



ГОССТАНДАРТ РОССИИ
КОМПЛЕКСНОЕ
ОБЕСПЕЧЕНИЕ
ПСИХОЛОГИЧЕСКОЙ
ПРАКТИКИ

Е. Е. ТУНИК

**ДИАГНОСТИКА
КРЕАТИВНОСТИ
ТЕСТ Е. ТОРРЕНСА
МЕТОДИЧЕСКОЕ РУКОВОДСТВО**

САНКТ-ПЕТЕРБУРГ
1998

В мировой психологической практике тест Е. Торренса является самым валидным и надежным стандартизированным инструментом, позволяющим измерить все основные характеристики креативного мышления и оценить творческий потенциал личности.

Методическое руководство представляет собой первую русскоязычную адаптацию всех вербальных и образных субтестов методики. Исключительное значение этой работы обусловлено также отсутствием отечественных тестов на креативность.

В руководстве описана психодиагностическая процедура, подробно, на конкретных примерах, объясняется алгоритм обработки результатов, приведены нормативные данные для возрастного диапазона 5–17 лет и протоколы реальных обследуемых с заключениями по результатам тестирования.

Руководство рассчитано на широкий круг специалистов, работающих в области практической психологии.

Подготовлено к печати фирмой «ИМАТОН»
(комплексное обеспечение психологической практики)
198005, Санкт-Петербург, Московский пр., 19
тел.: (812) 327-57-57, 327-57-77
тел./факс: (812) 251-59-77

ПРЕДИСЛОВИЕ

Первое издание теста Е. Торренса вышло в 1966-ом году. Последующие переработанные издания появились в 1974-ом году, а затем — в 1983-ом году.

Тест был создан в русле концепции дивергентного мышления Дж. Гилфорда и воплотил в себе ее основные идеи, существенно дополненные и развитые в работах профессора Е. Торренса — директора Центра изучения креативного поведения и декана факультета психологии Университета штата Джорджия (США).

Тест Е. Торренса по праву считается классическим в области психодиагностики креативности. Он представляет собой мощный психодиагностический инструмент, требующий профессионализма от его пользователей. «Мощность» теста обусловлена его измерительными возможностями. Большое разнообразие тщательно подобранных заданий предоставляет обследуемому очень широкие возможности для проявления креативных способностей. Это существенно повышает достоверность результатов, полученных с помощью теста Е. Торренса, по сравнению с результатами других тестов на креативность.

Тест Е. Торренса состоит из трех частей: вербальной батареи (7 субтестов), образной батареи (3 субтеста) и звуковой батареи (2 субтеста). Тест позволяет не только оценить уровни развития вербального, образного и звукового творческого мышления, но и получить представление о качественном своеобразии этих отдельных структур креативности у разных людей. Интересно отметить, что уровень развития вербальной креативности в большей степени зависит от условий социализации и влияния внешней среды, в то время как уровень развития образной креативности в большей степени связан с врожденными биологическими особенностями человека.

В данном Руководстве предлагается полная адаптация вербальной и образной батарей теста Е. Торренса, выполненная в ходе многолетних исследований под руководством Е. Е. Туник на факультете психологии Санкт-Петербургского государственного университета педагогического мастерства.

Руководство состоит из трех частей. В первой главе излагаются теоретические взгляды Е. Торренса на природу креативности и методические принципы, использованные им при создании теста.

Дается краткая характеристика теста, проводится сравнительный анализ российских и американских исследований, посвященных доказательству его валидности и надежности.

Во второй главе описывается процедура работы с вербальной батареей, в третьей главе — с образной. Структура обеих глав одинаковая. Сначала описываются содержание и психологический смысл отдельных субтестов, затем — особенности процедуры тестирования. Самый большой по объему раздел в этих главах посвящен обработке результатов тестирования — довольно кропотливой процедуре, требующей четкого понимания основных критериев и правил оценки. Каждое правило иллюстрируется соответствующими примерами. Кроме этого, приводится полный обработанный протокол конкретного обследуемого. Предлагаются нормативные данные, необходимые для перевода сырых баллов в шкальные, полученные на российской и американской выборках. В разделе, описывающем интерпретацию результатов, объясняется, как оценить уровни развития общего и парциальных показателей вербальной и образной креативности, как проанализировать структурный профиль креативности для понимания ее качественных особенностей у данного обследуемого. Приводятся примеры заключений по результатам тестирования.

Предлагаемая работа устраняет дефицит тестов на креативность в нашей стране и обеспечивает практических психологов качественным инструментом, позволяющим выявлять потенциальные творческие возможности человека, которые часто оказываются незамеченными. Выявление креативных детей имеет особое значение в школьной практике, так как для реализации своих возможностей этим детям необходим специальный дивергентный стиль обучения. Кроме этого, тест позволяет проводить экспертизу экспериментальных обучающих программ: выделять программы, которые способствуют только интеллектуальному развитию учащихся, и программы, которые развивают творческое мышление и дают возможность реализовать творческий потенциал личности.

*Научный консультант ГП «ИМАТОН»,
О. И. Мулярь*

ГЛАВА 1. ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ

1.1. Природа креативности.

На сегодняшний день существует множество подходов к определению природы креативности. Поэтому невозможно привести единое обобщающее определение, которое удовлетворило бы всех исследователей.

Некоторые определения креативности были сформулированы в терминах продукта, результата деятельности; другие — в терминах процесса, личностных свойств или необходимых внешних условий. Одни авторы подчеркивают, что термин «креативный» применим только к редко встречающимся специальным видам способностей, в то время как другие считают, что этот термин подразумевает общую креативную способность, которой в определенной степени обладают все здоровые индивиды.

Креативность часто рассматривается как нечто противоположное конформности, обыденности, предполагающее нестандартные подходы в отличие от общепринятых. К. Спирмен считал, что это — «сила человеческого ума, создающая новое содержание путем изменения и создания новых связей». Симпсон определял креативность как «способность к разрушению общепринятого, обычного порядка следования идей в процессе мышления». Несмотря на разные точки зрения, практически во всех определениях креативность связывается с изобретением чего-то нового (для личности или для общества).

По мнению Е. Торренса, креативность — это не специальная, а общая способность, которая базируется на конstellляции общего интеллекта, личностных характеристик и способностей к продуктивному мышлению. Под креативностью Е. Торренс понимал обостренное восприятие недостатков, пробелов в знаниях, дисгармонии и т. д. Он считал, что творческий процесс делится на восприятие проблемы, поиск решения, возникновение и формулировку гипотез, проверку гипотез, их модификацию и нахождение результата.

Определение Е. Торренса не является бесспорным. Критики главным образом обращали внимание на тот факт, что оно не делает различий между креативностью и другими видами мышления.

Идеальный, с точки зрения Е. Торренса, тест должен измерять про-

течение всех операций, выделенных им в творческом процессе. Однако при создании методики он ограничился оценкой креативности по продуктам деятельности. В работе над тестом Е. Торренс во многом опирался на теорию дивергентного (творческого) мышления Дж. Гилфорда. Дж. Гилфордом были выделены четыре классических свойства дивергентного мышления:

1. «Беглость» — способность продуцировать большое количество идей;
2. «Гибкость» — способность применять разнообразные стратегии при решении проблем;
3. «Оригинальность» — способность продуцировать необычные, нестандартные идеи;
4. «Разработанность» — способность детально разрабатывать возникшие идеи.

К перечню Дж. Гилфорда Е. Торренс добавляет еще три характеристики: «Адекватность», «Сопrotивление замыканию» и «Абстрактность названия». Более подробно речь об этих характеристиках пойдет дальше. Для оценки перечисленных проявлений креативности Е. Торренс создал свою методику. Более полно свое понимание процесса творческого мышления Е. Торренс реализует в созданных им развивающих программах.

1.2. Характеристика методики.

При создании своего теста Е. Торренс опирался на теорию дивергентного мышления Дж. Гилфорда, а также анализ творческих достижений известных ученых, артистов, писателей. Тест диагностирует креативные способности, которые очевидно проявляются в признанной творческой продукции. Субтесты методики Е. Торренса представляют существенный отход от тестов факторного типа (Южнокалифорнийских тестов), предложенных Дж. Гилфордом. Дж. Гилфорд пытался создать монофакторные тестовые задания. Е. Торренс отказался от этой попытки. Каждый его субтест оценивает сразу несколько характеристик креативности (т. е. является полифакторным) и добавляет что-то уникальное к тестовой батарее в целом. Отбор заданий для субтестов был проведен на основе факторного анализа, что позволило включить в батарею задания, слабо коррелирующие

между собой. Особое внимание Е. Торренс уделял тому, чтобы тестовые задания были интересны для детей различного возраста: от дошкольников до старшекласников, хотя некоторые субтесты в большей степени соответствуют определенному возрастному уровню.

Временные ограничения, введенные Е. Торренсом, позволили стандартизированно измерять креативность и сравнивать разных людей по уровню развития этой способности. В то же время эта особенность теста чаще всего подвергается критике. Несмотря на определенные ограничения, в настоящее время тест Е. Торренса можно без преувеличения считать наиболее фундаментальным инструментом для измерения креативности. Е. Торренс подчеркивал, что ни один исследователь на сегодняшний день не может определить количество и виды тестовых заданий для того, чтобы дать полный обзор характеристик креативного мышления. При этом он полагал, что предложенный им тест отражает большую их часть. Действительно, следует признать, что большое количество разнообразных заданий, содержащихся в тесте, существенно увеличивает вероятность того, что он охватывает все наиболее важные креативные функции.

Тест Е. Торренса состоит из двух частей: вербальной батареи и образной батареи.

Вербальная батарея состоит из семи субтестов:

1. «Вопросы»: требуется придумать как можно больше вопросов о происходящем на картинке.
2. «Причины»: требуется придумать как можно больше причин, вызвавших события, происходящие на картинке.
3. «Следствия»: требуется придумать как можно больше следствий, вытекающих из происходящего на картинке.
4. «Улучшение предмета»: требуется придумать как можно больше способов улучшения игрушечного слона.
5. «Необычное использование»: требуется придумать как можно больше способов необычного использования картонных коробок.
6. «Необычные вопросы»: требуется придумать как можно больше необычных вопросов о картонных коробках.
7. «Невероятная ситуация»: требуется придумать как можно больше последствий заданной невероятной ситуациию.

Образная батарея состоит из трех субтестов:

1. «Создание рисунка»: требуется создать оригинальный рисунок,

частью которого была бы заданная цветная фигура.

2. «Незаконченные фигуры»: требуется создать как можно больше оригинальных изображений на основе заданных незаконченных фигур.

3. «Повторяющиеся линии»: требуется создать как можно больше оригинальных изображений на основе пар параллельных линий.

Более подробно содержание субтестов, правила работы с ними, а также схема оценки ответов обследуемого будут приведены в следующих главах.

Тест Е. Торренса может использоваться во всем возрастном диапазоне, начиная с пяти лет. Традиционно более широко тест применяется для работы с детьми дошкольного и школьного возраста. До третьего класса включительно методика проводится в индивидуальной форме, начиная с четвертого класса — в групповой. Образную батарею можно проводить в групповой форме и с учащимися начальной школы. Для проведения вербальной батареи необходимо 45 минут, образной — 30 минут без учета времени на инструкции.

Для проведения вербальной батареи необходимы Альбом со стимульными материалами *«Вырази свои идеи с помощью слов»* и Бланк ответов, для проведения образной батареи — Тестовая тетрадь *«Вырази свои идеи с помощью рисунков»*. При обработке данных тестирования используются специальные Бланки фиксации результатов для вербальной и образной батарей. Для работы с Методикой требуется предварительное надежное усвоение методической информации, изложенной в данном Руководстве.

1.3. Надежность методики.

Следует отметить, что природа творческого мышления создает ряд проблем в процессе определения надежности полученных данных и их интерпретации. Большинство теорий креативности подчеркивает важность эмоциональных факторов, групповой атмосферы и мотивации для проявления творческих способностей. По мнению В. Гордона (1961), «в креативном процессе эмоциональный фактор более важен, чем интеллектуальный, иррациональный более важен, чем рациональный». Результаты креативных тестов также в существенной степени зависят от предварительного обучения и развития творче-

ских способностей. Хотя влияние перечисленных факторов снижает ретестовую надежность, из этого не следует делать вывод о ненадежности теста. Чувствительность к перечисленным факторам делает тест особенно полезным для изучения этих переменных.

Для определения надежности теста Е. Торренс прежде всего исследовал степень согласованности между результатами обработки данных тестирования различными экспертами. Коэффициент корреляции между данными опытных экспертов и начинающих экспертов (внимательно изучивших инструкцию и выполнивших предварительно обработку 25–40 работ) составил 0.90.

Для подсчета согласованности данных различных экспертов на российской выборке нами было проведено исследование, в котором участвовали 120 учащихся начальной школы. Использовался коэффициент ранговой корреляции Спирмена. Согласованность (корреляция) данных трех экспертов составила 0.71–0.75 для разных показателей креативности. Для выборки учащихся седьмых классов (81 человек) корреляция данных трех экспертов находилась в интервале 0.75–0.81. Несмотря на то, что российские данные несколько ниже, чем данные Е. Торренса, они также демонстрируют высокую степень надежности результатов. *Ошибки при подсчете данных возникают главным образом в тех случаях, когда исследователь плохо усваивает правила обработки результатов и руководствуется в этом процессе своими субъективными стандартами.*

Для исследования ретестовой надежности Е. Торренс использовал параллельные формы теста — А и В. В исследовании принимали участие 118 школьников, интервалы между тестированием составляли от двух недель до двух месяцев. Коэффициенты корреляции между показателями двух серий тестирования составили 0.84–0.93 для разных показателей вербальной батареи, 0.7–0.85 — для разных показателей образной батареи.

По данным П. Горалски (1964), коэффициенты ретестовой надежности (формы А и В, интервал — 10 недель) составили соответственно 0.82, 0.73, 0.59, 0.89 для Беглости, Гибкости, Оригинальности и теста в целом. По данным Далбек (1966), на выборке из 43-х студентов колледжа искусств коэффициенты надежности (формы А и В, интервал — три года) составил 0.59 — для Беглости, 0.35 — для Гибкости, 0.73 — для Оригинальности.

На российской выборке нами были также получены данные о ретестовой надежности методики. Для выборки из 40 человек (ученики первых классов) коэффициенты ретестовой надежности (форма А, интервал — 6 месяцев) составили 0.73, 0.75, 0.69 для Беглости, Гибкости, Оригинальности (вербальная батарея) и 0.72, 0.71, 0.77, 0.65, 0.68 для Беглости, Оригинальности, Разработанности, Сопrotивления замыканию и Абстрактности названия (образная батарея).

Для выборки из 56 человек (ученики седьмого класса) коэффициенты ретестовой надежности (форма А, интервал — четыре месяца) составили 0.69, 0.74, 0.70 для Беглости, Гибкости и Оригинальности (вербальная батарея).

Для выборки из 63 человек (ученики девярых классов) коэффициенты ретестовой надежности (форма А, интервал — семь месяцев) составили 0.73, 0.59, 0.71, 0.61, 0.69 для Беглости, Оригинальности, Разработанности, Сопrotивления замыканию и Абстрактности названия (образная батарея).

1.4. Валидность методики.

Отсутствие единого подхода в понимании природы креативности существенно усложняет проблему подтверждения валидности креативных тестов. Этому вопросу уделяли внимание многие авторы: Е. Тейлор, Ф. Барон, К. Ямамото, Дж. Гилфорд, Дж. Рензулли и др. Тем не менее единая обобщенная мера валидности до сих пор не установлена. Е. Торренс проводил исследования валидности теста в разных направлениях.

1.4.1. Валидность по содержанию.

При создании теста Е. Торренс исходил из того, что отдельные субтесты должны быть относительно независимы и связаны с различными проявлениями креативности. Поэтому в свою батарею он включил задания, слабо коррелирующие между собой.

Результаты его исследования интеркорреляций между отдельными показателями вербальной и образной батарей представлены в Таблице №1.

Таблица №1. Коэффициенты корреляции между показателями образной и вербальной креативности по данным Е. Торренса (форма А, 608 учеников).

Показатели	Вербальная Гибкость	Вербальная Оригинальность	Образная Беглость	Образная Гибкость	Образная Оригинальность	Образная Разработанность
Вербальная Беглость	0.79	0.80	0.52	0.43	0.43	0.23
Вербальная Гибкость		0.74	0.40	0.37	0.43	0.23
Вербальная Оригинальность			0.39	0.33	0.43	0.31
Образная Беглость				0.77	0.68	-0.20
Образная Гибкость					0.66	0.18
Образная Оригинальность						0.34

Из Таблицы видно, что между отдельными показателями вербальной креативности существует значимая положительная связь. Показатели образной креативности также демонстрируют значимую положительную связь, но менее тесную, чем показатели вербальной батареи. При этом из структуры образной креативности выпадает показатель «Разработанность» (самая низкая корреляция). Таким образом можно сделать вывод, что он мало влияет на уровень развития образной креативности: хорошие разработчики могут быть и нетворческими людьми. Показатели вербальной и образной креативности слабо коррелируют между собой, демонстрируя относительную независимость этих двух составляющих в структуре общей креативности человека.

Данные, полученные нами на российской выборке (школьники Якутска, Санкт-Петербурга и Ленинградской области, общая выборка порядка 600 человек), полностью соответствуют описанным выше результатам.

1.4.2. Валидность по критерию.

Хотя Е. Торренс не смог подобрать подходящего во всех отношениях критерия валидности, некоторые исследования в этом направлении были проведены.

Экспертные оценки одноклассников. По данным К. Ямамото, коэффициенты корреляции между показателями теста и социометрическими оценками креативности со стороны одноклассников, являлись статистически значимыми, но невысокими, порядка 0.29 (459 старшеклассников). Идеи креативных детей часто оцениваются сверстниками как дикие и фантастические. Креативные мальчики, очевидно, имеют большее влияние на одноклассников, чем креативные девочки.

Экспертные оценки учителей. В исследованиях Е. Торренса (800 учеников четвертого класса) было показано, что учителя способны отделить высококреативных детей от низкокреативных по показателям «Беглость», «Гибкость», «Оригинальность», но не по показателю «Разработанность». Большинство учителей считает, что креативные дети — это хорошие разработчики идей, способные расширить их границы и добавить дополнительные детали, но не оригинальные мыслители.

Исследования на российской выборке (25 учеников восьми лет, 80 учеников тринадцати лет) свидетельствуют о наличии положительной корреляции средней силы между результатами теста Е. Торренса и экспертными оценками креативности учащихся, выставленными учителями.

Достижения в учебе. Установлена связь между показателями теста Е. Торренса и Калифорнийским тестом достижений (210 детей). Корреляция между вербальной креативностью и уровнем достижений была положительной и значимой — от 0.35 до 0.42; корреляция между образной креативностью и уровнем достижений не являлась статистически значимой.

По данным К. Ямамото, корреляция обобщенных показателей креативности с успехами в школе, оцененными по различным тестам достижений, составила от 0.28 до 0.48 (150 учеников).

В то же время, по данным Хитчинсона, существует статистически значимая положительная корреляция между умственным возрастом и уровнем достижений, но не существует такой связи между дивер-

гентным мышлением и школьными успехами. Готкин на выборке пятиклассников обнаружил отрицательную связь между креативностью и успехами в школе.

Наши исследования на российских школьниках показали следующие результаты. В качестве показателя школьной успешности был выбран средний школьный балл по всем предметам за год. Полученные корреляции представлены в Таблице №2.

Таблица №2. Коэффициенты корреляции между показателями вербальной креативности и школьной успешностью.

Школьная успешность	Вербальная батарея		
	Беглость	Гибкость	Оригинальность
2 класс 40 человек	0.31	0.18	0.16
3 класс 45 человек	0.45	0.62	0.58
5 класс 60 человек	0.59	0.33	0.43
10 класс 50 человек	—	0.28	0.34

Полученные данные несколько противоречивы, и, в целом, свидетельствуют о наличии слабой положительной связи между креативностью и школьной успешностью.

Таким образом, можно сделать вывод о неоднородности рассматриваемой проблемы. Прогноз школьных достижений — сложная задача, требующая учета множества факторов. В частности, связь креативности со школьными достижениями будет зависеть от того, является ли сам учитель креативной личностью и какой стиль обучения он применяет.

Связь креативности и интеллекта. По данным Е. Торренса, коэффициент корреляции между образной креативностью и интеллектом составил 0.06, между вербальной креативностью и интеллектом — 0.21 (114 человек).

В наших исследованиях (40 учеников третьего класса, Санкт-Пе-

ербург) корреляция между показателями вербальной батареи Торренса и IQ по тесту «Прогрессивные матрицы Равена» составила: между Беглостью и IQ — 0.09, Гибкостью и IQ — 0.20, Оригинальностью и IQ — 0.05. Все коэффициенты незначимы, что свидетельствует об отсутствии связи между уровнем развития интеллекта и креативностью. Аналогичные результаты были получены на выборке из 50 учеников десятого класса города Якутска.

Корреляция между показателями вербальной батареи Е. Торренса и IQ по тесту Амтхауэра (80 учеников седьмого класса, Санкт-Петербург) составила от 0.25 до 0.36, что свидетельствует о наличии положительной связи средней силы.

1.4.3. Прогностическая валидность.

В исследованиях Е. Торренса (111 семиклассников) была установлена корреляция на уровне 0.51 между показателями по тесту и творческими достижениями вне школы (в живописи, литературе и музыке). В другом исследовании корреляция между показателями по тесту и творческими достижениями в области науки и искусства спустя 7-8 лет после обследования была на уровне 0.50–0.62. Многие исследования подтверждают, что различия в творческих достижениях между высоко- и низкокреативными детьми с возрастом увеличиваются.

1.4.4. Конструктивная валидность.

Многие исследования были направлены на понимание того, что именно измеряет тест Е. Торренса, и особенно на выявление личностных особенностей, связанных с высокими показателями креативности.

Для изучения личностных особенностей Е. Торренс и другие авторы применяли различные методики: тест Роршаха, рисуночные тесты, клинические беседы и др.

Высококреативные дети демонстрировали следующие характеристики: способность вспоминать события из раннего детства, глубокое понимание собственного «Я», чувство юмора, тревожность и «неравномерное» развитие. «Неравномерность» развития могла проявляться по-разному. Например, в креативном ребенке могли мирно сосу-

ществовать любовь к экспиру и любовь к куклам. Самоконтроль, свойственный взрослым, мог сменяться импульсивным, даже инфантильным поведением.

Анализ пятен Роршаха позволил сделать следующие выводы. Креативные дети демонстрировали причудливые, фантастические ответы, часто оживляли и раскрашивали свои образы. Ответы, связанные с живыми существами, указывали на наличие внутреннего локуса контроля, на большую независимость от внешнего влияния. Большое количество красочных ответов свидетельствовало о склонности к глубокому эмоциональному отклику на влияния внешней среды.

Креативные дети легко переносят состояние неопределенности и хорошо справляются с неоднозначными заданиями.

Рисунки и другие произведения креативных детей отличаются высокой степенью оригинальности, юмором, игривостью и раскрепощенностью. Однако, учителям и одноклассникам их идеи часто кажутся дикими и глупыми. Опишем следующее исследование: ученикам со 2 по 6 класс были предложены различные интеллектуальные игры и головоломки. Дети должны были определить, для чего они предназначены и что с ними можно сделать. В каждую группу из пяти человек был введен один креативный ребенок. Хотя 70% идей были выдвинуты креативными детьми, остальные члены группы почти полностью проигнорировали их вклад в коллективный результат работы.

