

# ТВОРЧЕСКОЕ МЫШЛЕНИЕ

*Задания этой статьи ориентированы на развитие творческого мышления. Они требуют уже не столько строгости и логичности мышления, сколько способностей мыслить творчески, альтернативно.*

## КАК ПРЕОДОЛЕТЬ ВНУТРЕННИЕ БАРЬЕРЫ

Одним из самых популярных в психологии творчества является утверждение о том, что «творец спит в каждом человеке, но ему не дают проявиться». Причем мешают не только внешние обстоятельства, но и внутренние барьеры. Поэтому многие психологи убеждены, что стоит избавить человека от этих барьеров, и заключенный в нем творец освободится. Человек начнет творить.

На этом принципе построен замечательный, очень популярный в практической психологии прием — *мозговой штурм*. С помощью нехитрых и очень действенных способов человеку дается возможность раскрепоститься и стать самим собой. Один из разработчиков этого приема американский психолог Алекс Осборн предлагает для повышения уровня продуктивности мышления руководствоваться четырьмя правилами мозгового штурма:

- 1) никакой отрицательной критики; исключение оценки до тех пор, пока не будут высказаны все идеи;
- 2) требование свободы; чем шире идеи, тем лучше;
- 3) включаются как небольшие очевидные, так и широкие необычные альтернативы;
- 4) создание новых альтернатив комбинированием и перемещением уже высказанных.

Не все специалисты единодушны в оценке мозгового штурма. Так, например, известный психолог Эдвард де Боно, специализирующийся на проблемах творчества, откровенно смеется над ним. Он предлагает такую аналогию: представьте себе связанного человека, рядом с которым лежит скрипка. Если мы развяжем связывающие его веревки, станет ли он играть на скрипке? Ответ прост — станет, если он скрипач, а если нет... Что толку с того, что мы его развязали?

Отсюда вывод: раскрепостив человека, позволив ему быть самим собой, мы только дадим ему возможность чуть больше проявить свои творческие способности. Но это произойдет лишь в том случае, если сами эти творческие способности у этого человека есть.

Э. де Боно считает, что творческое начало не является природным качеством ума, но в сознание людей следует внедрять мысль о том, что в самом творчестве нет ничего мистического и таинственного, творчеству можно и нужно учить. Для этого следует обучиться некоторым приемам творческого мышления.

Рассмотрим задачи, активизирующие творческое мышление.

## ДИВЕРГЕНТНОЕ МЫШЛЕНИЕ

Специфика дивергентных задач в том, что на один поставленный вопрос может быть несколько или даже множество верных ответов. Естественно, что именно этот вид мышления обычно квалифицируется как творческий. Данный вид мышления тесно связан с воображением.

В ходе выполнения задач дивергентного типа у детей развиваются такие умения, как оригинальность, гибкость, беглость (продуктивность) мышления, легкость ассоциирования, сверхчувствительность к проблемам и другие качества и способности, необходимые в творческой деятельности.

## Невербальные дивергентные задачи

Рассмотрим в качестве примера несколько дивергентных задач, обычно используемых в практике работы с детьми.

### • Нарисуйте цветы.

Предлагается нарисовать букеты в каждой вазе. Все вазы разные, и букеты должны соответство-

вать им: в одной можно разместить полевые цветы, в другой — строгие гвоздики или торжественные розы.



• **Составьте изображение.**

Из пластмассовых, деревянных или картонных разноцветных геометрических фигур надо составить как можно больше разных стилизованных изображений.

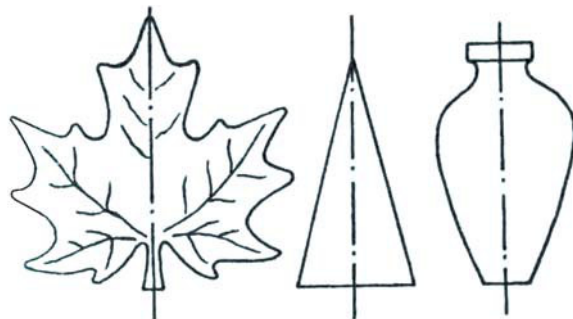
Обратите внимание ребенка на то, как может помочь в этой работе умение классифицировать. Если придумывать изображения хаотично, то результат обычно бывает очень скромным. Например, сложили домик, елочку, собачку, рыбку, и больше нет идей. Если же работать по общим стратегиям, то получается значительно продуктивнее.



