

Игры для развития творческих способностей

Игры размещены по мере сложности, некоторые из них связаны между собой.

- **Составление предложений:**

Наугад берут три слова, мало связанные по содержанию, например "озеро", "карандаш" и "медведь". Нужно составить больше всего предложений, которые обязательно включают в себя все эти слова. Творческим ответом можно считать установление нестандартных связей между этими словами (мальчик, тонкий, как карандаш, стоял у озера, которое ревело, как медведь).

Игра развивает способность быстро находить многообразные, иногда совсем новые связи и отношения между привычными понятиями, творчески создавать новые целостные комбинации из отдельных разрозненных элементов.

- **Поиск общего:**

Наугад берут два малосвязанных слова, например "кастрюля" и "лодка". Нужно записать в столбик больше всего общих признаков этих предметов. Особенно ценные необычные, неожиданные ответы, которые дают возможность увидеть эти предметы совсем иначе.

Игра учит находить в разрозненных предметах и событиях множество общих аспектов, выделять связи, которые обычно "не лежат на поверхности".

- **Исключение лишнего слова:**

Берут любые три слова, например "собака", "помидор", "солнце". Нужно оставить только те слова, которые имеют что-то общее, а одно слово, лишнее, которое не имеет этого общего признака — изъять. Нужно найти больше всего вариантов исключения лишнего слова, а главное — больше всего признаков, которые соединяют пару слов, которые остались, и не свойственных исключённому лишнему.

Побеждает тот, у кого ответов больше.

Игра развивает способность не только устанавливать неожиданные соотношения между разрозненными объектами, но и легко переходить от одних связей к другим, не "зацикливаться" на них.

- **Поиск аналогов:**

Называют какой-то предмет или явление, например, вертолёт. Нужно назвать больше всего его аналогов, то есть других предметов, подобных к нему по разным существенным признакам. Нужно также классифицировать эти аналоги на группы в зависимости от того, с учётом какого свойства предмета их подобрано.

Игра учит выделять в предмете самые разнообразные свойства и оперировать с каждой из них отдельно, формирует способность классифицировать явления по их признакам.

- **Поиск противоположных предметов:**

Называют какой-то предмет или явление, например дом. Нужно назвать больше всего других предметов, в чём-то противоположных ему. При этом следует ориентироваться на разные признаки предмета и систематизировать его противоположности (антиподы) по группам.

Игра формирует способность замечать разные свойства предмета и использовать их для поиска других предметов, учит сравнивать предметы между собой, чётко выделять у них общее и разное.

- **Способы использования предмета:**

Называют какой-то хорошо известный предмет, например книгу. Нужно назвать больше всего способов её применения: книгу можно использовать в качестве подставки для кинопроектора, ею можно прикрыть от посторонних глаз письмо, что лежит на столе, и тому подобное.

Игра развивает способность концентрировать мышление на одном предмете, умение рассматривать его в разных ситуациях и взаимосвязях, открывать в обычном неожиданные возможности. Кстати, психологический механизм, что лежит в основе многих открытий, заключается именно в способности увидеть в обычном предмете с традиционными, закреплёнными за ним свойствами совсем неожиданный способ его использования.

- **Выделение существенных признаков понятия:**

Называют хорошо знакомое всем понятие, например, спорт. Нужно навести его существенные признаки.

Побеждает тот, кто назовёт все важные признаки и ни одной несущественной. Ответы проверяют и обсуждают все, кто играет.

Игра развивает способность "смотреть в корень", схватывать только суть явления, отвлекаясь от остальных признаков. Эта способность чрезвычайно важна, чтобы понять новое: ведь понимание — это непростое движение мысли сквозь несущественные признаки к существенному.

- **Высказывание мысли иначе:**

Берут несложную фразу, например: *"Это лето будет очень тёплым"*. Нужно предложить несколько вариантов высказывания той же мысли иначе. При этом нельзя не употреблять ни одного со слов исходного предложения (представьте себе, что эти слова вдруг исчезли из языка, но всё равно нужно как-то выразить мысль). Нельзя исказить содержание высказывания, чтобы сохранить его суть. Побеждает тот, кто нашёл более трёх вариантов.