Лонг и Хендерсон предположили, что социальное неприятие, объединенное с неконформизмом, будет отрицательно влиять на самооценку высококреативных детей. Действительно, эти дети считают себя несчастными: в рисуночных тестах они помещают себя в отдалении от людей, имеющих власть, и от родителей своего пола.

В другом исследовании Е. Торренса изучались разные группы креативных детей: дети с высокими баллами по Оригинальности, дети с высокими баллами по Разработанности и дети с высокими баллами по двум параметрам одновременно.

Мальчики с высокими оценками по Оригинальности приписывали себе следующие качества: любознательность, независимость в мышлении, чувство юмора, склонность к риску и предприимчивость. Они отрицали у себя наличие скромности, спокойствия, конформизма. В будущем они хотели бы иметь нетрадиционную творческую про-

фессию, например, актера, антрополога и т. п.

Мальчики с высокими показателями по Разработанности описывали себя здоровыми, желающими преобладать над другими, с чувством юмора, рискованными и предприимчивыми, а не скромными, скучными и боязливыми. Они не любили одиночества и не считали себя эмоционально чувствительными. Их школьные оценки были выше, чем у мальчиков с высокими баллами по Оригинальности, но показатели по тесту школьных достижений слегка ниже. Их профессиональные установки были традиционными.

Мальчики с высокими оценками по двум параметрам одновременно отмечали у себя стремление к риску, склонность задавать вопросы и чувство юмора. Они также считали, что им не присущи скромность, спокойствие и боязливость. Их школьные оценки и результаты теста достижений были выше, чем в двух предыдущих группах. Их профессиональные ожидания были нетрадиционны, их будущая деятельность должна была предполагать разнообразие, активность и ответственность.

Девочки, имеющие высокие баллы по Оригинальности, во многом напоминали мальчиков из той же группы. Кроме того, они отмечали у себя желание быть на виду, превосходить других, эмоциональную чувствительность, склонность к частым приступам скуки.

Девочки с высокими баллами по Разработанности также напоминали мальчиков соответствующей группы, но в отличие от них считали себя эмоционально чувствительными, аффективными. Они хотели быть учителями, психологами, работниками социальной сферы.

Девочки с высокими оценками по двум параметрам одновременно отмечали у себя желание превосходить других, эмоциональную чувствительность, склонность к соревновательности, нонконформизм и чувство юмора. Их будущая работа должна быть разнообразной, связанной с реализацией гуманистических ценностей и относиться к социальной сфере.

В жизни мальчики и девочки, имеющие высокие баллы по Разработанности, были перфекционистами в большей степени, чем «Оригиналы», и стремились к совершенству до тех пор, пока не удовлетворялись результатом.

Родители и учителя, как правило, имеют большие ожидания в отношении хороших «Разработчиков», и эти дети боятся их не оправдать.

«Оригиналы» же, особенно девочки, сами устанавливают для себя высокие цели и стандарты и раздражаются тем, что учителя и родители, как правило, не связывают с ними больших надежд в будущем.

«Оригиналы» предпочитают соревновательный стиль в отношениях с людьми, в то время как «Разработчики» предпочитают сотрудничество.

В ходе исследования представителям всех трех перечисленных групп задавались вопросы типа: «Какие жизненные ситуации вызывают у вас чувство дискомфорта?», «Как вы выходите из неприятных для вас ситуаций?» и т. п. Анализ ответов дал следующие выводы. «Оригиналы» испытывают более интенсивные и длительные стрессы, чем «Разработчики». Дети, одаренные по двум параметрам одновременно, в отношении стрессов ближе к «Оригиналам», однако, им не свойственны стрессы, связанные с нонконформизмом.

«Оригиналов» и «Оригиналов-Разработчиков» больше всего беспокоят насмешки и ограничения свободы. «Разработчики» боятся неудач и неспособности соответствовать ожиданиям окружающих.

«Оригиналы» и «Оригиналы-Разработчики» чаще справляются со стрессом с помощью новых проектов и стратегий поведения, в то время как «Разработчики» чаще используют уход от проблем. Все три группы в напряженных ситуациях с головой уходят в творческую деятельность и склонны обсуждать свои проблемы с другими людьми.

«Оригиналы» чаще сталкиваются с проблемами отчуждения и конфликтуют с родителями, две другие группы боятся не соответствовать родительским ожиданиям.

Еще одно исследование Е. Торренса было посвящено сравнению креативных (115 человек) и «обычных» (100 человек) старшеклассников. Креативные старшеклассники предпочитали следующие ориентации: экспериментальную, интуитивную, сопротивление социальному давлению. Ориентации «обычных» старшеклассников — правила и традиции, необходимость в структуре и регламентации, пассивное согласие.

Из ориентаций различных видов был выделен ряд кластеров-факторов. Креативные старшеклассники имели высокие показатели по кластерам: «Креативная ориентация» (эксперимент, интуиция, сопротивление социальному давлению, ручная умелость) и «Достижения» (сопротивление социальному давлению, эксперимент, волевой

стиль), а также низкие показатели по кластеру «Контроль» (правила, план и структура, враждебность, пассивное согласие).

Креативные школьники были честолюбивы, конфликтны, чувствительны, свои внутренние проблемы они разрешали эмоционально и энергично. «Обычные» старшеклассники не стремились и не одобряли все виды неконтролируемой эмоциональной экспрессии.

Отвечая на вопросы о своей будущей работе, креативные старшеклассники говорили о творческом характере труда, о необходимости преобладать над другими и стремлении к высоким достижениям, о влечении к необычному, к нетрадиционным сферам деятельности. Они хотели бы внести свой вклад в общественное развитие, создать что-то новое, иметь силу и власть.

1.5. Возрастная динамика креативности (сравнение американских и российских данных).

Сравнительный анализ среднестатистических данных, полученных на американской и российской выборках (Таблицы №№3, 4, 5, 6), позволяет сделать определенные выводы.

Сначала анализируем данные, имеющие отношение к вербальной креативности (Таблицы №№3, 4). Из приведенных данных видно, что в начальной школе (6–9 лет) все три показателя вербальной креативности (Беглость, Гибкость, Оригинальность) у российских детей несколько выше, чем у американских. Но после девяти лет картина меняется на противоположную: по всем трем показателям среднестатистические результаты американских детей превышают результаты российских.

Кроме этого, американские данные имеют тенденцию к росту с увеличением возраста обследуемых. В российской выборке такой тенденции не отмечается. Известно, что именно вербальная креативность в наибольшей степени поддается развитию. Поэтому можно предположить, что рост вербальной креативности у американских школьников обусловлен тем, что в системе образования США много внимания уделяется развитию творческого потенциала учащихся.

Теперь анализируем среднестатистические значения показателей образной креативности, полученные на российской и американской выборках (Таблицы №№5, 6). В обеих таблицах прослежива-

ются одинаковые тенденции. С увеличением возраста не отмечается линейного роста показателей образной креативности. Среднестатистические значения одного и того же показателя образной креативности, полученные для разных возрастов, достоверно не отличаются друг от друга. Уровневые значения отдельных показателей образной креативности (в большей степени связанной с влиянием биологических факторов) у российских и американских школьников также близки друг к другу. Это подтверждает наше предположение о том, что превосходство американских школьников по уровню развития вербальной креативности (после девяти лет) связано с влиянием социальных факторов, а именно — со спецификой американской системы образования.

2.1. Описание субтестов.

Вербальная часть Методики состоит из семи субтестов, направленных на измерение различных аспектов вербальной креативности. Во всех субтестах требуется продуцировать некоторые идеи, выраженные в вербальной форме.

СУБТЕСТЫ №№ 1-3 «Вопросы», «Причины», «Следствия».

Задания первых трех субтестов выполняются на основе одного и того же стимульного изображения. При этом в первом субтесте обследуемому необходимо задать как можно больше вопросов для того, чтобы выяснить, что же происходит на картинке. Во втором — выдвинуть как можно больше причин, которые могли привести к тому, что на ней изображено. В третьем субтесте требуется придумать как можно больше следствий, которые будут являться результатом происходящего на картинке.

Первые три субтеста связаны с «научным» (причинно-следственным) креативным мышлением. Субтест «Вопросы» позволяет проявить любознательность, чувствительность к неизвестной и недостающей информации, умение заполнять пробелы в существующих знаниях. Субтесты «Причины» и «Следствия» выявляют способность выдвигать гипотезы относительно причин и следствий различных событий.

П. Вернон изучал причинно-следственное мышление у детей и примитивных народов, оторванных от цивилизации. Он обнаружил, что их объяснения тех или иных явлений окружающего мира чаще носят описательный характер и даются в повествовательной форме. Их причинное мышление является конкретным и расплывчатым. Согласно П. Вернону, мышление в своем развитии идет по пути возрастания уровня абстрактности и обобщения. Другими словами, объяснения, которые даются на высокой стадии развития мышления, являются абстрактными, универсальными и носят причинно-следственный характер. Результаты, полученные Е. Торренсом, согласуются с данными П. Вернона и Ж. Пиаже: дети дошкольного и младшего школьного возраста вместо указания причин

и следствий при выполнении субтестов дают последовательное описание событий. Эта тенденция постепенно исчезает по мере их взросления.

СУБТЕСТ №4 «Улучшение предмета».

В четвертом субтесте обследуемому предлагается высказать как можно больше идей по поводу улучшения игрушечного слона, которые сделали бы его более привлекательным для игры.

Сложная, комплексная природа этого задания делает данный субтест наиболее информативным и валидным в структуре вербальных субтестов. Кроме этого, оно вызывает положительные эмоции и у детей, и у взрослых, так как позволяет им актуализировать детское «Я» и спонтанно играть различными идеями.

СУБТЕСТ №5 «Необычное использование».

В пятом субтесте обследуемый должен придумать как можно больше способов необычного использования картонных коробок. Данный субтест является модификацией теста Дж. Гилфорда «Необычное использование кирпича».

После ряда экспериментов Е. Торренс в качестве стимула выбрал «картонную коробку». Это было связано с тем, что данный стимул, во-первых, порождает бесчисленное количество ответов. Во-вторых, он стимулирует ригидные, стереотипные идеи (типа: использовать в качестве контейнера) и тем самым позволяет выявить способность обследуемого уходить от них в своих размышлениях, предлагая необычные решения. Отмечено, что рассматриваемая ригидность мышления увеличивается с возрастом, а также при некоторых заболеваниях, влияющих на протекание мыслительных процессов. Так, у 87% шизофреников встречаются ответы, в которых говорится об использовании коробки в качестве контейнера. Для сравнения: аналогичный ответ дают только 40% обследуемых в студенческой выборке, 34% старшеклассников и только 17% учащихся 4–7 классов.

СУБТЕСТ №6 «Необычные вопросы».

В шестом субтесте обследуемый должен придумать как можно больше вопросов о самых разнообразных и необычных свойствах картонных коробок. Данный субтест является адаптацией методики

Р. Бекхата (1961). Р. Бекхат отмечал, что некреативные индивиды даже при соответствующей инструкции — стремиться к разнообразию идей — задают в основном однотипные, фактологически-ориентированные вопросы. Они просто не могут придумать вопросы другого типа, хотя и понимают, что их способ выполнения задания не вполне соответствует инструкции. Таким образом, этот субтест позволяет оценить «дивергентную силу» обследуемого, которая более важна для предсказания креативных достижений, чем «спонтанная продуктивность».

СУБТЕСТ №7 «Необычная ситуация».

В седьмом субтесте обследуемому предлагается картинка, на которой изображена неправдоподобная ситуация. Его задача — предположить как можно больше последствий этой невероятной ситуации. Данный субтест является адаптацией методики Дж. Гилфорда. Он максимально стимулирует проявление фантазии. Для некреативных людей задания такого рода могут казаться непереносимыми, раздражающими. Психолог Л. Терстоун, сотрудничающий с Т. Эдисоном, использовал подобные ситуации в работе со студентами. Он предлагал студентам необычные идеи или гипотетические ситуации. Если студент сразу отвергал их, используя железную логику, он признавался не годным для дальнейшей научной работы, так как не обладал в достаточной мере любознательностью и фантазией.

2.2. Процедура тестирования.

2.2.1. Условия тестирования.

Тестирование должно проходить в игровой, творческой атмосфере. Обстановка ни в коем случае не должна ассоциироваться с ситуациями экзамена, контрольной, выполнения упражнений, решения задач. Только комфортная и ненапряженная психологическая атмосфера, стимулирующая творчество, позволяет получить надежные и валидные результаты тестирования. Слова «тест», «субтест», «тестовая тетрадь», «упражнения» не следует произносить перед обследуемыми. Название Альбома со стимульными материалами для

вербальных субтестов «*Вырази свои идеи с помощью слов*» помогает обследуемым понять суть всех заданий.

Психологу необходимо предварительно изучить инструкции и нюансы проведения теста, описанными в Методическом руководстве.

С детьми дошкольного и младшего школьного возраста тестирование может проводиться только индивидуально. Начиная с четвертого класса, допускается как индивидуальная, так и групповая формы проведения теста. Групповое тестирование может проводиться в группах от 15 до 35 человек, что соответствует численности одного класса. Однако, по возможности, необходимо отдавать предпочтение небольшим группам до 15 человек. Поэтому класс для проведения тестирования лучше поделить на две части. Психологу необходимо предотвращать утечку информации от тех учащихся, которые уже прошли тестирование, к тем, которым оно еще только предстоит.

При групповом тестировании каждый обследуемый должен иметь Альбом со стимульными материалами и инструкциями к субтестам, а также Бланк ответов, на котором он будет записывать свои идеи. При индивидуальном тестировании (до 4-го класса) ответы детей записываются психологом.

Проведение вербальной части теста занимает примерно один час: 45 минут — выполнение субтестов, 15–20 минут — раздача необходимых материалов, знакомство с инструкциями, ответы на вопросы обследуемых.

Обычно обследуемые (даже маленькие дети) проявляют интерес к заданиям и не испытывают усталости, поэтому тестирование, как правило, удается провести за один раз. Однако, в отдельных случаях может быть предложен небольшой перерыв для отдыха.

Вербальную и образную батареи Е. Торренс рекомендует проводить в разные дни. Если это по каким-то причинам невозможно, необходим перерыв в тестировании не менее 30 минут.

2.2.2. *Общая инструкция.*

Перед началом тестирования психолог должен сделать небольшое вступление для того, чтобы у обследуемых возникли интерес к предстоящему заданию и стремление выполнить его как можно лучше. В зависимости от конкретной ситуации Вы можете самостоятельно

но составить текст этого вступления. Общий смысл Ваших с. з должен быть примерно следующим:

«Задания, которые я собираюсь предложить, скорее всего, покажутся вам очень интересными и увлекательными. Эти задания помогут вам понять, насколько хорошо вы умеете придумывать новые идеи и решать возникающие проблемы. Вам потребуется проявить максимум воображения и сообразительности. Я уверен(а), что вы отлично справитесь с этими заданиями и получите при этом большое удовольствие.»

После этого можно раздать обследуемым Альбомы со стимульными материалами к отдельным субтестам и Бланки ответов. В Бланках ответов обследуемые записывают фамилию, имя, возраст и дату обследования. Затем они открывают первую страницу Альбома и вместе с психологом начинают читать общую инструкцию к вербальным субтестам:

«Перед тобой — несколько увлекательных заданий. Тебе потребуются воображение и творческие способности. С их помощью ты сможешь придумать новые идеи и выразить их словами.

У этих заданий нет «правильных» или «неправильных» ответов. Важно, чтобы ты придумал как можно больше идей и получил от этого настоящее удовольствие. Постарайся, чтобы твои идеи получились интересными и необычными — такими, которые не придумал бы никто, кроме тебя!

Время выполнения каждого задания будет ограничено. Постарайся работать быстро, но без лишней спешки.

Если ты напишешь все свои идеи, а время выполнения задания еще не кончится, жди следующей инструкции. Иногда во время такого спокойного ожидания в голову приходят новые идеи, которые ты сможешь добавить к уже имеющимся.

Если у тебя появятся вопросы во время выполнения заданий, не задавай их с места. Подними руку и ведущий к тебе подойдет.»

Если у обследуемых нет вопросов, можно переходить к работе над первым субтестом. Если вопросы появляются, психолог должен стремиться к тому, чтобы его ответы были повторением отдельных частей общей инструкции. В ходе объяснения всех инструкций запрещается приводить примеры возможных ответов. Это уменьшает оригинальность и, в некоторых случаях, снижает общее количество отве-

тов. В процессе тестирования важно постоянно поддерживать доброжелательные, теплые и непринужденные отношения с обследуемыми.

2.2.3. Специальные инструкции к субтестам.

При групповом тестировании в начале работы с каждым субтестом психолог просит обследуемых (начиная с 4-го класса) открыть соответствующую страницу Альбома со стимульным материалом и вслед за ним читать про себя инструкцию.

СУБТЕСТЫ №№ 1-3: «Вопросы», «Причины», «Следствия».

«В первых трех заданиях тебе необходимо показать, насколько хорошо ты умеешь задавать вопросы, когда хочешь выяснить что-либо. Насколько хорошо ты умеешь догадываться о причинах и последствиях различных событий.

Посмотри на картинку на следующей странице. Что на ней происходит? О чем ты можешь сказать с уверенностью? Какой информации тебе не хватает, чтобы понять, что происходит? Что могло быть причиной поведения героя? Что из этого может получиться дальше?

Теперь переверни страницу и выполни задания. На каждое задание отводится 5 минут. Начало работы над каждым заданием будет объявлять ведущий.»

После знакомства с этой вводной инструкцией психолог просит обследуемых перевернуть страницу Альбома и внимательно рассмотреть картинку, отмечая, что во время выполнения первых трех заданий смотреть на изображение можно будет столько раз, сколько необходимо. После этого он вместе с обследуемыми читает инструкцию к субтесту «Вопросы»:

«На Бланке ответов запиши как можно больше вопросов, которые помогли бы тебе точно понять, что происходит на картинке.

Не задавай таких вопросов, на которые легко найти ответ в самом рисунке.»

Перед началом выполнения задания имеет смысл еще раз напомнить обследуемым некоторые моменты общей инструкции. Сказать, что время будет ограничено, поэтому надо работать быстро, но без

спешки. Тем, кто закончит раньше времени, следует спокойно ждать следующую инструкцию: возможно, им в голову придут еще какие-то новые идеи. Попросить спокойно поднимать руку тех, у кого появятся вопросы в процессе выполнения задания.

На работу с первым субтестом дается 5 минут.

По истечении этого времени психолог просит обследуемых остановиться и перейти к выполнению второго задания. Снова вместе с психологом обследуемые читают инструкцию к субтесту «Причины»:

«Почему, как ты думаешь, произошло то, что изображено на рисунке? Придумай как можно больше причин происходящего.

Это могут быть события, произошедшие недавно. А также события, случившиеся очень давно. Главное, что они послужили причиной того, что изображено на рисунке.

Перечисли все возможные причины на Бланке ответов. Будь смелым в своих догадках и предположениях.»

На работу со вторым субтестом также отводится 5 минут.

После завершения работы обследуемые переходят к третьему заданию, начиная вслед за психологом читать про себя инструкцию к субтесту «Следствия»:

«Что может произойти потом? Придумай как можно больше последствий изображенного на рисунке.

Это могут быть события, которые произойдут сразу после изображенной ситуации, или события далекого будущего. Главное, что они будут результатом того, что нарисовано.

Перечисли все возможные последствия на Бланке ответов. Будь смелым в своих догадках и предположениях.»

На работу с третьим субтестом также отводится 5 минут.

СУБТЕСТ №4 «Улучшение предмета».

Для работы с четвертым субтестом психолог просит обследуемых открыть следующую страницу Альбома, где находится рисунок с изображением слона. Он также демонстрирует обследуемым игрушечного слона и предлагает всем вместе прочитать инструкцию к этому заданию:

«Как можно изменить этого игрушечного слона для того, чтобы детям (например, твоей младшей сестре или брату) стало интереснее играть с ним?»

Придумай самые удачные, оригинальные и необычные способы изменения слона. Не беспокойся о том, насколько сложно будет осуществить твои изменения. Думай только о том, как можно улучшить эту игрушку.

Перечисли все возможные изменения слона на Бланке ответов.»

На выполнение четвертого субтеста дается 10 минут. Именно в этом субтесте некоторые обследуемые заканчивают работу раньше времени и хотят перейти к следующему заданию. Психолог просит их спокойно подождать окончания времени работы и предлагает подумать еще: возможно, какие-то новые идеи придут в голову.

Как правило, заканчивают работу раньше времени и больше ничего не могут придумать учащиеся с невысокой успеваемостью, трудностями в поведении или с задержками психического развития.

СУБТЕСТ №5 «Необычное использование».

Для работы с пятым субтестом психолог просит прочитать вместе с ним инструкцию, расположенную на следующей странице Альбома:

«Почему люди выбрасывают пустые картонные коробки? Ведь можно придумать тысячи интересных и необычных способов их использования!

Попробуй это сделать. Придумай, как можно интересно и необычно использовать пустые картонные коробки — любого размера и в любом количестве. Не ограничивай свою фантазию тем, что ты когда-то слышал или видел.

Придумай столько способов использования коробок, сколько ты сможешь, и запиши их на Бланке ответов.»

На выполнение пятого субтеста отводится 10 минут.

СУБТЕСТ №6 «Необычные вопросы».

Работа над шестым субтестом также начинается с совместного чтения инструкции, расположенной на следующей странице Альбома:

«А теперь попробуй придумать как можно больше вопросов про эти картонные коробки.

Придумай самые разнообразные вопросы, которые бы вызвали интерес к картонным коробкам у окружающих. Постарайся,

чтобы вопросы касались таких свойств картонных коробок, о которых никто никогда не задумывался.

Запиши все придуманные вопросы на Бланке ответов.»

На выполнение шестого субтеста отводится 5 минут.

СУБТЕСТ №7 «Необычная ситуация».

На последних двух страницах Альбома расположены инструкция и изображение, необходимые для проведения седьмого субтеста. Работа начинается с совместного чтения инструкции:

«Эта ситуация, скорее всего, никогда не произойдет. Однако тебе надо представить, что это все-таки случилось. Пофантазируй: какие удивительные вещи произошли бы тогда? Какие последствия могла бы иметь эта ситуация?»

Посмотри на картинку внизу. На ней нарисована эта невероятная ситуация: к облакам прикреплены веревки, которые свисают до самой поверхности земли. Что может произойти в этом случае?

Предложи как можно больше вариантов и запиши их на Бланке ответов.»

На выполнение седьмого субтеста отводится 5 минут. По окончании работы психолог хвалит обследуемых за проявленные творческие способности, собирает Альбомы и Бланки ответов, проверив, чтобы на них были указаны фамилия, имя, возраст, а также дата обследования.

2.2.4. Специальные рекомендации для индивидуального проведения теста.

