и на будущее. Воображаемый образ может быть выражен в рисунке, отражающем в данном случае доминирующие черты личности. На этом механизме и построен тест. Он позволяет выявить представления ребенка о себе, своей внешности, отношениях с окружающими.

Мы предлагаем данный тест в интерпретации Е. С. Романовой и О. Ф. Потемкиной. Он может быть использован в работе с детьми начиная с 6-летнего возраста.

Предложите ребенку нарисовать свой портрет. Полученный рисунок проанализируйте, используя следующие критерии:

1. Эстетическое изображение. Ребенок явно имеет художественные способности. На таких рисунках легкость и лаконичность линий сочетаются с большой выразительностью изображения.

2. Схематическое изображение. Лицо в профиль или анфас прорисовывается схемой. Такое изображение характеризует интеллектуальную направленность личности. Это мыслители с тенденцией к постоянному обобщению получаемой информации.

3. Реалистическое изображение. Рисунок насыщен подробностями. Прорисовано лицо, волосы, одежда и т. п. Это характеризует педантичного человека, склонного к детализации, анализу.

4. Метафорическое изображение. Ребенок изображает себя в виде предмета, животного, литературного персонажа. Такое изображение выполняют артистичные личности, обладающие развитой фантазией, воображением, творческими способностями, чувством юмора.

Тест «Автопортрет» широко используется психологами и имеет сложную систему обработки и интерпретации. Однако для целей данной работы — выявления художественных способностей и творческой направленности личности — достаточно поверхностного соотнесения изображения с тем или иным критерием. Тип рисунка характеризует направленность развития ребенка.

Изобретатель

Этот тест-игра наряду с фантазией активизирует и мышление. Его охотно выполняют старшие дошкольники и младшие школьники.

Предлагается несколько задач, решения которых должны привести к «изобретению»:

1. Придумайте несуществующий, но необходимый в домашнем хозяйстве прибор.

2. Придумайте несуществующее животное и дайте ему несуществующее название.

3. Подумайте, что может сделать всех людей на земле счастливыми.

На работу отводится 15 минут. За это время ребенок должен по каждой задаче придумать и нарисовать «изобретение».

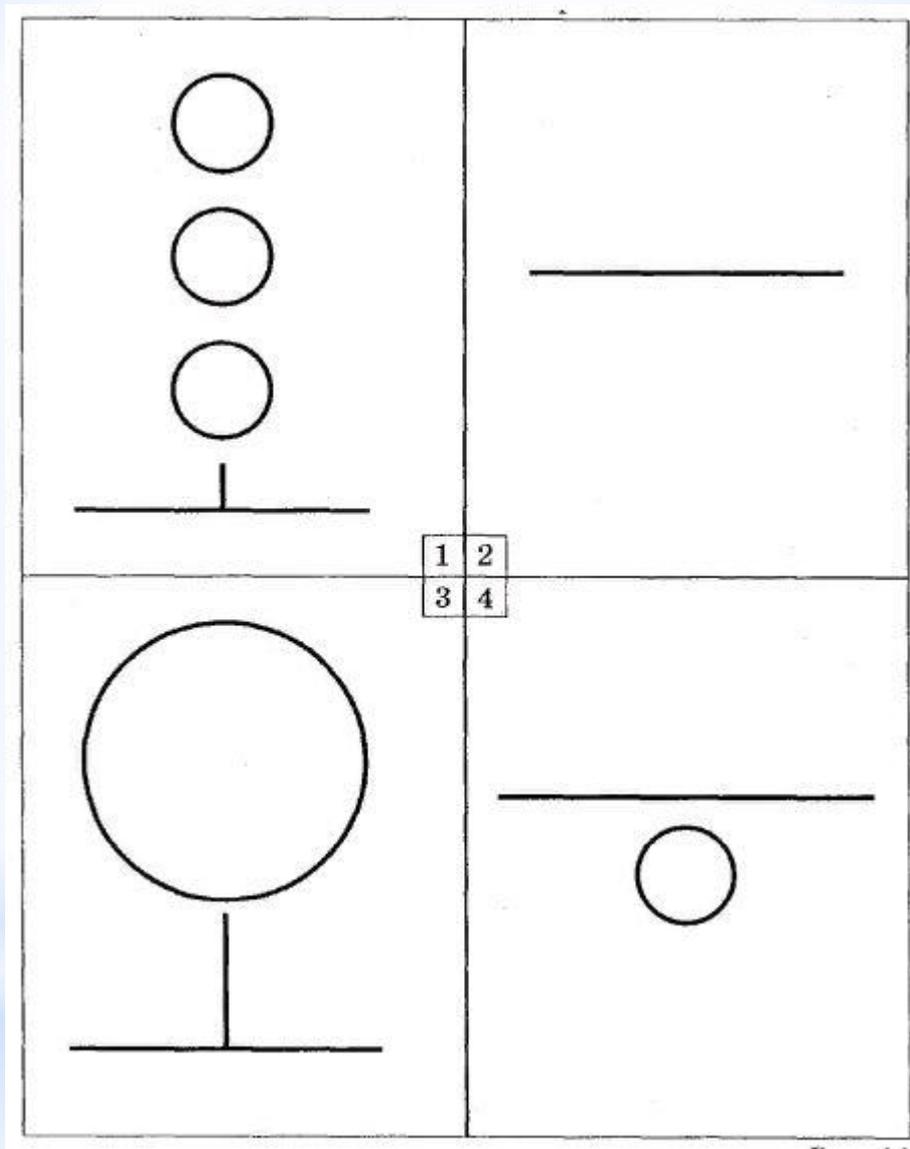
Следующий этап данного теста — реализация «изобретения».