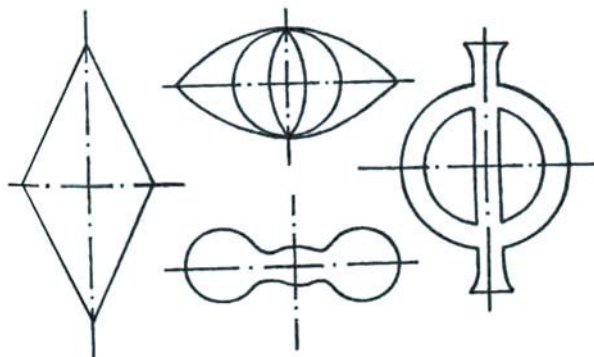
• **Ось симметрии.**

Следующая задача потребует активизации памяти и воображения. Необходимо найти как можно больше предметов:

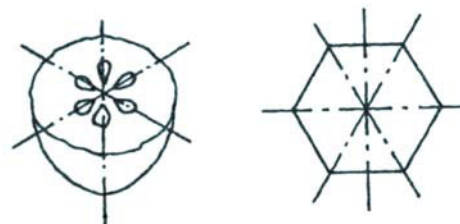
с одной осью симметрии



с двумя осями



с множеством осей



**Вербальные дивергентные задачи**

Очень интересную задачу предложил психолог Дж. Гилфорд: найти как можно больше самых разных, оригинальных применений хорошо знакомому предмету. В качестве такого предмета можно использовать кирпич, мел, газету и т.п.

На выполнение этого задания отводится обычно 5–6 минут. В ходе анализа итогов учитываются все ответы, кроме тех, что не соответствуют заданию, повторяются или могут считаться нелепыми. Это задание применяется в очень широком возрастном диапазоне, его можно предложить и старшему дошкольнику, и взрослому.

Оценивается в данном случае продуктивность мышления. Чем больше идей, тем больше баллов получает участник.

Приведем примеры дивергентных задач, построенных на способности к ассоциированию.

- **Подберите нужные слова.**

Подберите прилагательные и существительные, отвечающие ощущениям тепла и холода (весны и зимы, утра и вечера и др.). Приведем примеры ответов:

*Тепло — лето, солнце, яркий, ласковый, живой.  
Холод — айсберг, утро, расставание, полярный.*

- **Найдите общие признаки.**

Найдите как можно больше общих признаков для непохожих предметов.

Чашка — книга;  
гвоздь — кирпич;  
пол — потолок;  
шкаф — дом.

- **Кто больше?**

Найдите как можно больше предметов, которые одновременно являются:

легкими, мягкими и черными;  
тяжелыми, твердыми и белыми.

- **Составьте предложения.**

Составьте как можно больше предложений из слов, не связанных между собой.

Например: «компьютер», «галактика», «пчела».

*Варианты ответов: «Компьютеры, как пчелы, трудятся во всех уголках галактики»; «Пчела с помощью компьютера путешествует по галактике»; «В конструкции летающего компьютера для изучения галактики использованы принципы полета пчелы».*

Вот еще несколько наборов слов для составления предложений:

вечер, книга, стиль;  
автомобиль, жираф, роль;  
свет, космос, ветер.

- **Придумай заглавие к рассказу.**

К числу дивергентных относится, например, такая задача: «Придумай заглавие к рассказу». Для выполнения этого задания предлагаем несколько отрывков из художественных произведений для детей.

Начнем с трех веселых, коротких рассказов Ф. Кривина. Автор назвал их «Вечерний чай», «Заноза» и «Пень». Но нам никто не мешает придумать собственные, совсем другие названия этим трем рассказам.

*I. Когда чайник, окончив свою кипучую деятельность на кухне, появляется в комнате, на столе все приходит в движение. Весело звенят, приветствуя его, чашки и ложки, почтительно снимает крышку сахарница. И только старая плюшевая скатерть презрительно морщится и спешит убраться со стола, спасая свою незапятнанную репутацию.*

*II. — Нам, кажется, по пути, — сказала Заноза, впиваясь в ногу. — Вот и хорошо, все-таки веселее в компании.*

*Почувствовав боль, мальчик запрыгал на одной ноге, и Заноза заметила с удовольствием:*

*— Ну вот, я же говорила, что в компании веселее.*

*III. Пень стоял у самой дороги, и прохожие часто спотыкались об него.*

*— Не все сразу, не все сразу, — недовольно скрипел Пень. — Приму, сколько успею: не могу же я разорваться на части! Ну и народ — шагу без меня ступить не могут.*

- **Придумай заглавие к двум отрывкам.**

*I. — Эй, черепаха, а вдруг тебя лиса схватит, а?*

*— А я, еж, в свой костяной панцирь спрячусь и лапками вход захлопну. Лиса зубами пощелкает и за тобой побежит.*

*— А я в шарик свернусь, колючки выставлю и спрячусь за них. Лиса нос уколует, заплачет, да и уйдет ни с чем.*

*Н. Сладков*

*II. Вечерет. Смотритель маяка обходит свои владения. Взобрался на вершину каменной башни и проверяет...*

*А вдруг лампа у прожектора перегорела?!*

*Нет, лампа светит.*

*А вдруг увеличительные стекла потрескались?! Тогда дело плохо. Тогда луч маяка не будет таким ярким и затеряется во мраке ночи...*

*Нет, увеличительные стекла целы.*

*А вдруг лопнул стеклянный колпак, который защищает прожектор от дождя, снега и ветра?*

*Нет, он тоже в порядке.*

*Маяк к ночной вахте готов!*

*Г. Юрмин*

Естественно, что к каждому отрывку можно придумать множество заглавий. Чем их больше, тем лучше. Правильными следует считать те, что соответствуют содержанию.