С детьми дошкольного и младшего школьного возраста проводится только индивидуальное тестирование. Инструкции, приведенные в предыдущей главе, требуют некоторой адаптации к лексике детей более младшего возраста. Кроме этого, при тестировании маленьких детей необходимо учитывать следующие рекомендации Е. Торренса:

1. Психолог принимает и записывает все ответы ребенка, давая ему понять, что любой ответ является ценным. Однако, если ребенок дает много неадекватных ответов, необходимо напомнить ему задачу, кратко повторив инструкцию к заданию.

2. В процессе работы необходимо получить от ребенка как можно больше ответов. С этой целью допускается оказание помощи ребенку

вопросами типа: «Попробуй придумать что-то другое, не похожее на то, что ты до сих пор говорил!», «Как еще его можно улучшить?» и т. п.

3. Очень застенчивые или необщительные дети иногда не могут придумать ни одного ответа в задании. В таком случае лучше перейти к другому субтесту со словами: «Хорошо, давай оставим это на какое-то время. Может быть, ты придумаешь что-нибудь потом.» После проведения всех субтестов психолог возвращается к этим заданиям: «Попробуй еще раз придумать какие-нибудь ответы. Любые, возможно, в шутку или ради забавы.»

4. С некоторыми детьми возникает проблема снижения тревоги, которая может оставаться высокой, несмотря на усилия, предпринимаемые психологом. В этих случаях часто помогает такая фраза: «Хорошо, просто так, ради развлечения, в шутку, скажи мне, что ты думаешь. Мне очень интересно узнать об этом.» Иногда дети начинают быстро отвечать после подобных фраз.

5. При выполнении заданий с картинками (субтесты №№1, 2, 3, 7) маленькие дети чувствуют себя более комфортно, если им в процессе тестирования разрешают держать картинку в руках. В четвертом субтесте игрушечного слоненка дают ребенку в руки для знакомства в начале работы, а затем ставят его на стол рядом с ребенком. В дальнейшем, в процессе работы ребенку не запрещают трогать или брать игрушку, но и не поощряют его к этим действиям.

6. Некоторые маленькие дети испытывают затруднения при проведении субтестов №2 «Причины» и №3 «Следствия». Они приводят цепь событий, т. е. порядок их следования, не используя при этом причинно-следственные связи. В этом случае детям следует задать уточняющие вопросы: «Почему это произошло?» и «Что может произойти из-за этого?».

7. В субтесте №4 «Улучшение предмета» для маленьких детей лучше использовать следующую инструкцию: «Если бы у тебя была волшебная палочка и ты мог сделать с этой игрушкой все, что угодно, как бы ты захотел ее изменить?».

8. В конце каждого задания при необходимости записываются наблюдения за поведением ребенка: какие-то необычные проявления, способы манипулирования картинкой или игрушкой и т. п.

9. При необходимости можно проводить сокращенный вари-

ант теста, исходя из предложенной последовательности заданий, отражающей их значимость в общей структуре методики: 1) «Улучшение предмета», 2) «Необычная ситуация», 3) «Вопросы», 4) «Причины», 5) «Следствия», 6) «Необычное использование», 7) «Необычные вопросы».

2.3. Обработка результатов.

2.3.1. Предварительные замечания.

В процессе обработки результатов ответы обследуемого, данные им в каждом вербальном субтесте, необходимо оценить по следующим трем параметрам: «Беглость», «Гибкость» и «Оригинальность».

Параметр «Беглость» отражает *«способность человека генерировать большое количество осмысленных идей»* (Дж. Гилфорд). За каждый адекватный ответ при подсчете этого параметра обследуемому начисляется один балл. При этом адекватность ответа определяется в зависимости от того, соответствует ли он задаче, которая была поставлена перед обследуемым в инструкции. Важно подчеркнуть, что ответы, представляющие собой сложные предложения, содержащие несколько различных идей, оцениваются и соответствующим количеством баллов (два и более). Однако их нельзя путать с развернутыми ответами, в которых дополнительная информация только уточняет основную идею.

Параметр «Гибкость» отражает *«способность применять различные стратегии при решении проблем, умение рассматривать имеющуюся информацию под различными углами зрения»* (Дж. Гилфорд). При подсчете этого параметра определяется количество категорий, к которым можно отнести ответы обследуемого. Во всех вербальных субтестах возможные категории ответов задаются заранее. В тех редких случаях, когда ответ обследуемого не удастся отнести ни к одной из них, психолог может создавать дополнительные категории.

Параметр «Оригинальность» отражает *«способность придумывать необычные, уникальные ответы, требующие творческой силы»* (Дж. Гилфорд). Концепция «творческой силы» важна для понимания содержания этого параметра. Ответы, не содержащие «творческой силы», то

есть, очевидные, банальные, обычные, часто встречающиеся (больше, чем у 5% обследуемых), не требуют большого умственного напряжения при их создании и оцениваются при подсчете Оригинальности в 0 баллов. Наоборот, большая умственная энергия требуется при создании ответов, выходящих за рамки привычного, очевидного и обычного. Такие ответы содержат «творческую энергию» и оцениваются в 1 или 2 балла в зависимости от их редкости: 1 балл — ответы, которые встречаются у 2% — 4,99% обследуемых, 2 балла — ответы, которые встречаются менее, чем у 2% обследуемых.

Для каждого субъекта приводится два списка ответов: список ответов на 0 баллов и список ответов на 1 балл. Все другие ответы, не вошедшие в эти списки при подсчете баллов за Оригинальность, получают оценку 2 балла. В данном Руководстве для сравнительного анализа будут приведены списки ответов, полученные на российской и американской выборках.

Внимание: Для российской выборки представлены как общие списки ответов, полученные в целом на выборке от 5 до 16 лет, так и списки, полученные отдельно на дошкольниках (5–6 лет), младших школьников (1–3 классы) и старшекласниках (9–11 классы). Это сделано с целью повышения измерительных возможностей Методики и увеличения ее информативности на этапе интерпретации результатов. Подсчет параметра «Оригинальность» с использованием общих списков ответов позволяет получать результаты, дающие возможность сравнивать по уровню развития креативности обследуемых разного возраста. Если же Вам необходимо более тонко оценить уровень развития креативности внутри данного возрастного диапазона (дошкольники, младшие школьники или старшекласники) целесообразно пользоваться и соответствующими списками ответов для оценки Оригинальности.

2.3.2. Субтест №1 «Вопросы».

БЕГЛОСТЬ

Количество баллов за Беглость равно количеству адекватных вопросов (за каждый адекватный вопрос — 1 балл). При этом неадекватными считаются вопросы, на которые можно ответить сразу, посмотрев на картинку, например:

- «На мальчике есть шапка?»,
- «Он смотрит в воду?»,
- «У него длинные уши?»,
- «Он лежит?» и т. п.

ГИБКОСТЬ

По одному баллу дается за каждую категорию, использованную обследуемым при ответе. За использование одной и той же категории несколько раз баллы не начисляются. Если все ответы будут принадлежать к одной и той же категории, то обследуемый получит за гибкость 1 балл. В этом субтесте заранее задается 17 категорий ответов. Для каждой категории приводятся типичные ответы. В тех довольно редких случаях, когда какой-либо ответ обследуемого никак не удастся отнести ни к одной из перечисленных категорий, можно создавать дополнительные категории. Их обозначение (X1, X2 и т. п.) заносится в Бланк фиксации результатов.

Список категорий:

1. Герой на картинке.

Вопросы, касающиеся физического описания героя: особенности телосложения, внешность, пол, возраст, физическое самочувствие, физиологические потребности. Сюда не входят вопросы об одежде героя, его эмоциях, мыслях и личностных особенностях, так как для них существуют специальные категории.

Это мальчик или девочка?

Сколько ему лет?

Почему у него такие необычные уши?

Насколько он большой по размеру?

Какого цвета его глаза?

2. Герои, не изображенные на картинке.

Сюда не входят вопросы о членах семьи и друзьях героя, так как для них есть специальная категория.

Кто-нибудь знает, где он находится?

Кто-нибудь послал его сюда?

Кто заставляет его смотреть в воду?

Люди смеются над ним?

У него есть враги?

Ему кто-нибудь угрожает?

3. Костюм, одежда героя в целом.

Почему он так одет?

Какого цвета его одежда?

Он бедно одет?

Есть ли что-то необычное в его наряде?

4. Отдельные детали одежды героя.

Какого цвета его брюки?

У него клетчатая рубашка?

Почему у него такие остроносые туфли?

Что прикреплено к его шапочке?

5. Эмоции, мысли (в т. ч. причины действий), личностные особенности героя.

Он счастлив?

Он злой или добрый?

О чем он думает?

Почему он это делает?

Ему нравится то, что он видит?

6. Этнические особенности героя.

Вопросы о происхождении, расе, национальности, обычаях, языке, религии и других этнических особенностях героя.

Он — человеческое существо?

На каком языке он говорит?

Он — с другой планеты?

Из какой он страны?

Какие праздники он отмечает?

Что он ест?

7. Семья героя.

Вопросы о близких и дальних родственниках, друзьях героя и его доме.

У него хорошие родители?

С кем он живет?

С кем он дружит?

У него есть дом?

8. Местонахождение героя.

Вопросы, выясняющие, где и почему находится, находился или будет находиться герой.

В какой стране это происходит?

Это происходит на другой планете?

Где он?

Почему он здесь?

9. Волшебные силы героя и/или его окружения.

Он умеет колдовать?

Это озеро волшебное, оно может исполнять желания?

Его забросил сюда злой волшебник?

10. Профессиональные занятия героя.

Вопросы о профессии героя, его коллегах и организациях, в которых он может работать.

Чем он зарабатывает на жизнь?

Он — клоун?

Он работает в цирке?

Это он на сцене играет?

11. Действия на картинке.

Вопросы о действиях героя в пределах изображенной ситуации.

Он что-то ищет в воде?

Он смотрит на свое отражение в воде?

Что он делает?

Он хочет броситься в воду?

12. Действия, не изображенные на картинке.

Вопросы о действиях героя за пределами изображенной ситуации.

Он будет наказан за то, что намочил свою одежду?

Что он будет делать потом?

Он что-то украл?

13. Физические объекты или характеристики ситуации.

Рядом с ним есть лодка?

Что-нибудь проводит звук через воду?

14. Характеристика природного ландшафта.

Вопросы, касающиеся окружающего пейзажа, отражающей поверхности, происходящего под водой.

Это озеро?

Под ним трава?

Там грязно?

Вокруг красивая природа?

15. Время.

Вопросы о временных характеристиках ситуации, изображенной на картинке.

Когда это происходило?

Как долго он здесь находится?

Какое время суток на картинке?

16. Погода и стихийные бедствия.

Идет ли дождь на картинке?

Возможно, он упал из-за землетрясения?

17. Картина в целом и ее художник.

Кто нарисовал картину?

Где жил художник?

Сколько лет назад была нарисована картина?

Какую историю хотел рассказать художник?

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

Для оценки Оригинальности каждый ответ обследуемого необходимо сравнить со списками, в которых приведены ответы на 0 баллов и на 1 балл. Ответы, не вошедшие в эти списки, являются наиболее редкими и получают оценку 2 балла.

Помните, что в зависимости от целей исследования Оригинальность можно оценивать, пользуясь общими списками ответов, полученными на возрастном диапазоне от 5 до 16 лет, и списками ответов, полученными на том возрастном диапазоне, к которому принадлежит Ваш обследуемый.

Для удобства работы со списками во всех содержащихся там ответах выделены ключевые слова, которые указаны слева в алфавитном порядке. Кроме того, существенно облегчают обработку цифры, стоящие в скобках справа от ответа и соответствующие номеру категории, к которой он принадлежит (номера соответствующих категорий приведены для общей выборки 5-16 лет).

*Российская выборка. Возрастной диапазон 5-16 лет.
Список ответов на 0 баллов.*

ВИДИТ	Кого (что) он видит в воде? (11)
ВОЗРАСТ	Сколько ему лет? (1)
ДЕЛАЕТ	Что он делает? (11)
ИМЯ	Как его зовут? (1)
КТО	Кто это такой? (1/6)
НАСТРОЕНИЕ	Какое у него настроение? (5) Он веселый или грустный? (5)
НАХОДИТСЯ НА ЧЕМ	Где он находится? (8) На чем он лежит (сидит, стоит)? (14) Он лежит (стоит) на земле или на траве (песке, камнях)? (14)
ОДЕЖДА	Во что он одет? (3) Почему он так одет? (3) Почему он в шапке? (4) Что у него на голове? (4) Что у него на ногах? (4) Почему у него такая шапочка? (4) Почему у него такие башмаки? (4) Почему носки башмаков загнуты? (4) Почему на шапочке помпончик (ниточки)? (4)
ОТРАЖЕНИЕ	Почему у отражения другое выражение лица (лицо добрее, злее)? (14)
ПОЗА	Почему он в такой позе? (11) Почему он лежит (стоит на коленях, на четвереньках)? (11) Почему он нагнулся? (11) Почему он так держит руки? (11)
ПРИШЕЛ СМОТРИТ	Зачем (почему) он сюда пришел? (8) Куда (на что) он смотрит? (11) Почему (зачем) он смотрит в воду (на отраже- ние)? (11)
УЛЫБАЕТСЯ УШИ	Почему он улыбается? (5) Почему у него такие (большие, острые) уши? (1)

**Российская выборка. Возрастной диапазон 5-16 лет.
Список ответов на 1 балл.**

ВОДОЕМ	Что это за водоем? (14) Это река или море (озеро, лужа и т. п.)? (14)
ВРЕМЯ	Какое время года? (15) Какое время суток? (15)
ДЕЛАЕТ	Что он будет делать потом? (12) Что он делал раньше? (12)
ДРУЗЬЯ	Есть ли у него друзья? (7)
ДУМАЕТ	О чем он думает? (5)
ЗЛОЙ	Он злой или добрый? (5) Почему у него злые глаза (лицо)? (5)
ОДИН	Почему он один? (1)
ОТРАЖЕНИЕ	Почему отражается только голова? (14) Почему он отражается в воде? (14) Почему бывает отражение? (14)
ПОГОДА	Какая там погода? (16)
ПОЛ	Какого пола это существо? (1) Это мальчик или девочка? (1)
ПРИШЕЛ	Откуда он пришел? (8) Куда он пойдет потом? (8) Почему он пришел именно сюда? (8)
РОДИТЕЛИ	Есть ли у него родители? (7)
РОДСТВЕННИКИ	Есть ли у него родственники (бабушки, дедушки, братья, сестры)? (7)
СКАЗКА	Это сказочный герой (гном, эльф, Маленький Мук и т. п.)? (6)
ХАРАКТЕР	Какой у него характер? (5)
ЦВЕТ	Какого цвета его глаза (волосы)? (1) Какого цвета его одежда? (3)

**Российская выборка. Дошкольники (5-6 лет).
Список ответов на 0 баллов.**

ВИДИТ	Кого (что) он видит в воде?
ДЕЛАЕТ	Что он делает?
ИМЯ	Как его зовут?

ОДЕЖДА	Почему он в шапке? Почему (зачем) у него такая шапка? Почему (зачем) у него такие башмаки? Почему носки башмаков изогнуты?
ОТРАЖЕНИЕ	Почему отражается только голова? Почему у отражения другое выражение лица (лицо добрее, злее)?
ПОЗА	Почему он лежит (стоит на коленях, на четвереньках)? Почему он наклонился (нагнулся)? Почему он так держит руки?
ПРИШЕЛ СМОТРИТ	Зачем (почему) он сюда пришел? Куда он смотрит? Почему (зачем) он смотрит в воду (на отражение)?
УШИ	Почему у него такие (большие, острые) уши?

***Российская выборка. Дошкольники (5-6 лет).
Список ответов на 1 балл.***

ВОДОЕМ	Что это за водоем? Это река или море (озеро, лужа и т. п.)?
ВРЕМЯ	Какое время года?
ВОЗРАСТ	Сколько ему лет?
ГРУСТНЫЙ	Почему он грустный?
ДУМАЕТ	О чем он думает?
КТО	Кто он?
НА ЧЕМ	На чем он лежит (стоит)?
ОДЕЖДА	Почему у него на шапке помпончик (ниточки)? Почему на отражении другая шапка?
ОТРАЖЕНИЕ	Почему бывает отражение?
ПРИШЕЛ	Откуда он пришел?
СОЛНЦЕ	Печет ли солнце?
УЛЫБАЕТСЯ	Почему он улыбается?

***Российская выборка. Младшие школьники (1-4 классы).
Список ответов на 0 баллов.***

ВИДИТ	Кого (что) он видит в воде?
ВОЗРАСТ	Сколько ему лет?

ДЕЛАЕТ	Что он делает?
ЖИВЕТ	Где он живет?
ИМЯ	Как его зовут?
КТО	Кто это?
НАСТРОЕНИЕ	Какое у него настроение? Он веселый или грустный?
НАХОДИТСЯ	Где он находится? Почему он здесь находится?
НА ЧЕМ ОДЕЖДА	На чем он лежит (сидит)? Во что он одет? Что у него на голове? Что у него на ногах? Почему у него такие башмаки? Почему он в башмаках? Почему он в шапке? Почему у него такая шапочка? Почему на шапочке помпончик (ниточки)?
ОТРАЖЕНИЕ ПОЗА	Почему он отражается в воде? Почему он в такой позе? Почему он лежит (стоит на коленях)? Почему он нагнулся? Почему он так держит руки?
ПРИШЕЛ СМОТРИТ	Зачем (почему) он сюда пришел? Куда он смотрит? Почему (зачем) он смотрит в воду (на отражение)?
УЛЫБАЕТСЯ УШИ	Почему он улыбается? Почему у него такие (большие, острые) уши?

Российская выборка. Младшие школьники (1-4 классы).

Список ответов на 1 балл.

ВИДИТ	Видит ли он свое отражение?
ВОДА	Чистая ли вода? Теплая ли вода?
ВОДОЕМ	Что это за водоем?
ВРЕМЯ	Это река (море, озеро, лужа и т. п.)? Какое время года?

ГРЯЗНЫЙ	Грязное ли у него лицо (руки)? Грязная ли у него одежда? Он чистый или грязный?
ДЕЛАЕТ	Что он будет делать потом? Что он делал раньше?
ДУМАЕТ	О чем он думает?
ЕДА	Что он ест?
ЗЛОЙ	Он злой или добрый?
ИЩЕТ	Почему у него такие злые глаза (лицо)? Что он ищет?
НОС	Почему у него такой нос?
ОКРУЖЕНИЕ	Что вокруг него?
ОТРАЖЕНИЕ	Почему отражается только голова? Почему на отражении не видно кисточки на шапочке?
ПОГОДА	Какая погода?
ПОЛ	Это мальчик или девочка?
СМЕШНОЙ	Почему он такой смешной?
СМОТРИТ	Почему он смотрит в воду, а не в зеркало?
УДИВИЛО	Что его удивило?
УПАДЕТ	Упадет ли он?
ХАРАКТЕР	Какой у него характер?
ЦВЕТ	Какого цвета его одежда? Какого цвета его глаза? Какого цвета вода?

**Российская выборка. Старшеклассники (9-11 классы).
Список ответов на 0 баллов.**

ВОДОЕМ	Что это за водоем? Это река (озеро, лужа, море и т. п.)?
ВОЗРАСТ	Сколько ему лет?
ВРЕМЯ	Какое время года? Какое время суток?
ДЕЛАЕТ	Что он делает? Что он собирается делать?
ДОБРАЛСЯ	Как он сюда добрался?
ДРУЗЬЯ	Есть ли у него друзья?
ДУМАЕТ	О чем он думает?
ИМЯ	Как его зовут?

КТО	Кто он?
МЕСТО	Что это за место?
НАСТРОЕНИЕ	Какое у него настроение?
НАХОДИТСЯ	Где он находится?
НА ЧЕМ	На чем он сидит?
ОДЕЖДА	Почему он так одет? Во что он одет? Почему у него такой колпак (шапочка)? Почему у него такие башмаки?
ОДИН	Почему он один?
ОТРАЖЕНИЕ	Почему у отражения другое выражение лица (лицо добрее, злее)?
ПОЗА	Почему он в такой позе?
ПОЛ	Это мальчик или девочка?
ПРИШЕЛ	Зачем (почему) он сюда пришел? Почему он пришел именно сюда? Откуда он пришел? Куда он пойдет потом?
РОДИТЕЛИ	Есть ли у него родители?
СКАЗКА	Это сказочный герой (гном, эльф, Маленький Мук и т. п.)?
СМОТРИТ	Почему (зачем) он смотрит в воду?
УЛЫБАЕТСЯ	Почему он улыбается?
УШИ	Почему у него такие (большие, острые) уши?

**Российская выборка. Старшеклассники (9-11 классы).
Список ответов на 1 балл.**

АВТОПОРТРЕТ	Это автопортрет?
ВИДИТ	Что он видит? Что он хочет увидеть? Что он видит, кроме отражения?
ВОЛОСЫ	Почему у него нет (не видно) волос?
ВРЕМЯ	В какое время он жил? В какое время происходит действие?
ЖИВЕТ	Где он живет?
ЗЛОЙ	Почему он злой? Он злой или добрый? Почему у него злые глаза (лицо)?

РЕКА	Глубокая ли река? Широкая ли река?
РОДСТВЕННИКИ	Какое течение у реки? Есть ли у него родственники (братья, сестры, жена, бабушка и т. п.)?
САМОЧУВСТВИЕ	Как он себя чувствует? Он болен?
СЧАСТЛИВ	Счастлив ли он?
УМЕЕТ	Умеет ли он плавать?
ХАРАКТЕР	Какой у него характер?
ЦВЕТ	Какого цвета его одежда? Какого цвета его глаза, волосы?
ШКОЛА	Он ходит в школу (детский сад)?

