

## ДИАГНОСТИКА КРЕАТИВНОСТИ МЛАДШИХ ШКОЛЬНИКОВ СРЕДСТВАМИ СПОНТАННОЙ ИГРЫ-ТЕАТРАЛИЗАЦИИ

Инструментарий

Л. Лебедева, Н. Бибилова

**Младший школьный возраст — наиболее сензитивный период для развития многих способностей личности, включая общую способность к творчеству — креативность.**

Согласно критическому замечанию Х.И. Трика, моделью для построения методов измерения креативности должны быть не тесты, а акты творчества сами по себе вне тестовых ситуаций.

В младшем школьном возрасте необходимо специально создавать спонтанные творческие ситуации, в которых проявления креативности были бы естественны и при этом доступны наблюдению и регистрации. Проиллюстрируем сказанное на примере диагностики креативности средствами спонтанной игры-театрализации.

Эта методика является авторской модификацией подходов В.Н. Дружинина и Н.В. Хазратовой, основана на стандартизованном наблюдении в ситуации знакомой, субъективно привлекательной для младших школьников игровой деятельности. В качестве модели тестовой ситуации выбрана театрализованная спонтанная игра.

С целью диагностики и оценки креативности рассматривались: 1) игровые действия: придуманные ребёнком игровые события, действия персонажа, модификации сюжета; 2) использование предметов-заместителей. Специально организовывалось игровое пространство и оборудование, детям предлагались разнообразные материалы и предметы, которые могли быть использованы в качестве заместителей при разыгрывании сюжета.

В спонтанной игре учитель принимает роль стороннего наблюдателя: не вмешивается в творческий процесс, не комментирует, не оценивает, не предлагает собственного плана действий. Его задача — заботиться о физической и психологической безопасности участников, а также вести «Карту наблюдений» за тем, что происходит. Число играющих — до 7–8 человек.

Участникам игры предлагается придумать и разыграть какой-нибудь сказочный или фантастический сюжет. Начало истории

**ПЕД диагностика**  
**ПЕД диагностика**

### Игровые средства

(и персонажей) может предложить педагог. Далее школьникам предстоит договориться, как будет развиваться этот сюжет, разыграть его (спонтанная театрализация), используя необходимые предметы и материалы для театрализованных действий и декораций.

Дети в зависимости от уровня развития креативности по-разному воспринимают предложенный для игры инвентарь. Некоторые стремятся все имеющиеся игровые средства использовать «правильно», в соответствии с их прямым предназначением. В придумывании сюжета они идут от набора предложенных для игры предметов.

К примеру, в специально организованной экспериментальной ситуации Эмма С. убеждала других участников игры: «Причём тут лес. Видите, никаких веток и цветов нет. Надо все делать правильно. Вот есть игрушечная посуда. Значит, все должны обедать. Ты бери молоток, будешь плотником. Окна на зиму забивать...»

Другие дети, напротив, придумывают сюжет игры, а имеющиеся предметы приспособливают как заместители. Так, Сергей Л. предложил: «Давайте придумаем про летающую тарелку! Вот здесь будет вода, море, чтобы к ней было трудно сразу подобраться (бросает на пол большой кусок по-

лиэтилена), а здесь — огромная скала и непроходимый лес (делает баррикаду из стульев, добавляет швабру в качестве ключей сосны и проволоку как лиану). Кто хочет быть королем инопланетян? Буду я сам (надевает на голову коробку, смеется, снимает и делает в коробке отверстия для глаз, рта)».

В целом возможные типы игровых событий, выделенные для измерения креативности, распределились следующим образом:

- событие, представляющее собой репродукцию ранее известного, или очевидное продолжение сюжета;
- событие, представляющее собой очевидное или неожиданное разрешение игровой ситуации, выход (далее игра не продолжается);
- событие — постановка проблемы, предполагающей разнообразные решения, стимул к дальнейшему развитию игры;
- событие — «инсайт», неожиданное, оригинальное «открытие», которое творчески преобразует и/или полностью изменяет первоначальный сюжет, увлекает всех участников игры.

Каждый вид игровых событий оценивается соответствующим количеством баллов, а именно: «очевидное продолжение» — 0 баллов; «разрешение игровой ситуации» — 1 балл; «постановка проблемы, развитие сюжета» — 2 балла;

«творческое преобразование сюжета» — 3 балла.

Возможные способы игрового употребления предметов в качестве заместителей оценивались следующим образом.

Ноль баллов получали ответы: 1) воспроизводящие — очевидные, общепринятые или семантически близкие значения предмета, а также прямые аналогии (например, воздушный шарик заменяет мяч, стекло — зеркало; бусинка — жемчужину; кукла — ребёнка и т.п.); 2) семантически оторванные от общепринятого значения, не имеющие общих признаков с реальным предметом (например, конфета — обезьянка).

Одним баллом оценивались очевидные трансформации предметов на основе явных, видимых признаков — цвет, форма, размеры, вес. (Пример: желтый воздушный шарик используется как заместитель Солнца; лампочка — Луна; груша).