Игра направлена на развитие способности легко оперировать словами, точно выражая свои мысли и передавая чужие. Известно, что критерий понимания — свободная форма его выражения: то, что хорошо понятно мы легко можем объяснить своими словами, к тому же разными способами, а если нет понимания, то цепляемся за словесную формулировку и боимся отойти от неё.

Задания для развития творческих способностей

- **Задания направленные на развитие:**
 - **Бдительности в поисках проблем:** записать на листе бумаги необычные проблемы, связанные с привычным объектом, например деревом (иногда вопрос имеет такой вид: "Что бы вы сделали, если бы вам отдали это дерево?").
 - Скорости мышления: назвать слова, к которым применимы все три определения, например: мягкий, белый, съедобный.
 - Лёгкости ассоциирования: назвать все слова, противоположные данному по содержанию (например, слову "сухой" или "старый").
 - Лёгкости словообразования: придумать больше всего слов, которые начинаются с данного префикса или содержат данный суффикс.
 - Способности определять категории объектов: записать на бумаге все предметы, к которым применимо данное определение (например, круглый).
- **Неделя творческих заданий.** Вот десять вариантов вопросов, которые соответствуют пяти дням недели с понедельника по пятницу (по 2 вопроса на каждый день):
 1. Что общего между рубкой деревьев и созданием причёски (написанием картины и ремонтом будильника; заполнением анкеты и смазкой лыж; вытиранием носа платком и ловлей раков; дедовщиной в армии и вождением автомобиля)?
 2. Чем рубка деревьев (написание картины; заполнение анкеты; вытирание носа платком; дедовщина в армии) отличается от создания причёски (ремонта будильника; смазка лыж; ловли раков, вождения автомобиля)?
 3. Придумайте больше всего способов использования обойного молотка (древнегреческо-верхнетюркского словаря; электрического чайника; академического отпуска в учебном заведении; ивовой лозины).
 4. Если бы у вас был (была) шарф из провода (записная книжка; машина времени, за каждое использование которой вы стареете на 10 лет; пакетик с новогодней вуалью; стул со сломанной ножкой), что бы вы с ним (нею) сделали?
 5. Что было бы, если бы растения могли говорить (у всех людей был глаз на затылке; существовали лекарства от глупостей; телевидение захватили инопланетяне)?
 6. Найдите или придумайте два ключевых (важнейшие) слова для ситуации "цирюльник бреет усы" ("человек упал и пытается приподняться"; "прочистка замусоренной трубы"; "кремлёвские звезды погасли", "летят два крокодила: один красный, а второй — на юг").
 7. Выпишите из любого текста 20 существительных, 20 прилагательных и 20 глаголов в таком порядке: существительное, глагол, прилагательное, существительное, глагол, прилагательное и так до конца. Из каждого предложения взять не более одного слова.
 8. Опишите с помощью наибольшего количества названий ощущений и их модальностей (например, зрения — цвет, объём, яркость, контрастность, расстояние; вкуса — температура, солёность, консистенция и тому подобное) кактус (кенгуру; падающий метеорит; "Сникерс"; лоскуток ваты).
 9. Постройте ассоциативную цепочку приблизительно с 50–100 словами, начиная со слова "книга" ("молоко"; "звук"; "хвалить"; "Австралия").
 10. Какие решения проблемы поиска затерянного бумажника (как накормить ребёнка кашей; как догнать уезжающий поезд; студент забыл ответ на вопрос экзамена, и никто ему не помог; мухоморы стали маскироваться под грузди и маслята) вы придумали в первую очередь за отведённое время?
- **Разные виды заданий:**