***Американская выборка. Возрастной диапазон 5-16 лет.
Список ответов на 0 баллов.***

БОЛЕН	Он болен? (1)
ВИДИТ	Может ли он видеть себя? (11) Видит ли он себя? (11)
ВОДОЕМ	Это — озеро (пруд, лужа, река, море)? (14)
ВОЗРАСТ	Сколько ему лет? (1)
ВЫГЛЯДИТ	Как он выглядит? (1)
ГДЕ	Где находится вода? (8) Где он? (8)
ДЕЛАТЬ	Что он сейчас делает? (11)
ДОМ	Где его дом? (7)
ИМЯ	Как его зовут? (1)
ИЩЕТ	Он ищет золото? (11) Он ищет рыбу (золото) под водой? (11) Что он ищет (на что он смотрит)? (11)
КТО	Кто он? (1/6)
ОДЕЖДА	Как он одет? (3) Какая на нем одежда? (3) Что он носит? (3) Почему на нем такие странные туфли? (4) Почему у него острые туфли? (4) Почему у него туфли, как у эльфа? (4) Это шляпа? (4) Почему на нем шляпа? (4)

	Почему на нем смешная шляпа? (4)
	Какую шляпу он носит? (4)
ОТРАЖЕНИЕ	Он смотрит на свое отражение? (11)
	Почему он смотрит на отражение? (5)
ПАДАТЬ	Он падает? (11)
	Он упадет? (11)
	Он поскользнется и упадет в воду? (11)
ПЕЧАЛЬНЫЙ	Почему он такой печальный? (5)
ПИТЬ	Будет ли он пить воду? (11)
ПРОИСХОДИТ	Что происходит? (11)
СКАЗКА	Он — эльф? (6)
СМОТРИТ	Он смотрит в воду? (11)
	Почему он смотрит в воду? (5)
УШИ	Почему у него такие острые уши? (1)
ЦВЕТ	Какого цвета его кожа? (1)

**Американская выборка. Возрастной диапазон 5-16 лет.
Список ответов на 1 балл.**

ВИДИТ	Как он видит себя? (11)
ВОДА	Вода грязная или чистая? (14)
	Глубокая ли вода? (14)
	Вода глубокая, грязная? (14)
	Какого цвета вода? (14)
ВРЕМЯ	Какое время года на картинке? (15)
ГДЕ	Где он живет? (8)
ГЛАЗА	Какого цвета у него глаза? (1)
ДЕЛАТЬ	Почему он это делает? (5)
ДРУГ	У него есть друг? (7)
ДУМАЕТ	О чем он думает? (5)
ЗАНИМАТЬСЯ	Чем он занимается на работе? (10)
КАК	Как он туда попал? (11)
КОГДА	Когда это было? (15)
КУДА	Куда он пойдет? (12)
	Почему он хочет видеть себя? (5)
МАЛЬЧИК	Какой он мальчик? (1)
НАКАЗАН	Будет ли он наказан? (12)

ОДЕЖДА	Какого цвета у него одежда? (3) Почему он так носит одежду? (3) Какого цвета его шляпа? (4) Что у него на шляпе? (4) Какие брюки он носит? (4) Почему он носит остроконечную шапку? (4) Есть ли на нем рубашка? (4) Какого цвета рубашка? (4) Какого размера его туфли? (4) Почему у него веревка на шляпе? (4)
ОПУСКАТЬ	Он опускает голову в воду? (11)
ОТРАЖЕНИЕ	Почему вода отражает лицо? (14)
ПИТЬ	Он хочет пить? (1) Какое время года на картинке? (15)
ПОЛ	Какого он пола? (1)
ПОТЕРЯЛ	Что он потерял? (11)
ПРОИСХОЖДЕНИЕ	Каково его происхождение? (6)
РЕАЛЬНЫЙ	Реальный, настоящий ли он? (6) Действительно (реально) ли он существует? (6)
РОДИТЕЛИ	У него есть отец, мать? (7) Есть ли у него родители? (7)
СКАЗКА	Он — домовый? (6)
СТОИТ	На какой поверхности он стоит? (14)
СЧАСТЛИВЫЙ	Он счастлив? (5)
УРОНИТЬ	Он что-то уронил в воду? (11)
УШИ	Почему у него такие большие уши? (1)
ЧЕЛОВЕК	Он — человеческое существо? (6)

***Американская выборка. Возрастной диапазон 5-16 лет.
Список ответов на 2 балла.***

ВРЕМЯ	Какое на картинке время дня? (15)
ДОКАЗАТЬ	Что он хочет доказать? (11)
ЗЕРКАЛО	Он использует это вместо зеркала? (14)
ЗУБЫ	У него есть зубы? (1)
КТО-НИБУДЬ	С ним есть кто-нибудь? (2)
ОДИН	Почему он один? (1)
ОТРАЖЕНИЕ	Почему у отражения нет тела? (14)
РОДСТВЕННИКИ	У него есть брат (сестра)? (7)
РОЖИЦЫ	Почему он не строит рожицы? (11)

РОТ	Почему у него так и рот? (1)
ТРАВА	Темная часть картинки -- это трава? (14)
УПАДЕТ	Что будет, если он упадет? (11)

2.3.3. Субтест №2 «Причины».

БЕГЛОСТЬ

Оценка за Беглость равна числу причин, названных обследуемым (за каждую причину — 1 балл). Ответы, не имеющие отношения к причинам, считаются неадекватными и не учитываются. Примеры таких ответов:

- «Мальчик проснулся, умылся и гуляет»;
- «Затем он съел завтрак и пошел в школу»;
- «Он пошел в школу и ответил урок» и др.

Если из ответа обследуемого не очевидно, подразумевается ли в нем причинно-следственная связь или нет, необходимо задать дополнительный вопрос самого общего содержания: «Расскажи мне об этом немного подробнее. Как это связано с тем, что нарисовано на картинке?»

Например:

Обследуемый: «Он гуляет.»

Психолог: «Расскажи мне об этом немного подробнее. Как это связано с тем, что нарисовано на картинке?»

Обследуемый:

а) «Он захотел побыть один, он пошел гулять туда, где никого нет.» — 1 балл.

б) «Он проснулся, умылся и гуляет.» — 0 баллов.

Уточнить содержание ответов обследуемого легко при индивидуальном способе тестирования и не всегда удается при групповом. Тем не менее для повышения надежности результатов к этому необходимо стремиться.

ГИБКОСТЬ

По одному баллу начисляется за использование каждой из нижеперечисленных категорий. За использование одной и той же категории несколько раз баллы не начисляются. В этом субтесте заранее

задается 16 категорий ответов. В тех довольно редких случаях, когда какой-либо ответ обследуемого никак не удастся отнести ни к одной из перечисленных категорий, можно создавать дополнительные категории. Их обозначение (X1, X2 и т. д.) заносится в Бланк фиксации результатов.

Список категорий:

1. Герой на картинке.

Причины, связанные с различными физическими особенностями героя: телосложением, внешностью, полом, возрастом, физическим самочувствием, физиологическими потребностями.

Ему жарко.

Он растянул связки на ноге.

Он пытается уменьшить свои уши.

2. Герои, не изображенные на картинке.

Причины, связанные с людьми или животными, не изображенными на картинке. (Сюда не входят причины, касающиеся членов семьи).

Он должен здесь с кем-то встретиться.

Кто-то ему сказал, что он изменился, и он хочет проверить, так ли это.

Он встречается с какими-то друзьями (девочкой, русалкой).

3. Костюм, одежда героя в целом.

Он хочет посмотреть на свой новый костюм.

Он стирает свою одежду.

Он примеряется к своему костюму, в котором он будет играть в спектакле.

4. Отдельные детали одежды героя.

Он хочет посмотреть, ровно ли надета его шляпа.

Он запачкал брюки и собирается их постирать.

Он пытается загнуть носки у своих туфель.

5. Эмоциональные, психологические причины.

Причины, связанные с чувствами, мыслями, характером героя.

Он всегда был тщеславен, и ему нравится любоваться собой.

Здесь у озера он мечтает о своей будущей жене-русалке.

6. Этнические причины.

Причины, связанные с происхождением, национальностью, обычая-

ми, языком, религией героя.

Эта вода — священная для его народа.

Он поклоняется богу.

Он совершает обряд.

7. Семейные причины.

Причины, связанные с родственниками героя и домом, в котором он живет.

Он хочет принести воду домой.

Его выгнали из дома.

Он бросил в воду своего маленького брата.

8. Местонахождение героя.

Причины, связанные с местонахождением героя: с тем, где он был, есть или будет.

Он потерялся в лесу.

Это его любимое место.

Он только что прилетел с Марса и осматривается.

9. Волшебные причины.

Причины, связанные с волшебными силами героя или окружения.

Он пытается рассеять колдовские чары.

Он из мальчика превратился в эльфа.

Вода сохранит ему молодость.

10. Профессиональные причины.

Причины, связанные с профессиональными занятиями героя.

Он актер и репетирует пьесу.

Он сбежал из цирка.

Он выполняет специальное задание для своего учителя.

11. Действия на картинке.

Причины, связанные с действиями героя в пределах изображенной ситуации.

Он поскользнулся, упал и растянул ногу.

Он считает волны.

Он ищет рыбу.

12. Действия, не изображенные на картинке.

Причины, связанные с действиями героя за пределами изображенной ситуации.

Он здесь, потому что его наказали за что-то.

Он здесь, потому что его ищет полиция.

Кто-то шлет ему послание из-под воды.

13. Физические объекты или характеристики ситуации.

Причины, связанные с физическими характеристиками объектов и ситуации.

Были слышны странные звуки.

Сломалась его подводная лодка.

Его кольцо утонуло.

14. Характеристика природного ландшафта.

Причины, связанные с окружающим пейзажем, окружающей природой.

Он был привлечен сюда цветами.

Он поскользнулся на мокром берегу.

Вода выглядела странно, и он стал на нее смотреть.

15. Время.

Причины, связанные с временными характеристиками ситуации.

Это было много лет назад, и люди тогда так выглядели.

Это был первый день весны, и он разленился.

16. Погода и стихийные бедствия.

Причины, связанные с погодными условиями и стихийными бедствиями.

Он пытается укрыться от смерча.

День жаркий, и он хочет освежиться.

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

Для оценки Оригинальности сравните ответы обследуемого с приведенными ниже списками. Для удобства работы со списками во всех содержащихся там ответах выделены ключевые слова, которые указаны слева в алфавитном порядке. Цифры, стоящие в скобках справа от ответа, соответствуют номеру категории, к которой принадлежит ответ (номера соответствующих категорий приведены для общей выборки 5-16 лет).

Важно отметить, что в списках приводятся основные идеи (передается сущность) ответов, детали же этих ответов могут различаться у разных обследуемых.

Например: ответ из списка — «Он отдыхает» — реально может звучать по-разному, например: «Он пришел сюда, чтобы отдохнуть», «Он хочет отдохнуть на природе», «Он хочет отдохнуть в одиночестве».

Так как в списках передаются только основные идеи ответов, некоторые ответы (например, «он гуляет», «он отдыхает», «он играет», «его обидели» и т. п.) могут отчетливо не звучать как причины происходящего на картинке. Если обследуемый отвечает так же кратко, то для отнесения таких ответов к разряду адекватных необходимо задать ему дополнительные вопросы (см. Беглость).

**Российская выборка. Возрастной диапазон 5-16 лет.
Список ответов на 0 баллов.**

ГУЛЯЕТ	Он гуляет (Например, «... где никого нет.»). (11)
ДОСТАТЬ	Он хочет что-то достать из воды. (11)
ЖАРКО	Ему жарко. (1)
ЖДЕТ	Он кого-то ждет. (2)
ИСПАЧКАЛСЯ	Он испачкался (он грязный). (1)
КУПАТЬСЯ	Он будет купаться. (11)
ОДЕЖДА	Он хочет почистить (постирать) свою одежду. (3) Он любит свою одежду. (3) Он любит свою шапочку. (4)
ОТДЫХАЕТ	Он отдыхает (Например: «Он пришел сюда, чтобы отдохнуть.»). (1)
ОТРАЖЕНИЕ	Он смотрит на отражение. (11)
ПИТЬ	Он хочет пить. (1)
РЫБА	Он смотрит на рыбок. (11/13) Он собирается ловить рыбу. (11/13)
УВИДЕЛ	Он увидел что-то в воде. (11)
УМЫТЬСЯ	Он хочет умыться (вымыть руки). (1)
УПАЛ	Он упал. (11)
УСТАЛ	Он устал. (1)
УТОПИТЬСЯ	Он несчастлив и хочет утопиться. (5)

**Российская выборка. Возрастной диапазон 5-16 лет.
Список ответов на 1 балл.**

ВОДА	Он проверяет, теплая ли вода. (14) Он смотрит, чистая ли вода. (14) Он хочет набрать воды. (11) Эта вода — волшебная. (9)
ВЫГНАЛИ	Его выгнали из дома. (7)
ГЛУБИНА	Он проверяет глубину. (11/14)

ЗАБЛУДИЛСЯ	Он заблудился и попал сюда. (8)
ЗЕРКАЛО	У него нет зеркала. (13)
ИГРАЕТ	Он играет (Например: «Он пришел поиграть у озера.»). (11)
ИЩЕТ	Он что-то (клад, потерянную вещь) ищет. (11/13)
КОЛДОВОСТВО	Его заколдовали. (9)
НАБЛЮДАЕТ	Он за кем-то (жуками, птицами и т. д.) наблюдает. (11/13)
НАКАЗАЛИ	Его наказали. (12)
НРАВИТСЯ	Ему нравится смотреть в воду. (5) Ему нравится это место. (5)
ОБИДЕЛИ	Его обидели. (5/12)
ОДИН	Он хочет побыть один. (5)
ОТРАЖЕНИЕ	Он разговаривает с отражением. (11) Он принял отражение за человечка и хочет разобщаться, так ли это. (13)
ПОДРАЛСЯ	Он с кем-то подрался. (12)
ПОСЛАЛИ	Его послали за водой (за рыбой). (12) Его послали умыться. (12)
ПОССОРИЛСЯ	Он с кем-то поссорился и ушел к озеру. (12)
ПРЯЧЕТ	Он что-то прячет. (11) Он от кого-то прячется. (11)
СМОТРИТ	Он смотрит, чистый ли он (красивый ли он). (1) Он смотрит, не поранился ли он (не идет ли кровь). (1)
УБЕЖАЛ	Он убежал из дома. (7) Он убежал от кого-то (от волка, бандита и т. д.). (12)
УРОНИЛ	Он что-то уронил в воду. (11)

Российская выборка. Дошкольники (5-6 лет).

Список ответов на 0 баллов.

ГУЛЯЕТ	Он гуляет (Например: «Он гуляет, где никого нет.»).
ДОСТАТЬ	Он хочет что-то достать из воды.
ЗАБЛУДИЛСЯ	Он заблудился и попал сюда.
ИСПАЧКАЛСЯ	Он испачкался.
КОРАБЛИК	Он пускает кораблик.
КУПАТЬСЯ	Он будет купаться.
ОТРАЖЕНИЕ	Он смотрит на отражение.

СМОТРИТ	Он смотрит, красивый ли он (чистый ли он).
РЫБА	Он смотрит на рыбок. Он собирается ловить рыбу.
УВИДЕЛ	Он что-то увидел в воде.
УМЫТЬСЯ	Он хочет умыться.
УПАЛ	Он упал.

Российская выборка. Дошкольники (5-6 лет).

Список ответов на 1 балл.

ВОДА	Он проверяет, теплая ли вода.
ВЫГНАЛИ	Его выгнали из дома.
ЗЕРКАЛО	У него нет зеркала.
ИГРАЕТ	Он играет (Например: «Он пришел поиграть у озера.»).
НАКАЗАЛИ	Его наказали.
ОДЕЖДА	Он хочет почистить (постирать) свою одежду. Он хочет почистить свою обувь. Он любит свою одежду. Он любит свою шапочку.
ОТДЫХАЕТ	Он отдыхает (Например: «Он пришел отдохнуть у озера.»).
СМОТРИТ	Смотрит, не поранился ли он.
ПОДРАЛСЯ	Он с кем-то подрался.
ПОСЛАЛИ	Его послали за водой. Его послали умыться.
УБЕЖАЛ	Он убежал из дома. Он убежал от кого-то (волка, бандитов и т. п.).
УРОНИЛ	Он что-то уронил в воду.

Российская выборка. Младшие школьники (1-4 классы).

Список ответов на 0 баллов.

ГУЛЯЕТ	Он гуляет (Например: «Он гуляет, где никого нет.»).
ЖДЕТ	Он ждет кого-то (Например: «Он договорился здесь о встрече.»).
ИГРАЕТ	Он играет (Например: «Он пришел поиграть у озера.»).
ИСПАЧКАЛСЯ	Он испачкался.

КОРАБЛИК	Он пускает кораблик.
КУПАТЬСЯ	Он будет купаться.
ОДЕЖДА	Он хочет почистить (постирать) свою одежду. Он хочет почистить свою обувь.
ОТДЫХАЕТ	Он отдыхает (Например: «Он пришел сюда отдохнуть.»).
ОТРАЖЕНИЕ	Он смотрит на отражение. Он захотел на себя посмотреть и улыбается отражению. Он принял отражение за человечка и хочет проверить, так ли это. Он хочет пить.
ПИТЬ	
РЫБА	Он собирается ловить рыбу. Он наблюдает за рыбами. Он смотрит, есть ли рыба.
УМЫТЬСЯ	Он хочет умыться (вымыть руки).
УПАЛ	Он упал.
УСТАЛ	Он устал (Например: «Он устал и присел у озера.»).
УТОПИТЬСЯ	Он хочет утонуть.

***Российская выборка. Младшие школьники (1-4 классы).
Список ответов на 1 балл.***

ВОДА	Он смотрит, теплая ли вода. Дома не было воды.
ВЫГНАЛИ	Его выгнали из дома.
ГЛУБИНА	Он проверяет глубину.
ЖАРКО	Ему жарко.
ЗАГОРАЕТ	Он загорает.
ЗЕРКАЛО	У него нет зеркала.
ИЩЕТ	Он что-то ищет.
КЛОУН	Он — клоун.
МЕСТО	Это — его любимое место.
НАКАЗАЛИ	Его наказали.
НРАВИТСЯ	Ему нравится смотреть в воду.
ОБИДЕЛИ	Его обидели.
ОДЕЖДА	Он любит свою одежду. Он любит свою шапочку.
ОДИН	Он хочет побыть один.

ОТРАЖЕНИЕ	Он хочет поймать свое отражение.
ПОДРАЛСЯ	Он с кем-то подрался.
ПОСЛАЛИ	Его послали за водой.
ПОССОРИЛСЯ	Он с кем-то поссорился.
УРОНИЛ	Он уронил что-то в воду.

*Российская выборка. Старшеклассники (9-11 классы).
Список ответов на 0 баллов.*

ВОДА	Он хочет набрать воды. Это — волшебная вода.
ДОСТАТЬ	Он хочет что-то достать.
ЖАРКО	Ему жарко.
ЖДЕТ	Он кого-то ждет (Например: «Он договорился здесь о встрече.»).
ЗЕРКАЛО	У него нет зеркала.
ИСПАЧКАЛСЯ	Он испачкался.
ИЩЕТ	Он что-то ищет (клад, потерянную вещь).
КОЛДОВСТВО	Он колдует. Его кто-то заколдовал. Он в кого-то превратился.
КУПАТЬСЯ	Он собирается купаться.
НАБЛЮДАЕТ	Он за кем-то наблюдает.
ОБИДЕЛИ	Его обидели.
ОДЕЖДА	Он любит свою одежду. Он хочет почистить одежду.
ОТДЫХАЕТ	Он отдыхает (Например: «Он пришел сюда отдохнуть.»).
ОТРАЖЕНИЕ	Он смотрит на отражение. Он никогда не видел отражения.
ПИТЬ	Он хочет пить.
ПОЙМАТЬ	Он хочет кого-то поймать.
РЫБА	Он смотрит на рыбу. Он собирается ловить рыбу.
СКАЗКА	Сказочный герой пришел к сказочному озеру.
УВИДЕЛ	Он что-то увидел в воде.
УПАЛ	Он упал.
УСТАЛ	Он устал (Например: «Он устал и прилег у озера.»).
УТОПИТЬСЯ	Он несчастлив и хочет утопиться.

Российская выборка. Старшеклассники (9-11 классы).
Список ответов на 1 балл.

ВОДА	Он смотрит, чистая ли вода.
ГЛУБИНА	Он измеряет глубину.
ГОСТИ	Он идет в гости по этой дороге.
ГРУСТНО	Ему грустно, и он хочет побыть один.
ГУЛЯЕТ	Он гуляет (Например: «Он гуляет, где никого нет.»).
ДРУЗЬЯ	У него нет друзей. У него друг в этой речке.
ЗАБЛУДИЛСЯ	Он заблудился и попал сюда.
ЗАБОЛЕЛ	У него заболела мама (брат) (Например: «... и он пришел набрать воды.»).
ЗОЛОТАЯ РЫБКА	Он ждет (хочет поймать) золотую рыбку.
ИНОПЛАНЕТЯНИН	Он — инопланетянин (Например: «... и ему нужна вода для заправки.»).
МЕЧТАЕТ	Он мечтает (Например: «Он мечтает в тишине.»).
НЕКРАСИВЫЙ	Его назвали некрасивым.
НЕПРИЯТНОСТИ	У него неприятности.
ОДИН	Он хочет побыть один. Он одинок.
ОТРАЖЕНИЕ	Он хочет поговорить с отражением. Он принял отражение за человечка и хочет проверить, так ли это.
ПОСЛАЛИ	Его послали за водой (за рыбой, умыться).
ПОССОРИЛСЯ	Он с кем-то поссорился.
ПРЯЧЕТСЯ	Он от кого-то здесь прячется.
ПУТЕШЕСТВУЕТ	Он путешествует.
СКУЧНО	Ему скучно.
УБЕЖАЛ	Он убежал из дома.

Американская выборка. Возрастной диапазон 5-16 лет.
Список ответов на 0 баллов.

ВОДА	Он хотел немного воды. (1)
ИГРАЕТ	Он играет. (11)
ЛЕС	Он вышел из леса. (8)

НАБЛЮДАТЬ	Он наблюдает за рыбой (лягушкой, жизнью в воде). (11/13)
ОДЕЖДА	Он надел рубашку. (4) Его рубашка была белой. (4) Мальчик надел свои туфли. (4)
ОТДЫХАЕТ	Он отдыхает. (1)
ОТРАЖЕНИЕ	Ему интересно увидеть свое отражение. (5)
ПИТЬ	Он хочет попить. (1) Он пришел попить воды. (1) Он хочет попить. (11/14)
ПЛАВАТЬ	Он хочет помыть лицо (волосы). (1)
ПОМЫТЬ	Он смотрит на себя. (11) Ему нравится смотреть на себя. (5)
СМОТРЕТЬ	Он смотрит на рыбу (лягушку, подводную жизнь, камни, ракушки). (11/13) . Он смотрит на что-то в воде. (11) Он смотрит в воду. (11)
УРОНИЛ/БРОСИЛ	Он уронил (бросил) что-то (монеты, камни) в воду. (11)
УПАЛ	Он упал на землю. (11) Он упал в грязь. (14)

***Американская выборка. Возрастной диапазон 5-16 лет.
Список ответов на 1 балл.***

ГОЛОДЕН	Он голоден. (1)
ГУЛЯЕТ	Он гуляет. (11) Он гулял, пока не увидел воду. (11/14)
ЛИЦО	Он хочет посмотреть, не грязное ли у него лицо. (1)
ЛОДКА	Он смотрит на лодку. (11/13) Он смотрит на лодочные гонки. (11/13)
ЛЮБОПЫТНО	Ему любопытны волны. (5) Ему любопытно, как выглядит вода. (5)
ЛЯГУШКА	Он ловит лягушку. (11/13)
НРАВИТСЯ	Ему нравится смотреть на свое лицо. (5)
ОДЕЖДА	У него упала шляпа. (4)
ОТРАЖЕНИЕ	Он никогда раньше не видел своего отражения. (11)
ПЛАЧЕТ	Он плачет. (5)
ПОТЕРЯЛСЯ	Он потерялся. (8)
ПРЫГНУТЬ	Он готовится, чтобы прыгнуть. (11)

ПРЯЧЕТСЯ	Он прячется. (11)
РЫБА	Он ловит рыбу. (11/13)
СКАЗКА	Он — эльф. (6)
СМОТРИТ	Он смотрит на волны. (11) Он смотрит, насколько глубока вода. (11/14)
УБЕЖАЛ	Он убежал из дома. (7)
УДАРИЛСЯ	Он ударился. (1)
УПАЛ	Он упал в воду. (11)
УСТАЛ	Он устал. (1)

**Американская выборка. Возрастной диапазон 5-16 лет.
Список ответов на 2 балла.**

АКТЕР	Он хотел стать актером. (10)
ВЕЧЕРИНКА	Он только что вернулся с вечеринки. (12)
ДРУГ	Друг рассказал ему об этом. (2/12)
ЖДЕТ	Он кого-то ждет. (2)
ЗАКЛИНАНИЕ	Он придумывает заклинание. (9)
ЗЕРКАЛО	Он хотел увидеть зеркало. (13)
ЛИЦО	Его друг сказал ему, как можно увидеть свое лицо. (2)
МАРС	Он прилетел с Марса. (8)
ОДЕЖДА	Он стирает одежду. (3) Он купил новую шляпу и хотел увидеть себя в ней. (4) Он хочет посмотреть, надета ли на нем шляпа. (4)
ОЗЕРО	Он хочет знать, сколько лет этому озеру. (15)
ПРУД	Он смотрится в волшебный пруд. (9)
РАДУГА	Он ищет радугу. (11/14)
РЫБА	Учитель сказал ему поймать рыбу. (2/12)
СУМАСШЕДШИЙ	Он должно быть сумасшедший. (5)
ТОЛКНУЛ	Его кто-то толкнул. (12)
ТРАВА	Трава была мокрой, и он упал. (14)
УЛЫБАЕТСЯ	Он улыбается себе. (5)
УРОДЛИВ	Кто-то сказал ему, что он уродлив. (12)

2.3.4. Субтест №3 «Следствия».