Предлагаются четыре загадочные картинки (рис. 6).

Ребенок должен придумать как можно больше способов использовать изображенные предметы. Чем больше вариантов предложено к каждой картинке, тем лучше.

Пример ответа ребенка 8 лет: светофор, палка, дерево, качели.

Если в игре участвовала группа детей, оценивается работа каждого, а победителем признается ребенок, предложивший наибольшее количество вариантов.



Puc.6

Веер

Тест используется для развития фантазии и навыков комбинаторики для детей младшего школьного возраста.

На рис.7а и 7б приведены карточки с изображением предметов. Слева изображен один предмет, справа - три. В центре карточки ребенок должен нарисовать три сложных фантастических предмета, в которых как бы соединились предметы из правой и левой колонок. На работу по каждой карточке ребенку отводится 3 – 5 минут.

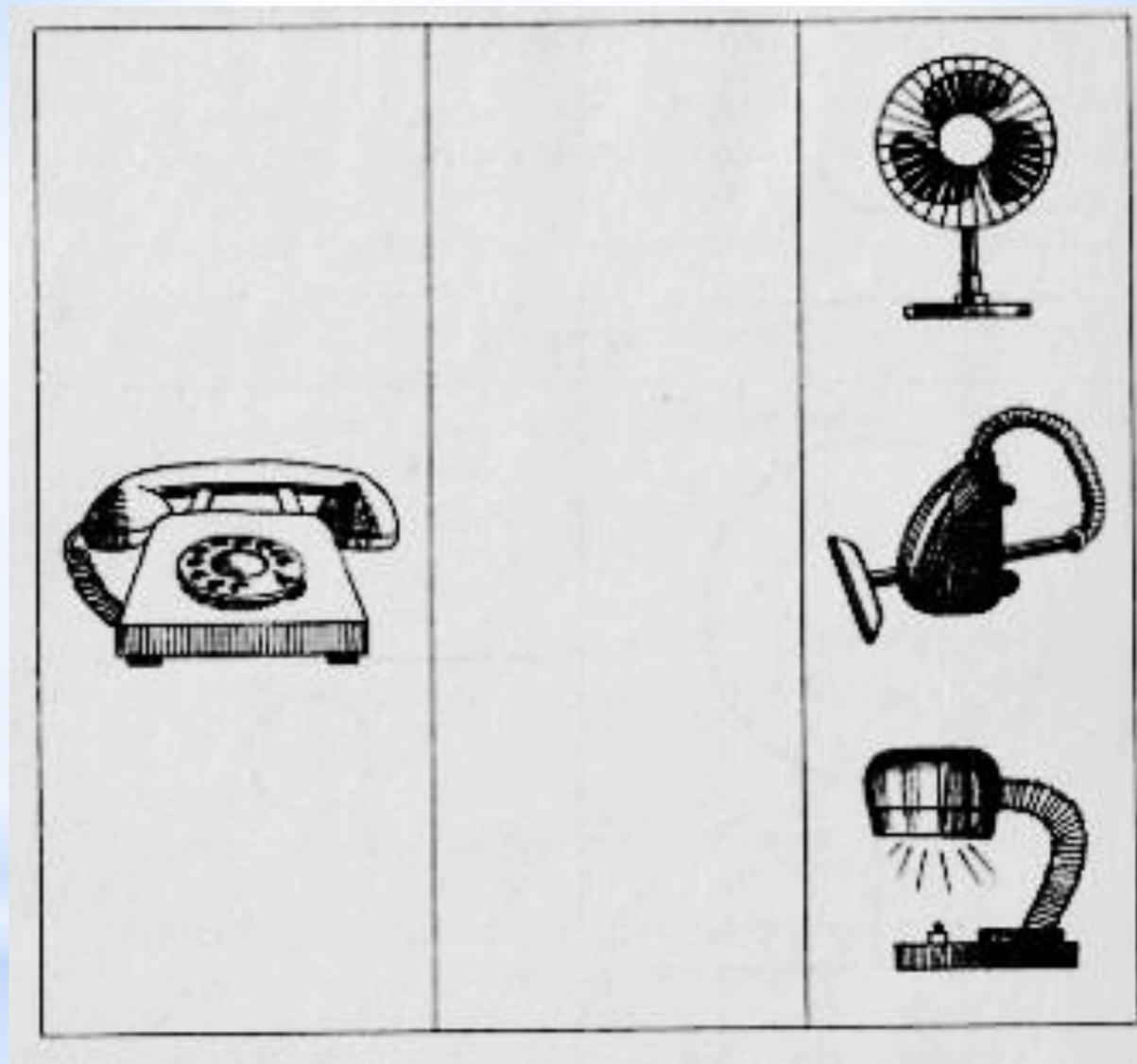


Рис. 7а

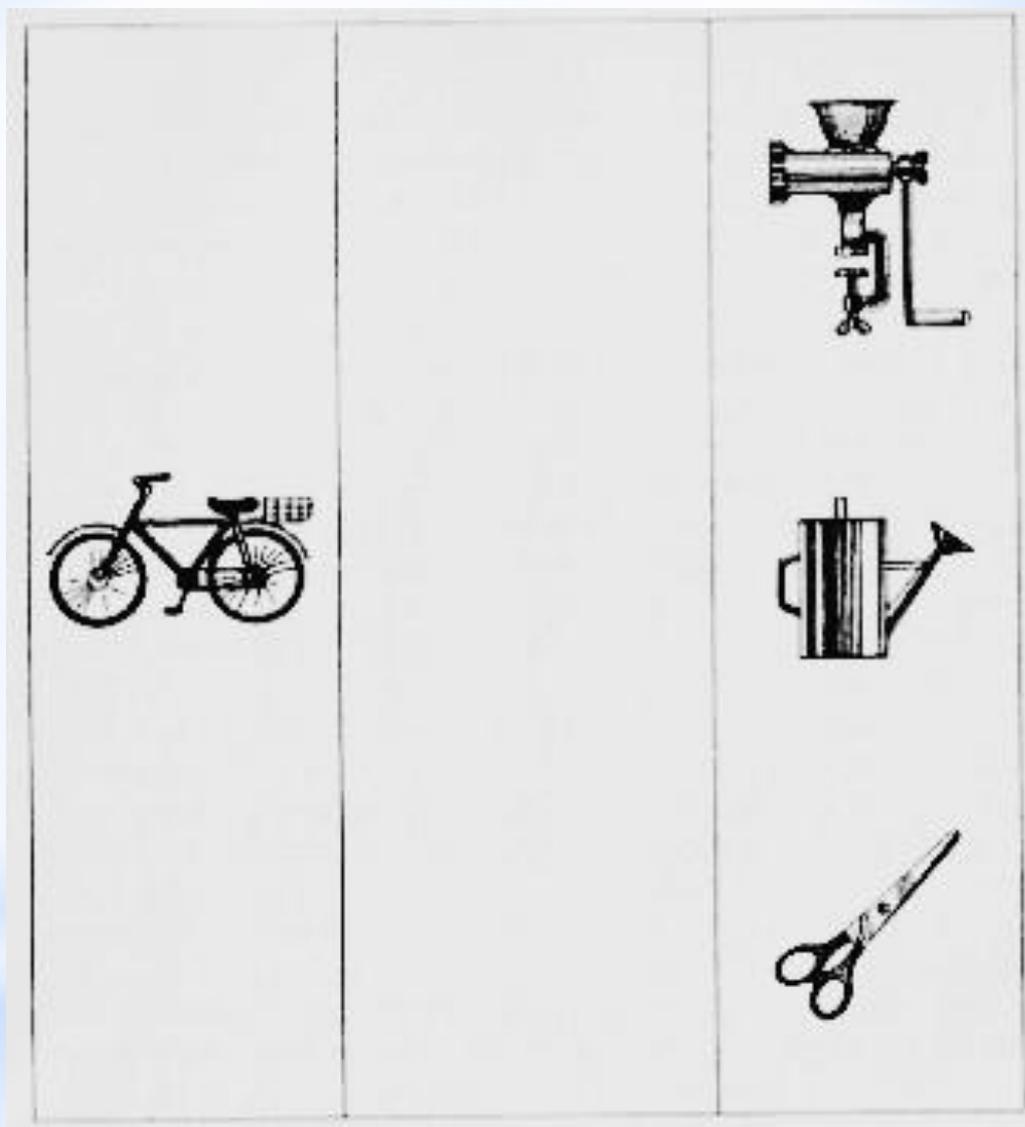


Рис. 76

Оценивается оригинальность решения. За оценочную шкалу можно принять пятибалльную систему. Оценивается каждый изображенный на карточке объект, а затем суммируется общее число баллов. Максимальная оценка – **30 баллов**. Чем ближе к ней оценка ребенка, тем выше его комбинаторные навыки и лучше развита фантазия.