- **Множественные группирования:** испытуемому дают список слов, например: "стрела", "пчела", "рыба", "яхта", "крокодил", "коршун", "воробей". Нужно сгруппировать эти слова, выделив больше всего классов (тех, которые летают, плавают, живых, хищных и других объектов).
- **Выведение последствий:** описывают ситуацию и предлагают придумать последствия, например: *"Что произойдёт, если дождь будет лить непрерывно?"* (обычные ответы — *"мы все смокнем"*, *"подорожают зонтики"*, *"переселимся в горы"*, *"Тибет будет перенаселён"*, *"подорожают костюмы для подводного плавания"* и тому подобное).
- **Символ профессии:** показывают рисунок с изображением знакомого предмета, скажем электрической лампы. Нужно назвать профессии, которые символизирует этот предмет (электрик, учитель, учёный и т.д.).
- **Формирование символов:** на листе бумаге, разделённой горизонтальными и вертикальными линиями — 12 клеток, в каждой из которых — короткая фраза: *"человек идёт"*, *"самолёт взлетает"*, *"гнев"*, *"гордость"*. Нужно подать их символично, но не в виде иллюстрации.
- **Спроси и угадай:** испытуемому показывают иллюстрации к какой-то сказке или просто сюжетный рисунок. Он должен составить вопрос, ответ на который не находит на картинке. Ему также предлагают вопрос о событиях, которые предшествуют изображённому. За результатами теста оценивают лёгкость ассоциирования, гибкость и оригинальность мышления.
- **Улучшение объекта:** игрушку с папье-маше — собаку, мартышку — нужно усовершенствовать, то есть сказать, как сделать её более смешной. Оценивают гибкость, оригинальность, изобретательность.
- **Воображение:** нужно составить небольшой рассказ на одну из десяти предложенных тем, которые касаются чего-то необычного: например, *"летающий крокодил"*, *"мужчина, который плачет"* и т.п.
- **Завершение рисунков:** испытуемый должен завершить незаконченный рисунок. При этом учитывают глубину постижения содержания рисунка, оригинальность, фантазию.
- **Круги и квадраты:** на листе бумаги беспорядочно размещено 35 кругов. Нужно нарисовать больше всего разных предметов, используя круг, как составную часть, а под рисунками написать названия предмета. Обычно рисуют тарелку пуговицу, воздушную пулю, монокль, колесо. Необычные рисунки — нос человека снизу, как его увидела бы муха, которая сидит на верхней губе. Вместо кругов можно брать квадраты. При этом важны лёгкость, гибкость, оригинальность.
- **Высказывание догадки:** за описанием фантастической ситуации изобразить возможные последствия: *"Представьте, что человек прошёл через машину для отжима белья и вышел из неё плоский и обезвоженный"*. По результатам теста оценивают лёгкость, гибкость, оригинальность.
- **Конструирование:** нужно составить рисунок из стандартных деталей — кусков цветной бумаги или картона. Сюжет должен быть содержательным; к нему нужно придумать название. Экспериментатор оценивает оригинальность, информативность изображения, фантазию.

Оценка степени творческой одарённости

Используя понятие "лёгкость", "гибкость" и "оригинальность" для оценки степени творческой одарённости, следует знать, как они оказываются во время выполнения названных заданий.

Лёгкость оказывается в скорости выполнения заданий; её определяют по количеству ответов за отведённый промежуток времени. Гибкость оценивают по количеству переключений из одного класса объектов на другой. На вопрос: *"Сколько применений можно придумать для жестянки из-под консервов?"* — испытуемый называет кастрюлю и чашку. В случае оценки лёгкости это два разных ответа. Но кастрюля и чашка — посудыны, в которые наливают жидкость. Потому, оценивая гибкость, эти ответы учитывают как одну, потому что здесь нет переключений из одного класса объектов на другой.

Оригинальность определяют по частоте ответа в однородной группе (студентов одного института, учеников одной школы). Если 45% испытуемых ответили одинаково, то оценка равняется нулю. Когда какой-то ответ дают меньше чем 1% испытуемых, то её оригинальность оценивают в 4 балла (это наивысшая оценка), 1–2 — в 3 балла.

Оригинальность ассоциаций в целом согласовывается с творческим потенциалом, но лишь тогда, когда она не превращается в причудливость. Люди, которые придумывают ответы, частота которых в данном контингенте испытуемых более малая за 0,5%, не принадлежат к особенно одаренным.

Как видим, оценка результатов тестирования недостаточно жёсткая: здесь может оказаться своеволие экспериментатора. Станут ли творческими работниками студенты, которые получают наивысший балл? Чтобы ответить на этот вопрос, нужно ожидать несколько десятилетий, все это время наблюдая за испытуемым.

Придерживаясь умного скептицизма относительно тестовой методики, следует помнить, что для повышения надёжности тестов иногда достаточно малозаметного, казалось бы незначительного, усовершенствования.