БЕГЛОСТЬ

Оценка за Беглость равна числу следствий, названных обследуемым (за каждое следствие — 1 балл). Следствия — это то, что произошло по причине изображенной на картинке ситуации. Порядок следования, простое перечисление последовательности событий — это не причинно-следственная связь. Ответы, не имеющие отношения к последствиям изображенной на картинке ситуации, считаются неадекватными и не учитываются. Примеры таких ответов:

- «Мальчик пошел домой и играл со своей маленькой сестрой»;
- «Потом он ужинал»;
- «Мама заставила его делать домашнее задание»;
- «Потом он пошел спать» и др.

Если из ответа обследуемого не очевидно, подразумевает ли он следствие изображенного на картинке или говорит о простой последовательности событий, необходимо задать дополнительный вопрос самого общего содержания: «Расскажи мне об этом немного подробнее. Как это связано с тем, что нарисовано на картинке?».

Например:

Обследуемый: «Он пойдет гулять».

Психолог: «Расскажи мне об этом немного подробнее. Как это связано с тем, что нарисовано на картинке.»

Обследуемый:

а) «Он отдохнет здесь и пойдет гулять дальше.» — 1 балл.

б) «Он пойдет гулять, потом придет домой и ляжет спать.» — 0 баллов.

Уточнить содержание ответов обследуемого легко при индивидуальном способе тестирования и не всегда удается при групповом. Тем не менее для повышения надежности результатов к этому необходимо стремиться.

ГИБКОСТЬ

По одному баллу начисляется за использование каждой из нижеперечисленных категорий. За использование одной и той же категории несколько раз баллы не начисляются. В этом субтесте заранее задается 16 категорий ответов. В случае необходимости, если какой-

либо ответ никак не удастся отнести ни к одной из перечисленных категорий, Вы можете создавать дополнительные категории. Их обозначение (X1, X2 и т. д.) заносится в Бланк фиксации результатов.

Список категорий:

1. Герой на картинке.

Следствия, имеющие отношение к различным физическим особенностям героя.

Он станет мокрым.

Он простудится.

Он лопнет от того, что выпьет слишком много воды.

2. Герои, не изображенные на картинке.

Сзади кто-то споткнется и столкнет его в воду.

Его может укусить пчела.

3. Костюм, одежда героя в целом.

Он может испачкать свою новую одежду (костюм).

Ему придется стирать свою одежду.

В его одежду могут залезть муравьи.

4. Отдельные детали одежды героя.

У него упадет шляпа.

На его брюках останутся пятна от травы.

Его туфли испачкаются.

5. Эмоциональные, психологические следствия.

Он разразится рыданиями, потому что увидит, как он уродлив.

Он пронзительно закричит, когда увидит свое отражение.

Он придет домой счастливый, потому что не испачкается.

Он загрустит на чужой планете.

6. Этнические следствия.

Следствия, имеющие отношения к происхождению, национальности, обычаям, языку, религии героя.

Он потеряет свою веру.

Он мог бы превратиться в человека другой расы.

7. Семейные следствия.

Следствия, имеющие отношение к родственникам героя и его дому.

Он заиграется и вернется домой поздно.

Его семья умрет от отравленной рыбы.

Брат столкнет его в воду.

8. Местонахождение героя.

Он потеряется, потому что он один.

Он заскучает и захочет вернуться на свою родную планету.

Он останется здесь жить.

9. Волшебные следствия.

Следствия, имеющие отношения к волшебным силам героя или его окружения.

Он поймет, что это — не волшебный колодец.

Ему будет грозить какое-то несчастье, потому что он посмотрел на свое отражение.

10. Профессиональные следствия.

Следствия, имеющие отношения к профессиональным занятиям героя.

Он захочет стать рыбаком.

Он станет великим поэтом и напишет стихи об этом озере.

Он найдет в воде сокровища и станет богатым.

11. Действия на картинке.

Следствия, имеющие отношение к действиям героя в пределах изображенной ситуации.

Он будет купаться.

Он поймает лягушку.

Он приляжет на берегу и будет отдыхать.

12. Действия, не изображенные на картинке.

Следствия, имеющие отношение к действиям героя за пределами изображенной ситуации.

Он будет наказан за то, что отстал от группы.

Он построит лодку и уплывет.

Он покажет своим товарищам те вещи, которые он найдет в воде.

13. Физические характеристики объектов.

Он ломает игрушечную лодку, которую он здесь нашел.

Он установит знак с названием озера.

Яд убьет рыбу в озере.

14. Характеристика природного ландшафта.

Он сделает удобную дорожку к озеру.

Красота цветов вдохновит его, и он напишет стихи или картину.

15. Время.

Следствия, имеющие отношение к временным характеристикам ситуации.

Он не заметит, как прошло время, и опоздает на ужин.

Это — конец его путешествия.

Он пробудет здесь у пруда три дня.

16. Погода и стихийные бедствия.

Следствия, имеющие отношение к погодным условиям и стихийным бедствиям.

Начнется дождь.

Его ударит молния.

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

Для оценки Оригинальности сравните ответы обследуемого с приведенными ниже списками. Во всех приведенных там ответах выделены ключевые слова, которые указаны слева в алфавитном порядке. Цифры справа соответствуют номеру категории, к которой принадлежит ответ (номера соответствующих категорий приведены для общей выборки 5-16 лет).

Важно отметить, что в списках приводятся основные идеи, передается сущность ответов. Детали же этих ответов могут несколько отличаться у разных обследуемых.

Например, ответ «Он разожжет костер» может звучать: «Он замерзнет и разожжет костер», «Он намокнет и разожжет костер», «Он останется здесь ночевать и разожжет костер».

Так как в списках передаются только основные идеи ответов, некоторые ответы могут отчетливо не звучать как следствия происходящего на картинке (например, «его похвалят», «он пойдет в гости», «другие люди тоже придут сюда» и т. п.). Если обследуемый отвечает так же кратко, то для отнесения таких ответов к разряду адекватных необходимо задать ему дополнительные вопросы (см. Беглость).

*Российская выборка. Возрастной диапазон 5-16 лет.
Список ответов на 0 баллов.*

ВОДА	Он попьет воды. (11) Он наберет воды. (11)
ГУЛЯТЬ	Он пойдет гулять (Например: «Он отдохнет и пойдет гулять дальше.»). (11)
ДОЛГО	Он захочет надолго здесь остаться. (5/15)
ДОМ	Он нагуляется и пойдет домой. (7)
ДРУЗЬЯ	Он захочет встретиться с друзьями. (2)
ИГРАТЬ	Он останется здесь поиграть. (11)
ИСПАЧКАЕТСЯ	Он испачкается. (1)
КУПАТЬСЯ	Он будет купаться. (11)
НАБЕРЕТ	Он наберет камешков (ракушек, цветов). (11/13)
ОДЕЖДА	Он испачкает одежду. (3) Он испачкает башмаки. (4)
ПОЕСТ	Он проголодается и поест. (1/11)
ПРИДЕТ	Он придет сюда снова. (8)
ПРОМОКНЕТ	Он промокнет. (1)
РЫБА	Он будет ловить рыбу. (11)
УКУСИТ	Его кто-то укусит. (2)
УМОЕТСЯ	Он умоется. (11)
УПАДЕТ	Он упадет в воду. (11)
УТОНЕТ	Он утонет. (1/11)

*Российская выборка. Возрастной диапазон 5-16 лет.
Список ответов на 1 балл.*

ГОСТИ	Он пойдет в гости (Например: «... потому что он здесь один.»). (2)
ДОСТАНЕТ	Он достанет что-то из воды. (11)
ЖЕЛАНИЕ	Он загадает желание. (5) Его желания сбудутся. (5)
ЖИТЬ	Он останется здесь жить. (8)
ЗОЛОТАЯ РЫБКА	Он поймает (увидит) золотую рыбку. (9)
КОРАБЛЬ	Он сделает корабль (лодку). (12/13)
КОСТЕР	Он разожжет костер (Например: «... потому что промокнет.»). (11)
КРАСИВЫЙ	Он станет красивым. (1) Он решит, что он красивый. (5)

ЛЮДИ	Другие люди тоже будут сюда приходить. (2)
НАЙДЕТ	Он найдет то, что искал (клад, потерянную вещь). (12/13)
НАКАЖУТ	Его накажут (будут ругать). (12)
ОДЕЖДА	Его шапочка упадет в воду. (4) Его одежда упадет в воду. (3)
ОТРАЖЕНИЕ	Он будет разговаривать с отражением. (11) Он примет отражение за человека. (5) Он испугается отражения. (5) Он посмеется над отражением. (5)
ПЕРЕБЕРЕТСЯ	Он переберется на другой берег. (11)
ПОДВОДНОЕ ЦАРСТВО	Он попадет в подводное царство. (9)
ПОЙМАЕТ	Он кого-то поймает. (11) Его кто-то поймает (Например: «Его схватит большая рыба из воды.»). (2/12)
ПОХВАЛЯТ	Его похвалят (Например: «... за то, что он умылся.»). (12)
ПРЕВРАТИТСЯ	Он в кого-то превратится. (9) Он вернет свой прежний облик. (9)
РАССКАЖЕТ	Он расскажет своим родителям, что с ним было (что он видел). (7) Он расскажет своим друзьям, что с ним было (что он видел). (12)
СТОЛКНЕТ	Кто-то столкнет его в воду. (2)

Российская выборка. Дошкольники (5-6 лет).

Список ответов на 0 баллов.

ГУЛЯТЬ	Он пойдет гулять (Например: «Он отдохнет и пойдет гулять дальше.»).
ДОМ	Он нагуляется и пойдет домой.
ДРУЗЬЯ	Он захочет встретиться с друзьями.
ЕДА	Он поест рыбы. Он проголодается и захочет обедать (ужинать).
ИГРАТЬ	Он останется здесь поиграть.
КУПАТЬСЯ	Он будет купаться.
РЫБА	Он будет ловить рыбу.
УМОЕТСЯ	Он умоется.
УПАДЕТ	Он упадет в воду.

Российская выборка. Дошкольники (5-6 лет).

Список ответов на 1 балл.

ВОДА	Он наберет воды.
ГОСТИ	Он пойдет в гости (Например: «... потому что он здесь один.»).
ДОЛГО	Он захочет надолго здесь остаться.
ЖИТЬ	Он останется здесь жить.
ЗАБЛУДИТСЯ	Он заблудится (Например: «... потому что он в безлюдном месте.»).
ЗАБОЛЕЕТ	Он заболеет.
ЗАПАЧКАЕТСЯ	Он запачкается.
КОСТЕР	Он разожжет костер (Например: «... потому что он промокнет.»).
КРАСИВЫЙ	Он станет красивым.
НАБЕРЕТ	Он наберет камешков (ракушек, цветов).
НАКАЖУТ	Его накажут (будут ругать).
ОТРАЖЕНИЕ	Он испугается отражения.
ПЕСОК	Он будет играть в песке.
ПРЕВРАТИТСЯ	Он в кого-то превратится.
ПРИДЕТ	Он придет сюда снова.
РАССКАЖЕТ	Он расскажет своим родителям, что с ним было (что он видел). Он расскажет своим друзьям, что с ним было (что он видел).
СЪЕСТ	Кто-то его съест.
УКУСИТ	Кто-то его укусит.
УТОНЕТ	Он утонет.

Российская выборка. Младшие школьники (1-4 классы).

Список ответов на 0 баллов.

ВОДА	Он попьет воды.
ГОСТИ	Он пойдет в гости (Например: «... потому что он здесь один.»).
ГУЛЯТЬ	Он пойдет гулять (Например: «Он отдохнет и пойдет гулять дальше.»).
ДОМ	Он нагуляется и пойдет домой.
ДРУЗЬЯ	Он захочет встретиться с друзьями.

ЕДА	Он поест рыбы. Он проголодается и захочет обедать (ужинать).
ИГРАТЬ	Он останется здесь поиграть.
КУПАТЬСЯ	Он будет купаться.
НАКАЖУТ	Его накажут (будут ругать).
ОДЕЖДА	Его шапочка упадет в воду. Его одежда упадет в воду.
ПРИДЕТ	Он придет сюда снова.
ПРОМОКНЕТ	Он промокнет.
РЫБА	Он будет ловить рыбу. Он будет варить (жарить) рыбу.
СПАТЬ	Он ляжет спать у озера.
УКУСИТ	Его кто-то укусит.
УПАДЕТ	Он упадет в воду.

Российская выборка. Младшие школьники (1-4 классы).

Список ответов на 1 балл.

ДОЛГО	Он захочет надолго здесь остаться.
ДРУГИЕ	Другие люди (ребята, гномы) тоже придут сюда.
ЖЕЛАНИЕ	Сбудется его желание.
ЗВАТЬ НА ПОМОЩЬ	Он будет звать на помощь.
КОРАБЛЬ	Он сделает корабль (лодку).
КОСТЕР	Он разожжет костер (Например: «..., потому что промокнет.»).
КРАСИВЫЙ	Он решит, что он красивый.
НАЙДЕТ	Он найдет то, что искал (клад, потерянную вещь).
ОДЕЖДА	Он запачкает свою одежду. Он будет сушить свою одежду.
ПОДВОДНОЕ ЦАРСТВО	Он попадет в подводное царство.
ПОЛИВАТЬ	Он будет поливать цветы (огород).
ПОХВАЛЯТ	Его похвалят (Например: «..., за то, что он умылся.»).
ПУТЕШЕСТВОВАТЬ	Он будет путешествовать.
РАССКАЖЕТ	Он расскажет, что с ним было (что он видел).
СПАСУТ	Его спасут.
СТОЛКНЕТ	Кто-то столкнет его в воду.

*Российская выборка. Старшеклассники (9-11 классы).
Список ответов на 0 баллов.*

ВОДА	Он попьет воды. Он наберет воды.
ДОВОЛЕН	Он будет доволен (Например: «... видом озера.»).
ДОЛГО	Он захочет надолго здесь остаться.
ДОМ	Он нагуляется и пойдет домой.
ДОСТАНЕТ	Он достанет что-то из воды.
ДРУГИЕ	Другие люди (ребята, гномы) тоже придут сюда.
ДРУЗЬЯ	Он захочет встретиться с друзьями.
ЕДА	Он поест рыбы.
ЖДАТЬ	Он будет кого-то ждать. Он дождется кого-то.
ИСПАЧКАЕТСЯ	Он испачкается.
КУПАТЬСЯ	Он будет купаться.
НАБЕРЕТ	Он наберет чего-нибудь.
НАБЛЮДАТЬ	Он будет наблюдать за кем-то.
НАЙДЕТ	Он найдет то, что искал (клад, потерянную вещь).
НАСТРОЕНИЕ	У него улучшится настроение. У него испортится настроение.
ОДЕЖДА	Он стирает (почистит) свою одежду.
ОТДЫХАТЬ	Он решит отдохнуть у озера.
ОТРАЖЕНИЕ	Ему понравится (не понравится) его отражение.
ПЕРЕБЕРЕТСЯ	Он переберется на другой берег.
ПОЙМАЕТ	Он кого-то поймает. Его кто-то поймает.
ПРЕВРАТИТСЯ	Он в кого-то превратится. Он вернет свой прежний облик.
ПРИДЕТ	Он придет сюда еще раз. Он будет часто сюда приходить.
ПРОМОКНЕТ	Он промокнет.
РАССКАЖЕТ	Он расскажет, что с ним было (что он видел).
РЫБА	Он наловит рыбы.
УЙДЕТ	Он уйдет (Например: «... , потому что ему надоест.»).
УКУСИТ	Его кто-то укусит.
УМОЕТСЯ	Он умоется.
УПАДЕТ	Он упадет.
УТОНЕТ	Он утонет (утопится).

Российская выборка. Старшеклассники (9-11 классы).
Список ответов на 1 балл.

БУДУЩЕЕ	Он увидит свое будущее. В будущем он станет моряком (писателем, ученым).
ВОДА	Он поймет, теплая вода или холодная.
ГОСТИ	Он пойдет в гости (Например: «... потому что он здесь один.»).
ГУЛЯТЬ	Он пойдет гулять (Например: «Он отдохнет и пойдет гулять дальше.»).
ДОМ	Он построит здесь дом.
ДРУГ	Он найдет себе друга.
ЖЕЛАНИЕ	Он загадает желание.
ЖИТЬ	Он останется здесь жить.
ЗОЛОТАЯ РЫБКА	Он поймает (увидит) золотую рыбку.
НАКАЖУТ	Его накажут (будут ругать).
ОДЕЖДА	Его одежда упадет в воду (уплывет). У него украдут одежду.
ОТРАВИТСЯ	Он отравится водой (рыбой).
ОТРАЖЕНИЕ	Он примет отражение за человечка. Он будет разговаривать с отражением. Он испугается отражения. Он посмеется над отражением.
СТОЛКНЕТ	Кто-то столкнет его в воду.
СПРЯЧЕТ	Он здесь что-то спрячет.
УДИВИТСЯ	Он здесь чему-то удивится.
ХАРАКТЕР	У него изменится характер.

Американская выборка. Возрастной диапазон 5-16 лет.
Список ответов на 0 баллов.

БЕДА	Он попадет в беду. (5)
ВОДА	Вода замерзнет. (14)
ВОЛНЫ	Волны на воде исчезнут. (14)
ЖЕНИТСЯ	Он женится. (7)
МАМА	Мама позовет его домой. (7)
НАЙДЕТ	Он найдет сокровище. (13)
НАМОКНЕТ	Он намокнет. (1)
ОБЛАКА	Появятся облака. (16)

ОДЕЖДА	Он запачкает свою одежду. (3) Он испачкает свою одежду о траву. (3) Его одежда намокнет. (3)
ПИТЬ	Он попьет воды. (11)
ПЛАВАТЬ	Он будет плавать. (11)
ПОЙДЕТ	Он нагуляется и пойдет домой. (7)
ПОЙМАЕТ	Он поймает лягушку (рыбу, черепаху и т. п.). (11) Он что-нибудь поймает. (11)
ПРОСТУДИТСЯ	Он простудится. (1)
СТОЛКНЕТ	Кто-нибудь столкнет его в воду. (2)
СЧАСТЛИВ	Он будет счастлив. (5)
СЪЕСТЬ	Он собирается съесть рыбу (лягушку, черепаху и т. п.). (11)
УВИДИТ	Он увидит себя в воде. (14)
УКУСИТЬ	Рыба может укусить его за нос. (2)
УМРЕТ	Он доживет здесь до старости и умрет. (1)
УПАДЕТ	Он упадет в воду. (11)
УРОНИТ	Он что-нибудь уронит в воду. (11)

***Американская выборка. Возрастной диапазон 5-16 лет.
Список ответов на 1 балл.***

ВОДА	Вода высохнет. (14)
ВОЗВРАЩАТЬСЯ	Он будет часто сюда возвращаться. (8)
ВОР	Он станет вором. (10)
ГОРДИТСЯ	Он гордится тем, как он выглядит. (5)
ЖЕЛАНИЕ	Его желание сбудется. (5)
ЗАКРИЧАТЬ	Он закричит. (5)
ЗАПЛАЧЕТ	Он заплачет. (5)
ЗАРАЗИТСЯ	Он заразится (подхватит болезнь от грязной воды). (1) Он станет больным, выпив воды. (1)
ЗАСНУТЬ	Он может заснуть. (1)
ЗМЕЯ	Змея может его укусить. (2)
ИЗУЧИТ	Он изучит жизнь под водой. (13)
ИСПУГАЕТСЯ	Он чего-то испугается. (5)
КОЛДУНЬЯ	Колдунья превратит его в зльфа. (9)
МАЛЬЧИК	Придет другой мальчик, и они вместе будут играть. (2)
НАВОДНЕНИЕ	Будет наводнение. (16)

НАКАЗАНИЕ	Он боится наказания. (5) Его могут наказать за то, что он испачкался. (12)
НЫРНЕТ	Он нырнет. (11)
ОДЕЖДА	Его шляпа упадет в воду. (4) Он испачкает брюки. (4) Он порвет брюки сзади. (4) Его рубашка может намочнуть. (4) Он найдет свои туфли. (4) Он снимет свои туфли.
ОТРАЖЕНИЕ	Он будет любоваться своим отражением. (5) Отражение исчезнет, когда он встанет. (13)
ПЕЧАЛИТЬСЯ	Он будет печалиться. (5)
ПОЙДЕТ	Он пойдет домой обедать. (7)
ПОГОДА	Пойдет дождь (снег). (16)
ПОТЕРЯЕТСЯ	Он потеряется. (8)
ПРЕВРАТИТЬСЯ	Он может превратиться в птицу. (9)
ПРЫГНУТЬ	Он может прыгнуть в воду. (11)
ПЬЕТ	Он пьет воду, которая сделает его старым. (9/1)
РАССКАЖЕТ	Он расскажет своей семье о том, что он видел. (7)
РОДИТЕЛИ	Он помирится со своими родителями. (7)
РЫБА	Его может съесть рыба. (2)
УБЕЖИТ	Он убежит из дома. (7)
УБИТЬ	Он может себя убить. (11)
УВИДИТ	Он увидит, как он выглядит. (11)
УДАРИТСЯ	Он ударится. (1)
УПАСТЬ	Он может упасть в грязь. (11)
ЦИРК	Он получит работу в цирке. (10) Он будет клоуном. (10)

***Американская выборка. Возрастной диапазон 5-16 лет.
Список ответов на 2 балла.***

БЕРЕГ	Берег озера может обвалиться. (14)
ВОДЯНОЙ	Он может превратиться в водяного. (9)
ВОЛНА	Волна может ударить его в лицо. (14)
ЖЕНИТСЯ	Он женится на уродливой лягушке. (9)
ИСПАЧКАЕТ	Он испачкает руки грязью. (1)
КАТАТЬСЯ	Он будет кататься по льду. (11)
МОРЯК	Он станет моряком. (10)

НЕСЧАСТЬЯ	Несчастья будут преследовать его, потому что он смотрит на свое отражение. (9)
НЕНАВИДИТ	Он будет ненавидеть людей. (5)
ОБНАРУЖИТ	Он обнаружит что-то необычное. (5)
ОДЕЖДА	Он потеряет свою шляпу. (4)
ОТРАЖЕНИЕ	Он узнает, что вода может отражать. (14)
ПЛАН	Он придумает план. (5)
ПОТУШИТЬ	Он может использовать воду, чтобы потушить огонь. (12)
РУКА	Он сломает руку. (1) Он порежет руку. (1)
СВИДАНИЕ	У него будет свидание с девочкой. (2)
УДАРИТСЯ	Он ударится спиной, когда будет вставать. (1)
УКРАЛ	Какой-то человек украдет его. (2)
УМЕРЕТЬ	Он может умереть от отравленной воды. (14)
ЦВЕТОК	Он превратится в белый цветок. (9) Он будет собирать цветы. (11)

2.3.5. Субтест №4 «Улучшение предмета»

БЕГЛОСТЬ

Оценка за Беглость равна количеству идей, улучшающих игрушечного слона, делающих его более интересным и занятным для игры (за каждую идею — 1 балл). Ответы, подразумевающие неигровое использование слона, считаются неадекватными и не учитываются. Примеры таких ответов:

- «Оживить игрушечного слона»;
- «Заставить его делать домашнее задание» и т. п.