Изучение оригинальности детских рисунков

Тест рассчитан на детей 5 лет. Тестирование может быть коллективным и индивидуальным.

Детям предлагается 10 карточек, на которых изображены различные контурные фигуры (простой геометрической формы – круг, треугольник, квадрат или сложной – силуэт дерева с одной веткой, облака, капли и т.д.). Дети должны дорисовать их, чтобы получилась картина. Время выполнения задания не фиксируется.

Оценивается оригинальность замысла и исполнения. Если тест проводится в группе, можно подсчитать количество изображений в рисунках ребенка, которые не повторялись бы ни у него, ни у других детей.

Если ребенок нарисовал **от 7 до 10** оригинальных рисунков, это соответствует высокому уровню воссоздающего воображения; **5 - 6** оригинальных рисунков – средний уровень; **4 и менее** – низкий уровень.

При индивидуальном тестировании можно использоваться частотной таблицей рисунков. Рисунки, повторяющиеся более чем у 10% детей при экспериментальной выборке, следует отнести к неоригинальным; малооригинальные рисунки повторяются у 5% детей выборки, оригинальные – если их нарисовал 1% детей выборки и менее. К примеру, если у обследованных 200 детей изображение какого-либо предмета встретилось только 2 раза, это редкий, оригинальный рисунок; если изображение предмета встречалось 10 раз – это малооригинальный рисунок; если 15 – 20 раз – это неоригинальный **рисунок**.

Оригинальные рисунки оцениваются в **1 балл**; малооригинальные – **0,5 балла**; неоригинальные – **0**.

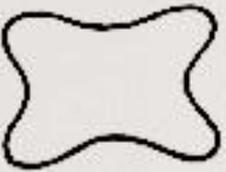
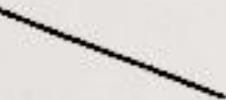
Стимульный материал	Неоригинальные рисунки (1 балл)	Малооригинальные рисунки (0,5 балла)
	Обложка, печенье, гучка	Лужа, змея, фея, небо, листок, черепашка, мотор, подводная лодка, мальчик, сороконожка, лошадь
	Снежинка, квадратики, крестик	Часы, клетка, дом, конверт, мельница, шкаф, птица, цирк, сетки, бабочка, бант, барабанные палочки
	Ракета, треугольник, дом, корабль, клюв, птица	Воздушный змей, рыбка, молния, колокольчик, песочные часы
	Дом, ракета, коробка, клетка, многоэтажный дом, карандаш, квадрат	Лесенка, канат, флаг, стол, иголка
	Груша, человек, капля	Огурец, лампочка, морковь, зуб, сосулька, ракета, мышончок, шарик