- **Анализируем характер.**

Задача проанализировать характер героя того или иного произведения также относится к числу дивергентных. Возьмем для примера рассказ «Елкино платье» из книги Э. Шима «Жук на ниточке».

*Продираешься через ельник, а молодые елочки колотятся:*

*— Не трогай нас!*

*— Подумаешь, тихонечко задел.*

*— И тихонько не задевай. Мы свою одежду бережем.*

*— Да что за одежда у вас такая особенная?*

*— Иголки наши зеленые — не листья. Не сменяются каждое лето.*

*— Так что?*

*— Вот выросла свеженькая еловая лапка, а иголки на ней сменяются только через семь лет.*

*— Да, это не скоро.*










Несложно заметить, что это задание требует и абстрактно-логического мышления, и потому у ребенка на первых порах вызывает серьезные трудности. В дальнейшем дети с большим интересом сами разрабатывают символы и фиксируют как музыкальные, так и немusикальные звуки. Например: звуки улицы, звуки различных предметов (часов, автомобилей, поездов и др.), голоса природы (птицы, животные, растения и др.).

Обычно знаки, используемые для кодирования младшими школьниками, имеют «иконический характер», в них легко усматриваются логические связи между изображением самого символа и внешним объектом, вызвавшим ассоциацию с этим звуком. Эта позволяет их легко декодировать.

Предложите детям поменяться листами с закодированными музыкальными и природными звуками и читать их творчески. Там, где знак непонятен, проявите фантазию, и даже там, где понятен, попробуйте наполнить его более богатым ассоциативным рядом, чем это сделал автор. Это задание вызывает массу положительных эмоций.

Приведем еще один пример листа с закодированными символами голосов природы.

Жужжание жука 	Шум листвы 	Порхание бабочки 
Чирикание воробьев 	Шум ручья 	Шелест воли 
Шум дождя 	Гром 	Падает снег 
Стучит град 	Крадется кошка 	Стучит капель 
Лает собака 	Идет медведь 	Кричат журавли 
Плещется рыбка 	Стрекочет кузнечек 	Трубит олень 

#### • Сочини рассказ по схеме.

Особенно интересны задания, где сочетается несочетаемое, например, алгоритм и творчество.

Предлагается сочинить рассказ, используя заданную последовательность. Знаменитый оратор Цицерон предлагал рассказчику использовать такой алгоритм для составления рассказа: «Кто — что — где — чем — зачем — как — когда». Или еще один алгоритм для построения собственного рассказа: «Факт (что произошло) — причины — повод — сопутствующие события — аналогии и сравнения — последствия». О чем бы ни шла речь, автор-рассказчик непременно должен фиксировать все моменты в этой последовательности.

#### • Сочини рассказ, используя набор традиционных элементов.

Известно, что разные художественные произведения в зависимости от жанра могут иметь определенные наборы «стандартных» элементов. Например, в каждом детективе обязательно должны быть и погоня, и боевые столкновения, и работа детективов, и др. А вот какой будет, например, та же погоня: бегом по крышам, верхом на лошадях или на боевых вертолетах, — это уже зависит от особенностей сюжета и изобретательности автора.

Известный детский писатель Джанни Родари в своей книге «Грамматика фантазии» выделил двадцать элементов, характерных для сказочных историй:

- Предписание или запрет.
- Нарушение.
- Вредительство или недостаток.
- Отъезд героя.
- Задача.
- Встреча с дарителем.
- Волшебные дары.
- Появление героя.
- Сверхъестественные свойства противника.
- Борьба.
- Победа.
- Возвращение.
- Прибытие домой.
- Ложный герой.
- Трудные испытания.
- Беда ликвидируется.
- Узнавание героя.
- Ложный герой изобличается.
- Наказание противника.
- Свадьба.

Если в произведении присутствуют все или по меньшей мере большая часть этих элементов, то оно, безусловно, может быть причислено к сказкам. Как видим, эта схема, в отличие от вышеизложенных алгоритмов, не задает последовательность описания, она просто указывает на то, что должно обязательно присутствовать в содержании, последовательность устанавливает сам автор.