ГИБКОСТЬ

Около 23 основных подходов может быть использовано при создании идей, направленных на улучшение практически любых изделий, процессов, планов и т. п. В этом субтесте оценка за Гибкость равна количеству подходов, использованных обследуемым для улучшения игрушки. Заранее заданы 23 категории ответов, по одному баллу начисляется за использование каждой из них. За использование одной и той же категории несколько раз баллы не начисляются.

Список категорий:

1. Адаптация (приспособление, переделка).

Сделать его удобным для езды верхом.

Сделать из него куклу.

Превратить его в какое-нибудь другое животное.

Использовать его для различных игр и занятий спортом.

2. Добавление.

Украсить его орнаментом.

Сделать для него седло.

Посадить ему на спину куклу.

Прикрепить веревку, за которую можно его вести.

Сделать для него одежду.

Украсить его ожерельем.

3. Изменение цвета.

Сделать его разноцветным.

Покрасить его в горошек.

Покрасить его в яркий цвет.

Сделать его розовым.

Сделать так, чтобы он изменял цвет в зависимости от освещения или влажности воздуха.

Нарисовать полоски на хоботе.

4. Изменение формы.

Сделать ему хвост причудливой формы.

Сделать ему больше уши, чтобы они свободно свисали.

Сделать его надувным, чтобы его форма могла изменяться.

Сделать его хобот прямым.

Сделать равной его спину.

5. Комбинирование (сочетание, соединение).

Расположить вокруг него джунгли.

Расположить рядом с ним других животных из джунглей.

Сделать для него дом, клетку.

Поселить его в зоопарке.

6. Разделение.

Разделить его на части и сделать игру «Составь целое».

Сделать так, чтобы он был разбираемым.

7. Одушевление.

Сделать для него механический мозг.

Сделать так, чтобы его нужно было кормить.

Примечание: Большинство ответов этой категории признаются неадекватными, так как они подразумевают неигровое использование слона и не соответствуют инструкции: изменить слона так, чтобы с ним стало интереснее играть. Примеры таких неадекватных ответов: «сделать его человеком», «заставить его делать домашнее задание», «научить его молиться», «писать стихи» и т. п. Если из ответа очевидно, что слон оборудован компьютером, который позволяет ему делать некоторые человеческие действия, то такие ответы засчитываются и относятся к соответствующей категории.

8. Увеличение.

Сделать его больше.

Сделать его сильнее.

Сделать его тяжелее.

Увеличить его до размеров настоящего слона.

Сделать его более откормленным и «круглолицым».

9. Уменьшение.

Сделать его меньше.

Сделать его легче.

Сделать его тоньше.

Сделать его маленьким слоненком.

10. Движение.

Сделать его электрическим или механическим.

Сделать его заводной игрушкой.

Сделать его движущимся на батарейках.

Сделать хобот электрическим так, чтобы он двигался и раскачивался.

Сделать так, чтобы он мог брызгать водой, собирать орехи, танцевать, вставать на задние лапы, тянуть предметы.

11. Мультипликация (умножение).

Сделать так, чтобы у него были дети.

Сделать так, чтобы у него была слониха.

Сделать так, чтобы у него была семья.

Сделать так, чтобы он жил в стаде.

12. Позиция (положение).

Заставить его сесть, встать на задние лапы.

Поставить его на левые лапы, на колени.

Положить его.

Сделать его спящим.

13. Качество материала.

Сделать его из резины, вельвета, шоколада и т. п.

Сделать его из небьющегося, моющегося и др. материала.

Сделать его бивни из слоновой кости.

Сделать его хобот из телефонного шнура.

14. Модификация (перегруппировка).

Сделать его способным к изменениям.

Сделать так, чтобы он разбирался на части, из которых можно было бы собрать новых слонов.

Сделать так, чтобы он мог терять свою кожу.

15. Изменения в обратном направлении.

Сделать так, чтобы его можно было вывернуть наизнанку.

16. Эстетическое и эмоциональное восприятие.

Сделать так, чтобы он выглядел добрым, счастливым, печальным.

17. Слуховое восприятие.

Сделать так, чтобы он мог говорить, петь, смеяться, издавать звуки, похожие на голоса настоящих слонов.

Сделать так, чтобы он шумел, когда его тянут за хвост.

18. Зрительное восприятие.

Сделать его прозрачным.

Сделать так, чтобы его глаза сверкали.

Сделать его реагирующим на движущийся объект.

19. Обоняние.

Сделать так, чтобы он издавал запахи.

Сделать так, чтобы от него пахло шоколадом.

20. Осязание.

Сделать его кожу шершавой и потрескавшейся.

Сделать его мягким и пушистым.

Сделать его бивни твердыми.

Сделать его тело с волосатым покровом.

21. Размеры.

Изменить размеры глаз, хвоста, хобота и т. п.

22. Замена.

Сделать хобот из соломы.

Сделать ноги из палок.

Сделать из пуговиц ногти на ногах.

23. Вычитание.

Сделать его без бивней, без глаз, без одной ноги и т. п.

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

Для оценки Оригинальности сравните ответы обследуемого с приведенными ниже списками. Во всех приведенных там ответах выделены ключевые слова, которые указаны слева в алфавитном порядке. Цифры справа соответствуют номеру категории, к которой принадлежит ответ (номера соответствующих категорий приведены для общей выборки 5-16 лет).

Российская выборка. Возрастной диапазон 5-16 лет. Список ответов на 0 баллов.

БАНТИК	Добавить бантик (бантик на спину). (2)
БЕГАТЬ	Сделать так, чтобы он мог бегать. (10)
ВОДА	Сделать так, чтобы из хобота лилась вода. (2/10) Сделать так, чтобы он пускал фонтан. (2/10)
ГОВОРИТЬ	Сделать так, чтобы он мог говорить. (17)
ДВИЖЕНИЕ	Сделать так, чтобы он двигался. (10) Сделать так, чтобы он двигал отдельными частями тела (хлопал ушами, мигал глазами, махал хоботом). (10)
ДРУГ	Сделать ему друга-слона. (5)
ЖИВОТНОЕ	Превратить его в другое животное. (1)
ЗАВОДНОЙ	Сделать его заводным. (10)
ИГРУШКА	Посадить ему на спину игрушку (человечка, обезьяну). (2)
КАТАТЬСЯ	Сделать так, чтобы на нем можно было кататься. (10)
КРЫЛЬЯ	Сделать ему крылья. (2)
ЛЕТАТЬ	Сделать так, чтобы он мог летать. (10)
МОТОР	Вставить в него мотор (батарейки). (10)
ОДЕЖДА	Надеть на него одежду. (2)
ПОЗА	Сделать его стоящим на задних лапах. (12)
ПУШИСТЫЙ	Сделать его пушистым. (20)

РАДИОУПРАВЛЕНИЕ	Сделать его радиоуправляемым. (10)
СЕДЛО	Добавить на спину седло. (2)
СЕМЬЯ	Сделать ему слонику (слоненка, маму, папу). (11)
УБРАТЬ	Убрать у него бивни. (23)
УВЕЛИЧИТЬ	Увеличить его в размерах. (8)
	Увеличить размеры отдельных частей тела. (8)
УМЕНЬШИТЬ	Уменьшить его в размерах. (9)
	Уменьшить размеры отдельных частей тела. (9)
ХОДИТЬ	Сделать так, чтобы он мог ходить. (10)
ЦВЕТ	Покрасить его в другой цвет. (3)
	Раскрасить отдельные части тела. (3)
	Сделать его разноцветным. (3)

Российская выборка. Возрастной диапазон 5-16 лет.
Список ответов на 1 балл.

ВЕСЕЛЫЙ	Сделать, чтобы он был веселым. (16)
ДОБРЫЙ	Сделать, чтобы он был добрым. (16)
ДОМ	Построить ему дом. (5)
ЗВУКИ	Сделать так, чтобы он мог издавать звуки. (17)
	Сделать так, чтобы он реагировал на звуковые сигналы. (17)
ИМЯ	Дать ему имя. (7)
КЛЕТКА	Посадить его в клетку. (5)
КОЛЕСА	Сделать его на колесах. (2)
ЛЕГКИЙ	Сделать его более легким. (9)
МЯГКИЙ	Сделать его более мягким. (20)
ОЧКИ	Добавить ему очки. (2)
ПОЗА	Сделать так, чтобы он сидел. (12)
ПРОВОЛОКА	Вставить в него проволочный каркас (проволоку). (13)
	Вставить в него проволочный каркас (проволоку), чтобы можно было менять его положение, сгибать и разгибать его. (14)
ПРОПЕЛЛЕР	Сделать ему пропеллер. (2)
ПРЫГАТЬ	Сделать так, чтобы он мог прыгать. (10)
РАЗУМНЫЙ	Сделать его разумным (встроить компьютер). (7)
СЕРЬГИ	Надеть ему серьги. (2)
ЦИРК	Построить для него цирк. (5)
ЦВЕТЫ	Добавить цветы. (2)

*Российская выборка. Дошкольники (5-6 лет).**Список ответов на 0 баллов.*

БАНТИК	Добавить бантик.
БЕГАТЬ	Сделать так, чтобы он мог бегать.
ВОДА	Сделать так, чтобы из хобота лилась вода.
	Сделать так, чтобы он пускал фонтан.
ГОВОРИТЬ	Сделать так, чтобы он мог говорить.
ДВИЖЕНИЕ	Сделать так, чтобы он двигался.
	Сделать так, чтобы он двигал отдельными частями тела (хлопал ушами, мигал глазами, махал хоботом).
ДРУГ	Сделать ему друга-слона.
ЕСТЬ	Сделать так, чтобы он мог есть.
ЖИВОТНОЕ	Превратить его в другое животное.
ЗАВОДНОЙ	Сделать его заводным.
ИГРУШКА	Посадить ему на спину игрушку (человечка, обезьяну).
КАТАТЬСЯ	Сделать так, чтобы на нем можно было кататься.
КОЛОКОЛЬЧИК	Надеть на него колокольчик.
КРЫЛЬЯ	Сделать ему крылья.
ЛЕТАТЬ	Сделать так, чтобы он мог летать.
МОТОР	Вставить в него мотор (батарейки).
ОДЕЖДА	Надеть на него одежду (шляпу, ботинки, юбку и т. п.).
ПЛАВАТЬ	Сделать так, чтобы он мог плавать.
ПОЗА	Сделать его стоящим на задних лапах.
СЛОНЕНОК	Сделать ему слоненка.
УБРАТЬ	Убрать у него бивни.
УВЕЛИЧИТЬ	Увеличить его в размерах.
	Увеличить размеры отдельных частей тела.
УМЕНЬШИТЬ	Уменьшить его в размерах.
	Уменьшить размеры отдельных частей тела.
ХОДИТЬ	Сделать так, чтобы он мог ходить.
ЦВЕТ	Покрасить его в другой цвет.
	Раскрасить отдельные части тела.
	Сделать его разноцветным.

Российская выборка. Дошкольники (5-6 лет).

Список ответов на 1 балл.

ВЕСЕЛЫЙ	Сделать, чтобы он был веселым.
ДОМ	Построить ему дом.
МАШИНА	Сделать для него машину.
ПАЛЬЦЫ	Сделать ему пальцы на ногах.
ПОВОДОК	Надеть на него поводок.
ПРЫГАТЬ	Сделать так, чтобы он мог прыгать.
РОГА	Сделать ему рога.
РОТ	Сделать ему рот.
СЕДЛО	Добавить седло.
ЦИРК	Построить для него цирк.
	Сделать так, чтобы он выступал в цирке.
ЯЗЫК	Сделать ему язык.

Российская выборка. Младшие школьники (1-4 классы).

Список ответов на 0 баллов.

БАНТИК	Добавить бантик.
БЕГАТЬ	Сделать так, чтобы он мог бегать.
ВОДА	Сделать так, чтобы из хобота лилась вода. Сделать так, чтобы он пускал фонтан.
ДВИЖЕНИЕ	Сделать так, чтобы он двигался. Сделать так, чтобы он двигал отдельными частями тела (хлопал ушами, кивал головой, махал хвостом и т. п.).
ДОБРЫЙ	Сделать его добрым.
ДОМ	Построить ему дом.
ЖИВОТНОЕ	Превратить его в другое животное.
ИГРУШКА	Посадить ему на спину игрушку (человечка, обезьяну).
ИМЯ	Дать ему имя.
КЛЕТКА	Посадить его в клетку.
ОДЕЖДА	Надеть на него одежду.
ПОЗА	Сделать его стоящим на задних лапах.
ПУШИСТЫЙ	Сделать его пушистым.
УБРАТЬ	Убрать бивни (уши).
УВЕЛИЧИТЬ	Увеличить его в размерах. Увеличить размеры отдельных частей тела.

УМЕНЬШИТЬ	Уменьшить его в размерах. Уменьшить размеры отдельных частей тела.
ХОДИТЬ	Сделать так, чтобы он мог ходить.
ЦВЕТ	Перекрасить его в другой цвет.
ЦИРК	Построить для него цирк. Сделать так, чтобы он выступал в цирке.

Российская выборка. Младшие школьники (1-4 классы).
Список ответов на 1 балл.

ВЕСЕЛЫЙ	Сделать его веселым.
ВОЛОСЫ	Сделать ему волосы.
ГОВОРИТЬ	Сделать так, чтобы он мог говорить.
ДРУГ	Сделать ему друга-слона.
КАТАТЬСЯ	Сделать так, чтобы на нем можно было кататься.
КОГТИ	Сделать ему когти на ногах.
КРЫЛЬЯ	Сделать ему крылья.
ЛЕТАТЬ	Сделать так, чтобы он мог летать.
ПОЗА	Сделать так, чтобы он сидел.
СЕМЬЯ	Сделать ему слоницу (слоненка, маму, папу).
УМНЫЙ	Сделать так, чтобы он был умным (встроить компьютер).
ЯЗЫК	Сделать ему язык.

Российская выборка. Старшеклассники (9-11 классы).
Список ответов на 0 баллов.

БАНТИК	Добавить бантик.
БАШНЯ	Поставить ему на спину башню.
БРЕВНО	Дать ему в хобот бревно.
ВЕСЕЛЫЙ	Сделать его веселым.
ВОДА	Поставить его в резервуар с водой. Сделать так, чтобы он пускал фонтан из хобота.
ГОВОРИТЬ	Сделать так, чтобы он умел говорить.
ДВИЖЕНИЕ	Сделать так, чтобы он мог двигаться. Сделать так, чтобы он двигал отдельными частями тела (хлопал ушами, мотал головой, мигал глазами и т. п.).
ЗАВОДНОЙ	Сделать его заводным.

ЗВУКИ	Сделать так, чтобы он мог издавать звуки. Сделать так, чтобы он реагировал на звуковые сигналы.
ИГРУШКА	Посадить ему на спину игрушку.
КАТАТЬСЯ	Сделать так, чтобы на нем можно было кататься.
КОЛЕСА	Поставить его на колеса.
ЛЕГКИЙ	Сделать его легким.
ЛЕТАТЬ	Сделать так, чтобы он мог летать.
МОТОР	Вставить в него мотор (батарейки), чтобы он двигался.
МЯГКИЙ	Сделать его мягким.
ОДЕЖДА	Надеть на него одежду. Надеть на него попону.
ПОЗА	Сделать так, чтобы он сидел.
ПРОВОЛОКА	Вставить в него проволочный каркас (проволоку). Вставить в него проволочный каркас (проволоку), чтобы можно было менять его положение, сгибать и разгибать его.
ПУШИСТЫЙ	Сделать его пушистым.
РАДИОУПРАВЛЯЕМЫЙ	Сделать его радиоуправляемым.
СГИБАТЬ	Сделать так, чтобы можно было сгибать его ноги (хобот). (4)
СЕДЛО	Надеть на него седло.
СЕРЬГИ	Надеть ему серьги.
ТЯЖЕЛЫЙ	Сделать его тяжелым.
УБРАТЬ	Убрать у него бивни. Убрать у него кисточку на хвосте.
УВЕЛИЧИТЬ	Увеличить его в размерах. Увеличить размеры отдельных частей тела.
УМЕНЬШИТЬ	Уменьшить его в размерах. Уменьшить размеры отдельных частей тела.
ФОРМА	Сделать ему уши другой формы.
ХОДИТЬ	Сделать так, чтобы он мог ходить.
ЦВЕТ	Покрасить его в другой цвет. Раскрасить отдельные части тела. Сделать его разноцветным.
ЦВЕТЫ	Дать ему в хобот цветы. Украсить его голову цветами.

*Российская выборка. Старшеклассники (9-11 классы).
Список ответов на 1 балл.*

ГЛАЗА	Вставить ему вместо глаз фонарики. (18/22)
ДЖУНГЛИ	Сделать для него джунгли.
ДОБРЫЙ	Сделать его добрым.
ДРУГ	Сделать для него друга-слона.
ЖИВОТНОЕ	Сделать из него другое животное.
ИЗМЕНЯТЬ	Сделать так, чтобы он мог изменять свой облик.
ИМЯ	Дать ему имя.
КАРМАН	Сделать в нем карман. (1)
КОМАНДЫ	Сделать так, чтобы он выполнял команды.
КОНФЕТЫ	Наполнить его конфетами. (2)
ЛИЦО (МОРДА)	Сделать ему другое выражение «лица».
МОЛНИЯ	Сделать его застегивающимся на молнию. (14)
НЕПРОМОКАЕМЫЙ	Сделать его непромокаемым.
ПОЗА	Сделать его стоящим на задних лапах.
ПРОПЕЛЛЕР	Сделать ему пропеллер.
ПРЫГАТЬ	Сделать так, чтобы он мог прыгать.
РАЗУМНЫЙ	Сделать его разумным (встроить компьютер).
СВЕТИТЬСЯ	Сделать так, чтобы он мог светиться в темноте. Покрасить его светящейся краской.
СЕМЬЯ	Сделать ему слоницу (слоненка, маму, папу).
СМЕЯТЬСЯ	Сделать так, чтобы он мог смеяться.
УЛЫБКА	Сделать ему улыбку.
УШИ	Сделать ему уши-локаторы. (4/22)

*Американская выборка. Возрастной диапазон 5-16 лет.
Список ответов на 0 баллов.*

ВОДОНЕПРОНИЦАЕМЫЙ	Сделать его водонепроницаемым. (13)
ГЛАЗА	Изменить цвет глаз. (3) Сделать глаза большие. (8) Сделать так, чтобы глаза открывались и закрывались. (10)
ДВИЖЕНИЕ	Сделать его двигающимся. (10) Сделать так, чтобы он мог двигать ногами (головой, хоботом, хвостом). (10)

ЗВУКИ	Сделать его говорящим. (17) Встроить в него музыкальную коробку. (17) Сделать так, чтобы он мог петь. (17) Сделать так, чтобы он шумел. (17) Встроить в него радио. (17)
ЕЗДА	Сделать его более удобным для верховой езды. (1)
ЕСТЬ	Сделать так, чтобы он мог есть. (7/10)
КОЛЕСА	Добавить колеса для движения. (2)
ЛЕНТОЧКА	Добавить ленточку. (2)
МОТОР	Встроить в него мотор. (10)
МЯГКИЙ	Сделать его мягким. (20) Сделать его мягким и пушистым. (20)
НАСТОЯЩИЙ	Сделать его похожим на настоящего слона. (16)
ОДЕЖДА	Добавить одежду. (2) Добавить шляпу. (2)
ОШЕЙНИК	Добавить ошейник (поводок, цепь). (2)
ПИТЬ	Сделать так, чтобы он мог пить. (7/10)
ПОЗА	Сделать его в положении сидя. (12) Сделать его стоящим на задних ногах. (12)
ПРЫГАТЬ	Сделать так, чтобы он мог прыгать. (10)
ПУШИСТЫЙ	Сделать его более пушистым. (20)
РОТ	Сделать так, чтобы у него раскрывался рот. (10)
СЕДЛО	Добавить седло. (2)
ТАНЦЕВАТЬ	Сделать так, чтобы он мог танцевать. (10)
ТРЮКИ	<i>Сделать так, чтобы он мог показывать трюки. (10)</i>
УВЕЛИЧИТЬ	Сделать его больше. (8) Удлинить бивни (хвост, хобот). (8) Сделать больше уши. (8)
УМЕНЬШИТЬ	Сделать его меньше. (9)
УШИ	Сделать уши пушистыми. (20) Сделать так, чтобы он мог махать ушами. (10)
ЦВЕТ	Сделать его яркого цвета. (3) Изменить цвет. (3) Сделать его разноцветным. (3) Сделать его пятнистым. (3) Покрасить его в горошек. (3)

*Американская выборка. Возрастной диапазон 5-16 лет.
Список ответов на 1 балл.*

ВОЛОСЫ	Удлинить волосы. (8)
ГИБКИМ	Сделать его более гибким. (13)
ДВИЖЕНИЕ	Сделать так, чтобы он мог двигать бивнями. (10)
ДОМ	Поселить его в доме. (5)
ДРУЗЬЯ	Сделать для него друзей. (5)
ЕХАТЬ НА СПИНЕ	Добавить кого-то, кто будет ехать у него на спине. (2)
ЖИВОТНОЕ	Превратить его в другое животное. (1)
ЗАБАВНЫЙ	Сделать так, чтобы он выглядел забавным. (16)
ЗАМЕНИТЬ	Сделать так, чтобы у него можно было заменить бивни (ноги, уши, хобот). (22)
ЗВУКИ	Сделать так, чтобы он мог громко плакать. (17) Сделать так, чтобы он мог смеяться вслух. (17)
ИМЯ	Дать ему имя. (7)
КОЛОКОЛЬЧИК	Повесить колокольчик на шею. (2)
КОМПЬЮТЕР	Встроить в него компьютер. (1)
КОПИЛКА	Превратить его в копилку. (1)
КУВЫРКАТЬСЯ	Сделать так, чтобы он мог кувыраться. (10)
ЛЕТАТЬ	Сделать так, чтобы он мог летать. (10)
ЛИЦО (МОРДА)	Сделать симпатичнее его лицо. (16)
МЕХ	Сделать его из настоящего меха. (13)
НОГТИ	Добавить ногти на пальцах ног. (2)
ОДЕЯЛО	Покрыть спину одеялом. (2)
ОРЕХИ	Сделать так, чтобы он мог засасывать орехи. (10)
ОЧКИ	Сделать его в очках. (2)
ПОЗА	Сделать его лежащим. (12)
ПОМЕСТИТЬ	Поместить его в машину (вагон, фургон). (5) Поместить его с другими цирковыми животными. (5) Поместить его в зоопарк. (5)
ПРОЧНЫЙ	Сделать его более прочным. (13)
РАЗБИРАТЬСЯ	Сделать так, чтобы он мог разбираться на части. (6)
РЕЗИНОВЫЙ	Сделать его резиновым. (13)
РЕСНИЦЫ	Сделать ему ресницы. (2)
СЕМЬЯ	Дать ему семью. (11) Сделать так, чтобы у него были дети. (11)

УВЕЛИЧИТЬ	Сделать больше голову (ноги). (8) Сделать длиннее ноги. (8) Сделать его настоящего размера. (8)
УКРАСИТЬ	Украсить его. (2)
УМЕНЬШИТЬ	Сделать короче хвост. (9) Сделать меньше бивни. (9)
ФОРМА	Изменить его форму. (4)
ХОБОТ	Изменить форму хобота. (4) Сделать так, чтобы он мог брать вещи хоботом. (10)

**Американская выборка. Возрастной диапазон 5-16 лет.
Список ответов на 2 балла.**

ВОЗДУШНЫЙ ШАР	Превратить его в воздушный шар. (1)
ВРАЩАТЬСЯ	Сделать так, чтобы он мог вращаться. (10)
ДЕРЖАТЬ	Сделать так, чтобы он держал в хоботе вещи. (12)
ДЖУНГЛИ	Поместить его в джунгли. (5)
ЗВУКИ	Сделать так, чтобы он мог трубить. (17)
ЗУБЫ	Сделать ему зубы. (2)
КОЖА	Сделать его из кожи. (13) Сделать его из кожи настоящего слона. (13)
КУКЛА-МАРИОНЕТКА	Сделать из него куклу-марионетку. (1)
КУСАТЬСЯ	Сделать так, чтобы он мог кусаться. (10)
НЕТОНУЩИЙ	Сделать его нетонущим в воде. (13)
НОГТИ	Покрасить ему ногти на ногах. (3)
ОБЛИВАТЬСЯ	Сделать так, чтобы он мог обливаться. (10)
ПАРИК	Добавить парик. (2)
ПЛАСТМАССА	Сделать его из пластмассы. (13)
ПОДУШКА	Превратить его в подушку. (1)
ПОЗА	Сделать его стоящим на одной ноге. (12)
ПОМЕСТИТЬ	Поместить его в клетку. (5)
РОЛИКИ	Добавить ему роликовые коньки. (2)
СЛОНОВАЯ КОСТЬ	Сделать его бивни из настоящей слоновой кости. (13)
СЧАСТЛИВЫЙ	Сделать так, чтобы он выглядел счастливым. (16)
УШИ	Сделать так, чтобы его уши стояли торчком. (12)

2.3.6. Субтест №5 «Необычное использование».