Рис.8а

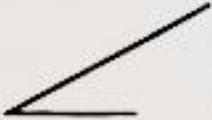
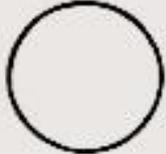
Стимульный материал	Неоригинальные рисунки (0 баллов)	Малооригинальные рисунки (0,5 балла)
	Дом, ракета, дорожный знак	Конверт, палатка, кочерга, мордочка мышки, корабль, стрела, клюв птицы, хвост животного, крыша, самолет
	Солнце, мяч, яблоко, пешеходный знак, человеческая голова	Цветок, штурвал, узор, тарелка
	Море	Занавески, гусеница, туча, капельки, шарики
	Дом, ракета, дорожный знак, буква «Л», буква «А», крыша	Треугольник
	Огурец, крыша	Рыба, жук, дубина, след, бусы, шарик, туловище животного, лампочка

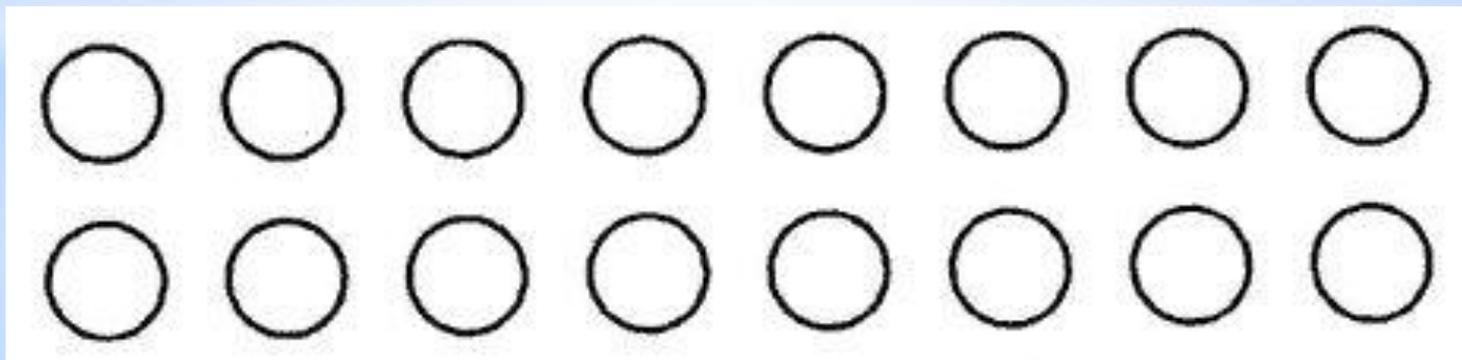
Рис. 60

Показателем оригинальности может также служить сумма набранных ребенком баллов: **6 – 10 баллов** – высокий уровень; **4 – 5 баллов** – средний; **3 балла и менее** – низкий. К примеру, из 10 нарисованных ребенком рисунков 5 – неоригинальные, 4 – малооригинальные, 1 – оригинальный. Такой ребенок по шкале оригинальности набирает 3 балла, что соответствует низкому уровню его воссоздающего воображения.

Изучение гибкости построения графического образа

Тест, предложенный в 1962 г. американским психологом Е.П. Торрансом, позволяет выявить способность строить различные изображения на основе одного и того же графического контура. Предназначен для детей старшего дошкольного и младшего школьного возраста.

Бланк теста (рис. представляет собой стандартный лист бумаги с нарисованными в два ряда одинаковыми контурными изображениями (по 8—10 в каждом ряду), изображения могут напоминать, например, капли, круги, зигзаги, другие фигуры. Можно использовать фигуры из предыдущего теста.



Ребенок, используя предложенные изображения, должен придумать и нарисовать как можно больше различных фигур, предметов. Можно пририсовывать к контурам любые детали и объединять фигуры в один рисунок. Время выполнения задания 15—20 минут.

Главный показатель уровня воображения и творческого мышления — количество идей, воспроизведенных ребенком. При подсчете следует обращать внимание на количество изображенных предметных тем. Каждая новая тема оценивается в 1 балл. Результат, дифференцированный для трех возрастов (дети 5—6 лет, 7—8 и 9—10 лет), определяется по итоговой таблице.