Двумя баллами оценивалось использование «скрытых» признаков, включая структурные особенности, хрупкость. (Пример: воздушный шар — парус; нераскрывшаяся шишка — неприступная крепость.)

Во время игры в «Карте наблюдений» фиксируются идеи, игровые действия и действия с предметами-заместителями каждого ребёнка (каждый факт

регистрируется как единица анализа). Затем для каждого участника отдельно подсчитывается общая сумма выделенных в процессе наблюдения единиц по показателям: «игровые действия» и «использование предметов-заместителей». Далее подсчитываются баллы по критерию «креативность» в соответствии с названными выше показателями.

Обозначим условно:  $K_{pr}$  — показатель креативной продуктивности. Отношение общего числа игровых действий ( $\sum id$ ) к сумме креативных игровых действий ( $K_{pr}$ ) примем за индекс креативности по показателю «игровые действия» ( $id$ ).

Аналогично вычислялся индекс креативности по показателю «использование предметов как заместителей» ( $ip$ ).

Общий индекс креативности участника игры соответственно равен сумме первого и второго индексов

$$I_k = \sum I_{k1} + I_{k2}.$$

При этом:

$$I_{k1} = \frac{\sum id}{\sum K_{pr}}; I_{k2} = \frac{\sum ip}{\sum K_{pr}}.$$

Итак, индекс креативности отражает продуктивный компонент деятельности каждого участника спонтанной игры-театрализации.

О развитии уровня креативности ребёнка можно судить на основании позитивных сдвигов индекса креативности.

## Инструментарий

### Оценка

**ПЕД диагностика**  
**ПЕД диагностика**

**Индекс  
креативности**

Рассмотрим конкретные примеры.

Графическое описание игровых действий выполнено в виде схемы (по Н.В. Хазратовой). События обозначены точками, связанными горизонтальными и вертикальными отрезками. Горизонтальный «ход событий» соответствует модификациям, не имеющим креативной ценности; вертикальные отрезки соответствуют креативным сюжетным модификациям

*Пример 1.* (В игре участвовали четверо детей, возраст девять лет.)

*Игровые события.* Группа космонавтов на космическом корабле отправилась на планету Марс. Обследуя неизвестную планету, космонавты встретились с инопланетными существами. Жители Марса испугались чужеземцев и превратили их в звёздочки. С этого момента люди не могут причинить им вреда.

Игра закончилась спором о том, смогут ли звёздочки снова стать людьми и подружиться с жителями планеты Марс.

*Пример 2.* (В игре участвовали четверо детей, возраст — девять лет.)

*Игровые события* (предлагались педагогом). Группа водолазов отправилась в путешествие на корабле. Водолазы погрузились на морское дно и стали его обследовать.

*Новая сюжетная линия* (придумана детьми).

На самой глубине они обнаружили красивый морской замок и решили осмотреть его. В этом замке жил морской царь Нептун со своими придворными русалками. Морской царь не был рад встрече с чужеземцами, которые вторглись в его владения. С помощью своего волшебного посоха он превратил водолазов в морских медуз. С этого момента люди не могли причинить ему вреда. Однажды медузы, плавая по морскому замку, обнаружили старое заброшенное зеркало и решили в него посмотреться. В зеркале они неожиданно увидели необычное отражение — это были люди. Медузы очень удивились и поплыли за советом к старой и мудрой русалке. Она рассказала, что много лет назад затонул большой корабль, на борту которого находилось волшебное зеркало. Если посмотреть в это зеркало, то можно увидеть своё истинное лицо, т.е. если человек злой, то в этом зеркале он увидит свою злость; если человек добрый, то он увидит в зеркале свою доброту. Зеркало позволяло каждому увидеть, каков он есть на самом деле. И мудрая русалка рассказала, что медузы раньше были людьми, и их заколдовал царь Нептун. Но помочь она ничем не смогла, лишь сказала, что время всё расставит по своим местам.

И вот наступил тот долгожданный момент. Неожиданно пропала дочка Нептуна, её искали по всему морскому дну, но не нашли. Тогда мудрая русалка сказала, что найти дочку могут только опытные водолазы. Царь Нептун расколдовал водолазов, и они вернули Нептуну любимую дочку. Царь был рад и благодарен водолазам. Он предложил в награду всё, что захочется. Водолазы попросили волшебное зеркало. С помощью этого зеркала люди смогут увидеть все свои недостатки, плохие черты и будут стараться от них избавиться. И тогда на всей земле будет царить мир и покой, а все люди будут счастливы.

*Предметы — заместители для игры:* длинная линейка, украшенная бусами (волшебный посох Нептуна); кусок фольги (зеркало); ленты и воздушные шары (медузы); шляпа (царская корона); картон (ласты для водолазов); пластиковые бутылки (баллоны с воздухом); пластиковые тарелки и чашки (раковины); фонарик, книга, шкатулка (предметы интерьера морского замка), очки (для старой морской русалки).

Изображая сюжетную линию, мы зафиксировали ответы (идеи, действия) каждого участника на графической схеме по аналогии со схемой, предложенной Н.В. Хазратовой (рис. 1).