БЕГЛОСТЬ

Оценка за Беглость равна количеству идей, отражающих необычные способы использования пустых картонных коробок (за каждую идею — 1 балл). Фантастические, выходящие за пределы реальности ответы считаются неадекватными и не учитываются. Примеры таких ответов:

- «Сделать человеческое существо»;
- «Сделать настоящую гоночную машину» (предложения сделать игрушечную машину засчитываются);
- «Сделать живую собаку» и т. п.

Некоторые ответы, например: «сделать лодку», «построить самолет», «сделать часы» и т. п., требуют дополнительных пояснений для того, чтобы понять, имеются ли в виду настоящие вещи (лодка, самолет, часы) или нет. Дополнительный вопрос в данном случае может звучать следующим образом: «Расскажи мне об этом немного подробнее, что ты имеешь в виду?»

ГИБКОСТЬ

По одному баллу начисляется за каждую из перечисленных ниже категорий, отражающих различные способы использования картонных коробок. За использование одной и той же категории несколько раз баллы не начисляются. В этом субтесте заранее задано 27 категорий ответов. В случае необходимости, если какой-либо ответ никак не удастся отнести ни к одной из перечисленных категорий, можно создавать дополнительные категории. Их обозначение (X1, X2 и т. д.) заносится в Бланк фиксации результатов.

Список категорий:

1. Дом для животных.

Дом для кошки, собаки, цыпленка. Клетка. Загон. Коробка для рептилий и т. п.

2. Другие варианты применения для животных.

Кровать. Кормушка. Умывальник (ванна для купания). Могила (гроб). Ловушка и т. п.

3. Художественное использование.

Подставка для картин. Декорация (сцена) для спектаклей (кукольного театра). Можно украсить орнаментом, аппликацией. Сделать из нее маску. Вырезать деревья, цветы и т. п.

4. Здания, сооружения для детских игр. (Сооружения, внутри которых и с которыми дети играют.)

Дом для игры. Палатка. Дом для кукол. Школа. Автомат для продажи газированной воды. Оранжерея. Церковь и т. п.

5. Емкость для переноски.

Коробка для завтраков. Чемодан. Коробка для инструментов. Коробка для червячков. Можно носить в ней вещи. Носить книги, газеты и т. п.

6. Строительное использование.

Кирпичи. Стены. Потолок. Окна. Крыша. Забор. Для изоляции и т. п.

7. Контейнер (для хранения, помещения).

Хлебница. Мусорный бак. Ваза. Подарочная коробка. Шкатулка для драгоценностей. Урна для голосования и т. п.

8. Контейнер с каким-то наполнением внутри.

Гиря (если внутри песок). Пресс для бумаги. Гантели и т. п.

9. Приспособления для еды или приготовления пищи.

Посуда (тарелка, блюдо, чашка, ложка и т. п.). Миска. Кастрюля. Поднос. Черпак. Измерительный стакан и т. п.

10. Одежда.

Шляпа. Туфли. Плащ. Костюм для робота и т. п.

11. Приспособления для укрытия, сохранения чего-либо.

Чехол для мебели. Обложка для книг. Оранжерея. Теплица. Зонтик. Конверт и т. п.

12. Разрушение.

Сгечь. Раскрошить. Разрезать на куски и т. п.

13. Экологическое использование.

Сдать в макулатуру. Переработать на вторсырье и т. п.

14. Образование. (Использование в учебном процессе: визуальная помощь, демонстрации, учебные приспособления).

Буклеты. Карты. Измерительный прибор. Плакат и т. п.

15. Мебель.

Шкаф. Полка. Кровать. Стул. Парты. Скамейка. Стол и т. п.

- 16. Игры.** (Использование в игровом процессе, включая оборудование для игр).
Можно прятаться. Танцевать на коробке. Ударять ногой. Сделать баскетбольное кольцо. Сделать боксерские перчатки и т. п.
- 17. Приспособления для выращивания цветов и комнатных растений.**
Ящик для рассады. Горшок и т. п.
- 18. Домашнее хозяйство.**
Пепельница. Хлопушка для мух. Скатерть. Коврик. Матрас. Половик. Жалюзи и т. п.
- 19. Приспособления для создания музыки или шума.**
Барабан или другие музыкальные инструменты. Погремушка. Можно ударять друг о друга для создания шума и т. п.
- 20. Использование в качестве шаблона, образца.**
Графарет для вычерчивания геометрических форм. Выкройка для вырезания. Угольник и т. п.
- 21. Защитные приспособления.**
Доспехи. Щит. Шлем. Наколенники. Зabrало. Можно надеть на голову, когда кто-то будет громко кричать и т. п.
- 22. Научное использование.**
Оптическое оборудование. Подзорная труба. Воронка и т. п.
- 23. Приспособления для поддержания.**
Подставка для книг. Установить, чтобы не закрывалась дверь, окно. Приставить к лестнице, чтобы она не упала и т. п.
- 24. Инструменты.**
Весло. Лопата. Ковш. Сеялка и т. п.
- 25. Игрушки.**
Вырезать (сделать) куклу, поезд, воздушного змея, летающую тарелку и т. п.
- 26. Средства передвижения.**
Сделать санки. Построить вагон. Сделать телегу. Построить машину. Сделать коляску для кукол и т. п.
- 27. Оружие.**
Можно бросать в людей или животных. Построить игрушечные пушку, танк и т. п.

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

Для оценки Оригинальности сравните ответы обследуемого с приведенными ниже списками. Во всех содержащихся там ответах выделены ключевые слова, которые указаны слева в алфавитном порядке. Цифры справа соответствуют номеру категории, к которой принадлежит ответ (номера соответствующих категорий приведены для общей выборки 5-16 лет).

Российская выборка. Возрастной диапазон 5-16 лет. Список ответов на 0 баллов.

ВЫРАЩИВАТЬ	Выращивать в них цветы (деревья, овощи). (17)
ВЫРЕЗАТЬ	Вырезать буквы (цифры). (14) Вырезать разные фигурки. (3)
ГАРАЖ	Соорудить гараж. (4) Построить игрушечный гараж. (4)
ДОМ	Сделать дом для кукол и т. п. (4) Построить дом для игры. (4) Построить летний дом для людей. (4)
ЖЕЧЬ	Топить ими печку. (12) Разжигать костер. (12)
ЖИВОТНЫЕ	Держать в них животных. (1) Сделать кровать для животного. (2) Сделать кормушку для животного. (2) Сделать конуру для собаки. (1) Сделать курятник. (1) Сделать скворечник. (1)
ИГРУШКИ	Сделать разные игрушки. (25) Сделать игрушечных животных. (25) Сделать игрушку-кораблик. (25) Сделать куклу. (25) Сделать кубики. (25) Сделать кукольную мебель. (25) Сделать кукольную посуду. (25) Сделать игрушку-машину. (25) Сделать игрушку-паровоз (поезд). (25) Сделать игрушку-ракету. (25) Сделать робота. (25) Сделать игрушку-самолет. (25) Сделать игрушечный телевизор. (25)

КНИГА	Сделать игрушечные цветы. (3)
МАСКА	Сделать книгу. (14)
МЕБЕЛЬ	Сделать маску. (3)
	Сделать мебель. (15)
	Сделать диван. (15)
	Сделать кровать. (15)
	Сделать полку. (15)
	Сделать стол. (15)
	Сделать стул. (15)
	Сделать тумбочку. (15)
	Сделать шкаф. (15)
МУСОР	Складывать мусор. (7)
	Сделать мусорное ведро. (7)
РИСОВАТЬ	Рисовать на них. (3)
	Нарисовать картину (плакат). (3)
СУМКА	Сделать сумку. (5)
ТРАНСПОРТ	Построить корабль (для игры). (26)
	Построить машину (для игры). (26)
	Построить паровоз (поезд) (для игры). (26)
	Построить ракету (для игры). (26)
	Построить самолет (для игры). (26)
ХРАНИТЬ	Что-нибудь в них хранить. (7)
	Хранить мелкие вещи. (7)
	Хранить игрушки. (7)
	Хранить книги. (7)
	Хранить одежду, обувь. (7)
	Хранить посуду. (7)
	Хранить продукты (в том числе овощи и фрукты). (7)
	Хранить рисунки. (7)
ШЛЯПА	Сделать шляпу. (10)
	Надевать вместо шляпы. (10)

**Российская выборка. Возрастной диапазон 5-16 лет.
Список ответов на 1 балл.**

АБАЖУР	Сделать абажур для лампы. (18)
ГОРОД	Построить игрушечный город. (4)
КАТАТЬСЯ	Кататься в них с горки. (16/26)
ЛИНЕЙКА	Сделать линейку. (14/20)

НАКЛЕИВАТЬ	Наклеивать на них картинки (фотографии). (3)
ОДЕЖДА	Сделать обувь (летнюю). (10) Сделать кукольную обувь. (10) Сделать одежду (карнавальным костюм). (10)
ПЕНАЛ	Сделать пенал. (5)
ПОСУДА	Сделать посуду. (9) Сделать вазу. (7) Сделать тарелки. (9) Сделать чашку. (9)
ПОДАРОК	Упаковывать в них подарки. (7) Подарить кому-нибудь. (X1)
ХРАНИТЬ	Хранить деньги (сделать копилку). (7) Хранить инструменты. (7) Хранить приборы. (7)
ШКАТУЛКА	Сделать (смастерить) шкатулку. (3)

Российская выборка. Дошкольники (5-6 лет).
Список ответов на 0 баллов.

ВЫРАЩИВАТЬ	Выращивать рассаду (цветы, деревья).
ГАРАЖ	Построить гараж. Сделать игрушечный гараж.
ДОМ	Сделать дом для кукол и т. п. Построить дом для игры. Построить летний дом для людей.
ЖИВОТНОЕ	Держать в ней животных.
ИГРУШКИ	Сделать игрушки. Сделать игрушечных животных. Сделать кораблик. Сделать куклу. Сделать игрушку-машину. Сделать игрушку-паровоз (поезд). Сделать игрушку-ракету. Сделать робота. Сделать игрушку-самолет. Сделать игрушечные деревья. Сделать игрушечные цветы.
КНИГА	Сделать книгу.

МЕБЕЛЬ	Сделать мебель. Сделать кровать. Сделать полку. Сделать стол. Сделать стул. Сделать шкаф.
НАКЛЕИВАТЬ	Наклеивать на них картинки.
РИСОВАТЬ	Рисовать на них.
СУМКА	Сделать сумку.
ТРАНСПОРТ	Построить корабль (для игры). Построить машину (для игры). Построить паровоз (поезд) (для игры). Построить ракету (для игры). Построить самолет (для игры).
ХРАНИТЬ	Что-нибудь в них хранить. Хранить бутылки. Хранить игрушки. Хранить мелкие вещи. Хранить одежду. Хранить посуду. Хранить рисунки.

***Российская выборка. Дошкольники (5-6 лет).
Список ответов на 1 балл.***

АБАЖУР	Сделать абажур для лампы.
ВАЗА	Сделать вазу.
ВЫРЕЗАТЬ	Вырезать буквы (цифры). Вырезать разные фигурки.
ДВЕРЬ	Сделать дверь.
ДОЖДЬ	Прятаться в них от дождя.
ЖЕЧЬ	Разжечь костер. Растопить печку.
ИГРУШКИ	Сделать кубики. Сделать игрушечный телевизор.
КАЧЕЛИ	Сделать качели.
КРЫША	Сделать крышу.
МАСКА	Сделать маску.
МЕБЕЛЬ	Сделать диван.

МУСОР	Складывать в них мусор. Сделать мусорное ведро.
ОДЕЖДА	Сделать шляпу.
РАМКА	Сделать рамку для картин.
ХРАНИТЬ	Хранить деньги.

**Российская выборка. Младшие школьники (1-4 классы).
Список ответов на 0 баллов.**

ВЫРАЩИВАТЬ	Выращивать цветы (овощи, рассаду).
ВЫРЕЗАТЬ	Вырезать буквы (цифры). Вырезать фигурки.
ГАРАЖ	Построить гараж. Сделать игрушечный гараж.
ДОМ	Сделать дом для кукол и т. п. Построить дом для игры. Построить летний дом для людей.
ЖЕЧЬ	Разжечь костер. Растопить печку.
ЖИВОТНЫЕ	Держать в них животных. Сделать кормушку для животного. Сделать конуру для собаки. Сделать кровать для животного. Сделать курятник. Сделать скворечник.
ИГРУШКИ	Сделать игрушки. Сделать игрушечных животных. Сделать игрушку-кораблик. Сделать кубики. Сделать куклу. Сделать игрушку-машину. Сделать игрушку-паровоз (поезд). Сделать игрушку-ракету. Сделать робота. Сделать игрушку-самолет. Сделать игрушечный телевизор. Сделать игрушечные цветы.
КНИГА	Сделать книгу.
ЛИНЕЙКА	Сделать линейку.
МАСКА	Сделать маску.

МЕБЕЛЬ	Сделать кукольную мебель. Сделать мебель. Сделать диван. Сделать кровать. Сделать полку. Сделать стол. Сделать стул. Сделать тумбочку. Сделать шкаф.
МУСОР	Сделать школьную доску. (14) Складывать в них мусор.
ПЕНАЛ	Сделать пенал.
ПОСУДА	Сделать кукольную посуду. Сделать посуду. Сделать вазу. Сделать тарелки. Сделать чашку.
РИСОВАТЬ	Рисовать на них. Нарисовать картину (плакат).
СУМКА	Сделать сумку.
ТРАНСПОРТ	Построить корабль (для игры). Построить машину (для игры). Построить паровоз (поезд) (для игры). Построить ракету (для игры). Построить самолет (для игры).
ХРАНИТЬ	Хранить в них деньги (сделать копилку). Хранить игрушки. Хранить инструменты. Хранить книги. Хранить рисунки. Хранить одежду, обувь. Хранить продукты (в том числе овощи и фрукты).
ШКАТУЛКА	Сделать шкатулку.
ЧЕМОДАН	Сделать чемодан.

**Российская выборка. Младшие школьники (1-4 классы).
Список ответов на 1 балл.**

АБАЖУР Сделать абажур для лампы.

ГОРОД	Сделать игрушечный город.
ЗАБОР	Построить забор.
ИГРУШКИ	Сделать звезду. Сделать игрушечный магнитофон (проигрыватель).
	Сделать игрушечный холодильник.
	Сделать игрушечные часы.
КАТАТЬСЯ	Кататься в них с горки (санки).
НАКЛЕИВАТЬ	Наклеивать на них фотографии (картинки).
ОБЛОЖКА	Сделать обложку для книги (тетради).
ОБУВЬ	Сделать обувь.
ОДЕЖДА	Сделать одежду.
ОКНО	Сделать окно (раму для окна).
ОТКРЫТКИ	Сделать открытки.
ПАПКА	Сделать папку.
ПОДАРОК	Упаковывать в них подарки. Подарить кому-нибудь.
САНКИ	Сделать санки.
СТЕНА	Построить стену.
ТЕАТР	Сделать кукольный театр.
ТЕТРАДЬ	Сделать тетрадь.

***Российская выборка. Старшеклассники (9-11 классы).
Список ответов на 0 баллов.***

ВЫРАЩИВАТЬ	Выращивать рассаду (деревья, цветы).
ВЫРЕЗАТЬ	Вырезать разные фигурки.
ГОРОД	Сделать игрушечный город.
ДОМ	Сделать дом для кукол и т. п. Построить дом для игры. Построить летний дом для людей.
ЖЕЧЬ	Разжечь костер. Растопить печку.
ЖИВОТНОЕ	Держать в ней животное. Сделать конуру для собаки. Сделать кровать для животных (для собаки). Сделать курятник.
ИГРУШКИ	Делать игрушки.
КАТАТЬСЯ	Кататься в них с горки.
КОСТЮМ	Сделать карнавальный костюм.

МАСКА	Сделать маску.
МЕБЕЛЬ	Сделать мебель. Сделать полку. Сделать шкаф.
МУСОР	Выкидывать в них мусор. Сделать мусорное ведро.
ОДЕЖДА	Сделать одежду.
ПОДАРКИ	Упаковывать в них подарки.
ПОСЫЛКА	Посылать в них посылки.
ХРАНИТЬ	Что-нибудь в них хранить. Хранить игрушки. Хранить книги. Хранить мелкие вещи. Хранить обувь. Хранить одежду. Хранить продукты.
ШЛЯПА	Сделать шляпу. Надеть вместо шляпы.

Российская выборка. Старшеклассники (9-11 классы).
Список ответов на 1 балл.

АБАЖУР	Сделать абажур для лампы.
ЖИВОТНОЕ	Сделать гроб для животного. Сделать кормушку для животного. Сделать туалет для животного.
ЗАНАВЕСКИ	Сделать занавески (шторы, жалюзи).
ЗАТЫКАТЬ	Затыкать щели.
ИГРУШКИ	Сделать кораблик. Сделать куклу.
КОНКУРС	Устроить конкурс построек из коробок.
МАКУЛАТУРА	Сдать в макулатуру.
МЕБЕЛЬ	Сделать диван. Сделать кровать. Сделать стол. Сделать стул.
ОБОИ	Обивать ими стены, прежде чем клеить обои.
ПИСАТЬ	Писать на них.
ПРЫГАТЬ	Прыгать на них с высоты.
РИСОВАТЬ	Рисовать на них.

СУМКА	Сделать сумку.
ТЕПЛО	Утеплять ими помещение.
ХРАНИТЬ	Хранить в них деньги. Хранить инструменты. Хранить посуду. Хранить приборы.
ШКАТУЛКА	Сделать шкатулку.
ШЛЕМ	Сделать шлем.

**Американская выборка. Возрастной диапазон 5-16 лет.
Список ответов на 0 баллов.**

БАГАЖНИК	Сделать багажник. (5)
ВЫРЕЗАТЬ	Вырезать людей, животных. (25)
ДОМ	Построить дом для игры. (4) Сделать кукольный дом. (4)
ЖИВОТНОЕ	Сделать клетку (домик) для животного. (1)
ИГРУШКИ	Сделать игрушечный автомобиль. (25) Сделать игрушечное животное. (25) Сделать игрушечный поезд. (25)
ИЗОЛЯЦИЯ	Использовать как изоляционный материал. (6)
КАТАТЬСЯ	Кататься с горы. (16)
МЕБЕЛЬ	Сделать стул. (15)
ОДЕЖДА	Сделать одежду. (10) Сделать костюм. (10) Сделать шляпу. (10)
ПИНАТЬ	Пинать коробку (игра). (16)
ПИСАТЬ	Использовать как поверхность для письма. (14)
ПОСУДА	Сделать вазу. (7)
СЖЕЧЬ	Сжечь. (12)
СКЛАД	Сделать склад. (7)
ТЕЛЕЖКА	Сделать бакалейную тележку. (5)
ФОРТ	Построить игрушечный форт. (4)
ХРАНИТЬ	Хранить игрушки (сделать ящик для игрушек). (7)
ШКАТУЛКА	Сделать шкатулку для украшений. (7)

**Американская выборка. Возрастной диапазон 5-16 лет.
Список ответов на 1 балл.**

ВЫРЕЗАТЬ	Вырезать буквы (цифры). (14) Вырезать силуэт дерева. (3)
ДВЕРЬ	Сделать дверь. (6)
ДОМ	Построить дом для игры. (4)
ЖИВОТНОЕ	Сделать кровать для животных. (2)
ЗНАКИ	Сделать различные знаки. (14)
ИГРУШКИ	Построить игрушечный город. (4) Сделать игрушечный грузовик. (25) Сделать кукольную кроватку. (25) Сделать куклу. (25) Сделать куклу-марионетку. (3) Сделать кукольную мебель. (25) Сделать игрушечную лодку. (25) Сделать игрушечную машину. (25) Сделать игрушечную парту. (25) Сделать робота. (25) Сделать игрушечный стул. (25) Сделать игрушечный телевизор. (25)
КАРТЫ	Сделать карты. (14)
КИРПИЧИ	Использовать как кирпичи. (6)
КНИГИ	Сделать книги, буклеты. (14)
ЛЕСТНИЦА	Сделать лестницу (стремянку). (18)
МАСКА	Сделать маску. (3)
МЕБЕЛЬ	Сделать детскую кроватку. (15) Сделать кровать. (15) Сделать парту. (15) Сделать полку. (15) Сделать стол. (15) Сделать шкаф (бюро). (15) Использовать как школьную доску, доску для расписания. (14)
МИШЕНЬ	Сделать мишень для игры. (16)
МУСОР	Мусорный ящик. (7)
ОДЕЖДА	Сделать ботинки. (10)
ОРУЖИЕ	Сделать космическое оружие для игры. (27)
ПОЧТА	Сделать почтовый ящик. (7)
ПРЯТАТЬСЯ	Можно прятаться (игра). (16)
РАМКИ	Сделать рамки для картин. (3)

РАСТЕНИЯ	Сделать укрытие для растений. (11)
	Сделать контейнер для рассады. (17)
РИСОВАТЬ	Расписать коробку. (3)
	Сделать картины. (3)
СТЕНА	Сделать стену. (6)
ТРАНСПОРТ	Соорудить вагон. (26)
	Построить космический корабль (для игры). (26)
	Построить (соорудить) лодку. (26)
	Сделать салазки. (26)
	Построить (соорудить) самолет, вертолет. (26)
УТВАРЬ	Сделать кухонную утварь. (9)
ЧАСЫ	Сделать часы. (18)
ЧЕМОДАН	Использовать как чемодан. (5)

***Американская выборка. Возрастной диапазон 5-16 лет.
Список ответов на 2 балла.***

АБАЖУР	Сделать абажур. (18)
ЖИВОТНЫЕ	Сделать гроб для умерших домашних животных. (2)
	Сделать кормушку. (2)
ЗАБОР	Построить забор. (6)
ЗАВТРАК	Сделать коробочку для завтрака. (5)
ИГРУШКИ	Сделать воздушного змея. (25)
КАРТЫ	Сделать игровые карты. (16)
КОШЕЛЕК	Сделать кошелек. (5)
МЕБЕЛЬ	Сделать буфет. (15)
	Сделать скамейку для ног. (15)
	Сделать шкаф для одежды. (15)
МУЗЫКА	Сделать музыкальный инструмент. (19)
ОБЛОЖКА	Сделать обложку. (11)
ОДЕЖДА	Сделать одежду для кукол. (10)
ПАЛАТКА	Построить палатку. (4)
ПЕПЕЛЬНИЦА	Сделать пепельницу. (18)
ПЛИТА	Построить плиту. (16)
ТЕНТ	Построить тент. (4)
ЩИТ	Сделать щит. (21)

2.3.7. Субтест №6 «Необычные вопросы».