Возраст	Уровень развития способностей		
	высокий	средний	низкий
5 - 6 лет	5 тем и более	3 - 4 темы	1 - 2 темы
7 - 8 лет	8 тем и более	6 - 7 тем	1 - 5 тем
9 - 10 лет	9 тем и более	6 - 8 тем	1 - 5 тем

Например, ребенок 8 лет на основе кругов нарисовал солнышко; три изображения лица (анфас); голову в профиль; снеговика и зайца, у которых круг выполняет роль туловища; машину, где круги – колеса; цифру девять. Таким образом, он предъявил 9 рисунков, но тем всего 5. Такой показатель для этого возраста свидетельствует о низком уровне развития гибкости построения графического образа.

Несуществующее животное

Эту проективную методику можно использовать начиная с пяти лет. Тест помогает выявить эмоциональное состояние испытуемого, межличностные отношения, а также оригинальность его мыслительной деятельности, умение фантазировать.

Предлагается придумать и нарисовать животное, которого в природе не существует и которого не встретишь ни в книжках, ни в мультфильмах. Ребенок должен изобразить воображаемое существо, дать ему название, подробно описать его внешний вид (описание протоколируется). Он должен также рассказать об образе жизни выдуманного существа: где живет, с кем дружит, что ему больше всего нравится, чего боится и т.п. Такой разговор об образе жизни существа, с которым ребенок в какой-то мере идентифицируется, может стать основанием для не прямой клинической беседы.

Способы изображения несуществующего животного характеризуют тип воображения, общий подход ребенка к решению творческой задачи. Выделяются три основных способа изображения (не считая «нулевого» уровня, когда ребенок рисует реальное животное — зайца, собаку, крокодила и т.п.):

1) новое существо собирается из деталей реальных животных, например, тела медведя, ушей зайца, хвоста птицы. Этот способ характерен для рационалистического подхода к творческой задаче;

2) по образу и подобию существующих животных создается целостный образ нового, несуществующего животного, хотя оно может отдаленно напоминать дракона, слонopotама или что-то еще. Этот тип изображения характерен для художественно-эмоционального подхода к творческой задаче;

3) при собственно творческом подходе к решению поставленной задачи ребенок создает абсолютно оригинальное существо. Такой способ изображения встречается у детей с любым типом воображения — и рационалистическим, и художественным. Разница между вторым и третьим способами решения задачи состоит в том, что во втором случае новое существо конструируется по стандартной схеме: голова с глазами, туловище, конечности (хвост, крылья). Поэтому оно всегда более или менее похоже на какое-либо реальное животное..

Для каждого способа изображения выделяются уровни, соотносимые с уровнями интеллектуального развития.

Для рационалистического способа изображения существенна степень отклонения от реального образца. Если скомбинированы элементы пяти животных, это естественно, более сложное изобретение, чем собака с птичьим клювом.

Для определения уровня художественного способа изображения выразительным критерием является степень своеобразия: несуществующее животное всегда кого-то напоминает, и чем больше оно похоже на какое-либо существующее (в природе, в изобразительной культуре, в мифологии), тем ниже уровень исполнения.

Уровень собственно творческого изображения определяет степень естественности. Если изображение слишком вычурно, то речь идет не столько об оригинальности исполнения, сколько об оригинальничании исполнителя, не о подлинном проявлении творчества, а о стремлении произвести впечатление.

Подчеркнутая человекообразность или роботообразность фигуры несуществующего животного рассматривается как проявление неудовлетворенной потребности в общении. У подростков это явление почти нормальное: их высокая потребность в общении почти никогда не бывает удовлетворенной.

Описание образа жизни несуществующего животного дает дополнительную информацию об интеллектуальном развитии ребенка. Так, все названные органы должны выполнять определенные функции. Разумеется, если орган особенно значим, то о сверхнагрузочной сфере ребенок скорее всего умолчит. Но такое нарочитое умолчание, уход от описания того, что явно изображено, – показатель очень выразительный, хотя и не свидетельствует о каких-либо нарушениях логики. Так, если о нарисованных рогах ребенок ничего не говорит, то скорее всего он боится агрессии.

Об умении ребенка ориентироваться в реальной жизни свидетельствует степень наделения изобретенного им существа необходимыми для жизни качествами. Не забывает ли он в рассказе об образе жизни животного упомянуть о самых главных жизненных функциях, прежде всего о питании? (О дыхании и необходимости сна дошкольники и учащиеся младших классов задумываются редко).

Спасибо за внимание!