Графическая схема позволяет наглядно отразить действия каждого ребёнка и соотнести их с показателями креативности. Достоверность достигалась при наблюдениях за поведением одних и тех же детей в идентичных ситуациях в серии спонтанных игр. Измерялись показатели как вербальной продукции, что в большей степени свидетельствует о процессе творчества, так и невербальной, что поддается оценке как продукт.

### Математическая обработка результатов

По указанным выше формулам произведем расчёт суммарного индекса креативности для каждого участника спонтанной игры-театрализации:

1. Купава М.

$$I_{k1} = \frac{\sum id}{\sum K_{pr}}$$

$$I_{k1} = \frac{5}{8} = 0,62;$$

$$I_{k2} = \frac{\sum ip}{\sum K_{pr}}$$

$$I_{k2} = \frac{5}{16} = 0,31;$$

$$I_k = \sum I_{k1} + I_{k2};$$

$$I_k = 0,62 + 0,31 = 0,93.$$

2. Юлия М.

$$I_{k1} = \frac{3}{8} = 0,38; \quad I_{k2} = \frac{7}{16} = 0,44;$$

Инструментарий

Графическая схема

Графическая схема

**ПЕД диагностика**  
**ПЕД диагностика**

**Обработка  
результатов**



Рис. 1. Схема наблюдений за игровыми действиями детей

$$I_k = 0,38 + 0,44 = 0,82.$$

3. Дима К.

$$I_{k1} = \frac{3}{8} = 0,38; \quad I_{k2} = \frac{4}{16} = 0,25;$$

$$I_k = 0,38 + 0,25 = 0,63.$$

4. Кирилл М.

$$I_{k1} = \frac{2}{8} = 0,25; \quad I_{k2} = \frac{3}{16} = 0,19;$$

$$I_k = 0,25 + 0,19 = 0,44.$$

Таким образом, индекс креативности рассматривается в пре-

делах от 0 до 1. Чем выше значение индекса креативности, тем выше креативность личности.

Объективность и достоверность данных при измерении креативности личности возрастает, если ведётся длительное наблюдение за поведением каждого ребёнка в серии спонтанных игр-театрализаций в сочетании с комплексом стандартизированных тестов и диагностических методик.

Таблица 1

**«Карта наблюдений»: протокол интерпретаций  
по показателю «игровые действия»**

Инструментарий

Событие	Автор	Интерпретация	Оценка креативности (баллы)
1. Обнаружили замок	Дима	Постановка проблемы, развитие сюжета	2
2. Нептун превратил водолазов в медуз с помощью волшебного посоха	Кирилл, Дима	Постановка проблемы, развитие сюжета Очевидное продолжение	2 0
3. Медузы обнаружили зеркало и увидели своё отражение в человеческом облике	Юля	Творческое преобразование сюжета	3
4. Встреча с мудрой русалкой и рассказ про волшебное зеркало, помогающее увидеть истинное лицо	Купава	Творческое преобразование сюжета	3
5. Пропала дочка Нептуна	Купава	Постановка новой проблемы, развитие сюжета	2
6. Старая мудрая русалка предлагает расколдовать медуз	Юля	Очевидное продолжение: иначе проблема не разрешается	0
7. Расколдованные медузы (водолазы) находят дочку Нептуна	Дима	Очевидное продолжение: иначе проблема не разрешается	0
8. Нептун дарит в награду волшебное зеркало	Дима	Разрешение игровой ситуации	1

**«Карта наблюдений»:  
протокол интерпретаций по показателю «предметы-заместители»**

<b>Предметы-заместители</b>	<b>Автор</b>	<b>Интерпретация</b>	<b>Оценка креативности (баллы)</b>
1. Фольга-зеркало	Купава	Очевидная трансформация	1
2. Шарик и ленты – медузы	Купава	Реконструкция, развитие	2
3. Пластиковые бутылки – акваланг	Дима	Очевидная трансформация	1
4. Линейка и бусы – посох Нептуна	Юля	Очевидная трансформация	1
5. Шляпа – царская корона	Дима	Очевидная трансформация	1
6. Пластиковые тарелки и чашки – раковины	Юля	Реконструкция, развитие	2
7. Фонарик, книга, шкатулка – предметы интерьера морского замка)	Кирилл, Дима	Очевидная трансформация	1 1
8. Очки – для старой мудрой русалки	Дима	Очевидная трансформация	1
9. Вода – море	Кирилл	Очевидная трансформация: прямая аналогия	0
10. Дочка – кукла	Юля	Очевидная трансформация	0
11. Злой человек – мешок с иголками	Юля	Реконструкция, развитие	2
12. Водоросли – перья	Купава	Реконструкция, развитие	2
13. Волшебный посох – палка	Дима	Очевидная трансформация: прямая аналогия	0



14. Морские камни, галька – грецкий орех, фасоль, горох	Кирилл, Юля	Реконструкция, развитие	2 2
15. Царский трон – стул	Юля	Очевидная трансформация: прямая аналогия	0
16. Ласты для водолазов – картон	Кирилл	Очевидная трансформация	0

**Инструментарий**