БЕГЛОСТЬ

Оценка за Беглость равна количеству вопросов, о необычных свойствах картонных коробок (за каждый вопрос — 1 балл).

ГИБКОСТЬ

Показатель «Гибкость» в данном субтесте не подсчитывается.

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

В отличие от других субтестов, оценка Оригинальности в этом задании не основывается на частоте встречаемости ответов. Алгоритм оценки показателя «Оригинальность», используемый в данном случае, разработан Р. Бекхатом. Однако опыт показал, что существует сильная связь между частотой встречаемости ответа и его оценкой, полученной согласно алгоритму Р. Бекхата.

Критерии Оригинальности для субтеста №6.

Тип вопросов	Личные	Фактические
Вопросы, требующие простого ответа: 1. Да-нет 2. Ответы из одного слова 3. Качество или количество 4. Или-или 5. Предложные фразы	1 балл	0 баллов
Вопросы, требующие сложных ответов: 1. Два слова и более 2. Целое предложение 3. Почему - потому	2 балла	0 баллов
Необычные вопросы: 1. Изменение основных свойств коробок 2. Представь себя в «новом мире» 3. Представь себя в новой роли	4 балла	4 балла

Определение терминов, использованных в таблице:

1. Личные вопросы.

Вопросы считаются личными, когда в них употребляются местоимение «ты» или его производные. При ответе на эти вопросы чело-

век полагается на собственный опыт, свои мысли, мнения, установки и т. п. К личным относятся вопросы эстетической направленности и некоторые другие вопросы, предполагающие оценочные суждения типа: «Это — прекрасно, великолепно, увлекательно».

2. Фактические вопросы.

Фактические вопросы апеллируют к фактам. При ответе на эти вопросы человек должен опираться на установленные знания, информацию из энциклопедий, словарей, результаты исследований. Здесь не может быть ссылок на личное мнение, догадки, предположения.

3. Изменение основных свойств картонных коробок.

В основе этих вопросов лежит идея о том, что какие-то основные характеристики картонных коробок могут измениться или исчезнуть, идея о появлении новых необычных свойств картонных коробок. При ответе на такие вопросы необходимо выдвигать предположения о возможных последствиях этих изменений.

4. Представь себя в «новом мире».

Эти вопросы требуют от человека представить себя в новых, необычных условиях, которые не могут существовать в реальности. Вопросы могут касаться как фактических изменений, произошедших в этом «новом мире» (фактические вопросы), так и того, как человек этот мир воспринимает (личные вопросы).

5. Представь себя в новой роли.

Эти вопросы требуют от человека представить себя в роли какого-либо живого существа или неживого предмета. Они дают возможность рассказать о каких-то событиях (фактические вопросы) или о восприятии мира (личные вопросы) от имени этого существа или предмета, то есть с новой, необычной точки зрения.

ПРИМЕРЫ:

1. Фактические вопросы, требующие простых ответов (0 баллов).

Картонные коробки дороже (легче, прочнее и т. п.), чем деревянные?

Из чего сделаны картонные коробки?

Могут ли животные жить в картонных коробках?

Сколько кирпичей поместится в картонной коробке?

Какая у них форма?

Можно ли из картонных коробок построить дом для куклы?

В магазине можно купить картонные коробки?

Военные используют картонные коробки?

Могут ли картонные коробки защитить тебя от дождя? (Если в вопросе местоимение «ты» употребляется безлично, то он не относится к категории «личные вопросы»).

2. Фактические вопросы, требующие сложных ответов (0 баллов).

Как делают картонные коробки?

Почему в них нельзя держать воду?

Почему картонных коробок делают больше, чем деревянных?

Может ли картон расплавиться или замерзнуть, и почему?

В воде картонные коробки плавают или тонут, и почему?

Если прикрепить картонную коробку к лошади вместо телеги, через какое время в ней образуются дырки?

Каковы основные способы использования картонных коробок?

Какими по качеству красками можно раскрасить картонные коробки?

Какими свойствами обладают картонные коробки?

В чем могут раствориться картонные коробки?

3. Фактические вопросы необычного содержания (4 балла).

Из-за чего картонные коробки могут стать устаревшими и несовершенными?

Существуют ли мужские и женские картонные коробки?

На других планетах есть картонные коробки?

Какой бы была общественная реакция, если бы все картонные коробки вдруг исчезли?

Что бы делали продавцы, если бы картонных коробок не стало?

Что бы случилось, если бы все было сделано из картонных коробок?

Может ли твердый картон, из которого сделаны коробки, превратиться в жидкий, и при каких условиях?

4. Личные вопросы, требующие простых ответов (1 балл).

Спал ли ты когда-нибудь на улице в картонной коробке?

О чем тебе напоминают картонные коробки?

Сколько картонных коробок обычно бывает у тебя дома?

Сколько форм (цветов) картонных коробок ты видел?

Где ты хранишь лишние картонные коробки?

Какого размера картонные коробки ты чаще всего используешь?

Удобно ли тебе хранить книги в картонной коробке?

5. Личные вопросы, требующие сложных ответов (2 балла).

Что бы ты чувствовал, если бы находился внутри картонной коробки?

Что бы ты мог сделать из пустых картонных коробок?

Как ты думаешь, картонные коробки поглощают запахи, и какие?

Как ты думаешь, почему котам нравится играть в пустых картонных коробках?

Как ты думаешь, почему картонные коробки были изобретены?

6. Личные вопросы необычного содержания (4 балла).

Если бы картонные коробки были прозрачными, как бы ты к этому отнесся?

Тебе бы понравилось, если бы вся твоя мебель была сделана из картонных коробок?

Если бы ты был картонной коробкой, и из тебя сделали бы тележку для перевозки, тебе бы было больно?

Чтобы ты делал, если бы вообще не стало картонных коробок?

Если бы ты был картонной коробкой, ты бы хотел стать царем картонных коробок?

Как бы ты двигался, если бы был картонной коробкой?

Если бы ты был картонной коробкой, в какой цвет ты попросил бы себя покрасить?

Если бы ты был картонной коробкой, ты бы хотел, чтобы тебя использовали в качестве домика для котят?

2.3.8. Субтест №7 «Необычная ситуация».

БЕГЛОСТЬ

Оценка за Беглость равна количеству идей обследуемого по поводу возможных последствий невероятной ситуации (за каждое последствие — 1 балл). За неадекватные ответы баллы не начисляются. Неадекватными считаются ответы, которые не имеют отношения к изображенной ситуации и не являются следствием происходящих событий. Кроме этого, к неадекватным относятся ответы, которые просто повторяют ту информацию, которая уже звучала в инструкции к данному субтесту. Например:

- «Веревки будут висеть вокруг нас»;
- «Веревки будут прикреплены к каждому облаку»;
- «Веревки будут свисать с каждого облака» и др.

Иногда обследуемые в одном предложении называют несколько разных следствий предложенной ситуации. В этих случаях по одному баллу начисляется за каждое следствие. Данное сложное предложение разбивается на несколько простых, содержащих только одно следствие. Полученные простые предложения получают соответствующие порядковые номера и таким образом заносятся в Бланк фиксации результатов.

ГИБКОСТЬ

В этом субтесте подход к оценке показателя «Гибкости» изменяется. В данном случае подсчитывается количество сдвигов (изменений), которые произошли в фокусе внимания или типе ответов обследуемого в процессе придумывания возможных последствий гипотетической ситуации.

Например, следующие две серии ответов не получили бы за Гибкость ни одного балла, потому что в них фокус внимания обследуемого не изменяется:

1. «Дождь будет все время идти в этом месте»;
2. «Ураган будет все время бушевать в этом месте»;
3. «Ветер будет все время дуть в этом месте» (пример Е. Торренса).

Или:

1. «Люди смогут тащить облака за веревки»;
2. «Машины смогут вести за собой облака за веревки»;
3. «Все смогут дергать облака за веревки».

Теперь проанализируем еще одну серию ответов, которая получила бы за Гибкость 5 баллов (звездочками отмечены все сдвиги или изменения в характере ответов):

1. «Люди будут удивляться такому событию».
2. «Люди обрадуются таким неожиданным переменам».
- *3. «Люди будут качаться на веревках, как на качелях».
4. «Люди будут карабкаться по веревкам к небу».
- *5. «Люди будут сушить на этих веревках белье».
- *6. «Веревки будут мешать движению транспорта».
7. «Будет больше дорожных аварий».
8. «Люди огорчатся, когда поймут отрицательные последствия

произошедших событий».

*9. «Можно будет притянуть облака к земле, чтобы рассмотреть их».

*10. «Люди станут продавать облака как воздушные шары».

При переходе от первого следствия ко второму балл за Гибкость не начисляется, так как речь в обоих предложениях идет об эмоциональной реакции людей на заданную гипотетическую ситуацию. При переходе к третьему следствию сдвиг в характере ответов очевиден: обследуемый начинает говорить о том, что люди могли бы делать с помощью веревок (качаться, карабкаться). В пятом следствии речь также идет об использовании веревок, но характер этого использования изменяется (сушить белье), поэтому балл за «Гибкость» начисляется, хотя сдвиг в содержании ответа был в данном случае менее выражен, чем при переходе к третьему следствию. В шестом следствии фокус внимания снова меняется: обследуемый говорит о негативных последствиях произошедших событий для дорожного движения. Седьмое следствие является по сути дела продолжением предыдущего ответа и звездочкой не помечается. Восьмое следствие также не помечается как сдвиг, так как тема эмоциональных реакций людей уже затрагивалась в первом и втором ответах (каждая новая тема оценивается как сдвиг только один раз, и ее повторное появление не учитывается). Девятое и десятое следствия снова демонстрируют очевидное изменение характера ответов и получают по одному баллу за Гибкость.

На Бланке ответов каждый сдвиг помечается знаком «+» в колонке «Кат.» напротив соответствующего ответа. Первый ответ не засчитывается. Каждая новая тема оценивается только один раз и в дальнейшем при ее появлении балл за «сдвиг» не начисляется. Если все идеи в ответах похожи друг на друга, то балл за Гибкость равен нулю. Во всех других субтестах в колонке «Кат.» ставится номер категории, к которой принадлежит соответствующий ответ.

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

В данном субтесте Оригинальность оценивается традиционно: в зависимости от статистической редкости ответа. Для оценки Оригинальности сравните ответы обследуемого с приведенными ниже списками. Во всех приведенных там ответах выделены ключевые

слова, которые указаны слева в алфавитном порядке. Ответы, которых нет в списках на 0 и 1 балл, оцениваются 2 баллами.

**Российская выборка. Возрастной диапазон 5-16 лет.
Список ответов на 0 баллов.**

ДОЖДЬ	Если дернуть за веревку, пойдет дождь.
ЗАЛЕЗТЬ	Люди залезут на облака.
ИГРАТЬ	Дети станут играть на облаках.
КАТАТЬСЯ	Будут кататься на веревках (на облаках).
КАЧЕЛИ	Можно будет сделать качели (карусели).
МЕШАТЬ	Веревки будут мешать движению.
НАБЛЮДАТЬ	Можно будет наблюдать с высоты за тем, что происходит внизу.
ОПУСТИТЬ	Люди опустят облака на землю.
ОТОРВАТЬ	Люди оторвут эти веревки.
САМОЛЕТЫ	Самолеты не смогут летать.
УПАСТЬ	Облака упадут на землю.

**Российская выборка. Возрастной диапазон 5-16 лет.
Список ответов на 1 балл.**

БЕЛЬЕ	На веревках будут сушить белье.
ВИДНО	Из-за веревок ничего не будет видно.
ГОРЫ	С помощью веревок можно будет подняться в горы.
ДОЖДЬ	Дождь будет идти все время. Если дернуть за веревку, пойдет дождь из игрушек (конфет, фруктов). Люди подумают, что это — дождь. Не будет дождя.
ДОМ	На облаках построят дома.
ЖИТЬ	На облаках станут жить.
ЗАКРЫТЬ	Можно будет закрыть солнце облаками.
ЗАСУХА	Наступит засуха.
ЗЕМЛЕТРЯСЕНИЕ	Будет землетрясение.
ИССЛЕДОВАТЬ	Ученые станут исследовать это явление.
НАВОДНЕНИЕ	Будет наводнение.
ПЕРЕМЕЩАТЬ	Можно будет перемещать облака в засушливые районы.

ПОГОДА	Можно будет регулировать погоду.
ПОДНЯТЬ	Облака смогут поднять за веревки дома (горы).
ПУТАТЬСЯ	Люди будут путаться в веревках.
САМОЛЕТЫ	Самолеты будут не нужны.
СДЕЛАТЬ	Можно будет что-нибудь сделать из облака (подушку, лошадку, воздушный шар).
СОРЕВНОВАНИЯ	Будут устраивать соревнования по лазанью на веревках.
СПАСАТЬ	Можно будет спасти терпящих бедствие.
СПУСКАЮТСЯ	С неба спустятся ангелы (инопланетяне, бог).
ТРАНСПОРТ	Облака станут транспортом.

Российская выборка. Дошкольники (5-6 лет).

Список ответов на 0 баллов.

БЕЛЬЕ	На веревках будут сушить белье.
ГОРЫ	С помощью веревок можно будет подняться в горы.
ЗАЛЕЗТЬ	Люди залезут на облака.
КАТАТЬСЯ	Будут кататься на веревках.
КАЧЕЛИ	Можно будет сделать качели (карусели).
МЕШАТЬ	Веревки будут мешать ходить.
НАБЛЮДАТЬ	Можно будет наблюдать с высоты за тем, что происходит внизу.
ОПУСТИТЬ	Люди опустят облака на землю.
ОТОРВАТЬ	Люди оторвут (отрежут) эти веревки.
САМОЛЕТЫ	Самолеты не смогут летать.
УПАСТЬ	Облака упадут на землю.

Российская выборка. Дошкольники (5-6 лет).

Список ответов на 1 балл.

ВИДНО	Из-за веревок будет плохо видно.
ДОЖДЬ	Дождь будет идти все время. Если дернуть за веревку, пойдет дождь. Люди подумают, что это — дождь. Не будет дождя.
КАТАТЬСЯ	Можно будет кататься на облаках.
ПЕРЕВОЗИТЬ	На облаках можно будет перевозить грузы.

ПОДНИМУТ	Облака смогут поднять за веревки дома на небо.
ПРИВЯЗАТЬ	Можно будет привязать облако.
ПУТАТЬСЯ	Люди будут путаться в веревках.
САМОЛЕТЫ	Облака заменят самолеты.
СДЕЛАТЬ	Можно будет что-нибудь сделать из облака (подушку, лошадку, воздушный шар).

Российская выборка. Младшие школьники (1-4 классы).
Список ответов на 0 баллов.

ДОЖДЬ	Если дернуть за веревку, пойдет дождь. Если дернуть за веревку, пойдет дождь из игрушек (конфет, фруктов.)
ЗАЛЕЗТЬ	Люди залезут на облака.
ИГРАТЬ	Дети станут играть на облаках.
КАТАТЬСЯ	Будут кататься на облаках.
КАЧЕЛИ	Можно сделать качели.
ЛЕСТНИЦА	Можно сделать веревочную лестницу.
МЕШАТЬ	Веревки будут мешать ходить.
ОПУСТИТЬ	Люди опустят облака на землю.
ОТОРВАТЬ	Люди оторвут (отрежут) эти веревки.
САМОЛЕТЫ	Самолеты не смогут летать.
УПАСТЬ	Небо упадет на землю.

Российская выборка. Младшие школьники (1-4 классы).
Список ответов на 1 баллов.

АВАРИИ	Будут происходить аварии.
БЕЛЬЕ	На веревках будут сушить белье.
ВИДНО	Ничего не будет видно.
ВИСЕЛИЦА	Можно сделать виселицу.
ГОРЫ	С помощью веревок можно будет подняться в горы.
ДОЖДЬ	Дождя не будет. Дождь будет идти все время.
ДОМА	На облаках построят дома.
ЕСТЬ	Люди станут есть облака.
ЗЕМЛЕТРЯСЕНИЕ	Будет землетрясение.
ИСПУГАТЬСЯ	Люди испугаются.

ИССЛЕДОВАТЬ	Ученые будут исследовать это явление.
КОНЕЦ СВЕТА	Будет конец света.
НАБЛЮДАТЬ	Будут наблюдать с высоты за тем, что происходит внизу.
НАВОДНЕНИЕ	Будет наводнение.
ПАДАТЬ	Люди будут падать с облаков (веревки).
ПОДЖИГАТЬ	Люди будут поджигать веревки.
ПОДНЯТЬ	Облака смогут поднять за веревки дома (горы) на небо.
ПРЫГАТЬ	Будут прыгать на облаках, как на батуте.
СДЕЛАТЬ	Будут прыгать с веревки (с облаков) в воду. Можно будет что-нибудь сделать из облака (подушку, лошадку, воздушный шар).
СОБАКА	Можно будет привязать собаку.
СОРЕВНОВАНИЯ	Будут устраивать соревнования по лазанью на веревках.
СПАТЬ	Можно будет спать на облаках.
СПАСАТЬ	С помощью веревки можно будет спасать терпящих бедствие.
СПУСТИТЬСЯ	С неба спустятся ангелы (инопланетяне, бог).

***Российская выборка. Старшеклассники (9-11 классы).
Список ответов на 0 баллов.***

ДЕРГАТЬ	Все будут дергать за веревки.
ДОЖДЬ	Можно будет вызвать дождь, дернув за веревку.
ДОМА	Люди построят на облаках дома (магазины, город).
ЖИТЬ	Люди станут жить на облаках.
ЗАКРЫТЬ	Можно будет закрыть солнце облаками.
ЗАЛЕЗТЬ	Люди залезут на облака.
ИГРАТЬ	Дети станут играть на облаках.
ИССЛЕДОВАТЬ	Ученые будут исследовать это явление.
КАТАТЬСЯ	Будут кататься на облаках.
КАЧЕЛИ	Можно будет сделать качели.
ЛЮБОПЫТНЫ	Соберутся любопытные.
НАБЛЮДАТЬ	Можно будет наблюдать с высоты за тем, что происходит внизу.
ОТОРВАТЬ	Люди оторвут (отрежут) эти веревки.

ПЕРЕМЕЩАТЬ	Облака можно будет перемещать в засушливые места.
ПОГОДА	Можно будет регулировать погоду.
САМОЛЕТЫ	Самолеты будут путаться в веревках.
СЕНСАЦИЯ	Произойдет сенсация.
ТРАНСПОРТ	Облака станут транспортом.
УПАДУТ	Облака упадут на землю.

Российская выборка. Старшеклассники (9-11 классы).

Список ответов на 1 балл.

АТТРАКЦИОНЫ	Появятся новые аттракционы.
ГОРЫ	С помощью веревок можно будет подняться в горы.
ДОЖДЬ	Дождь будет идти все время. Если дернуть за веревку, пойдет дождь из конфет (игрушек, фруктов). Не будет дождя.
ЗАГОРАТЬ	Будут загорать на облаках.
ЗАСУХА	Будет засуха.
ИСПУГАТЬСЯ	Люди испугаются.
ЛЕСТНИЦЫ	Станут ненужными лестницы.
МЕШАТЬ	Веревки будут мешать передвигаться.
НАБРАТЬ	Люди наберут себе веревок.
НАВОДНЕНИЕ	Будет наводнение.
НАЙТИ	Можно будет что-то (кого-то) найти, посмотрев с высоты.
ОПУСТИТЬ	Люди опустят облака на землю.
ОТКРЫТИЕ	Ученые сделают открытие.
САЛЮТ	С облаков будут устраивать салют.
САМОЛЕТЫ	Станут не нужны самолеты.
САМОУБИЙСТВО	Появится новый вид самоубийств.
СОРЕВНОВАНИЯ	Будут устраивать соревнования по лазанью на веревках.
СПУСТИТЬСЯ	С неба спустятся ангелы (инопланетяне, бог).
ПРЫГАТЬ	Будут прыгать с веревок (с облаков) в воду.
ПУТЕШЕСТВОВАТЬ	Будут путешествовать на облаках (на веревках).

**Американская выборка. Возрастной диапазон 5-16 лет.
Список ответов на 0 баллов.**

ВЕШАТЬ	Люди будут вешать вещи на веревках.
ДОЖДЬ	Будет идти дождь, когда потянешь за веревку. Дождя больше не будет. Дождя не будет.
ЗАПУТЫВАТЬСЯ	Люди (вещи) запутаются в веревках.
ИГРАТЬ	Дети (люди) будут играть с веревками.
КАРАБКАТЬСЯ	Дети и взрослые будут карабкаться по веревкам.
КАЧАТЬСЯ	Люди будут качаться от одного облака к другому. Люди будут качаться на веревках.
МОКНУТЬ	Веревки будут мокнуть от дождя.
ОПУСКАТЬ	Люди смогут опускать облака к земле.
ПРИВЯЗЫВАТЬ	К веревкам можно будет привязывать вещи.
ПРОИСШЕСТВИЯ	Будут происходить дорожные происшествия.
ПРОХОДИТЬ	Люди не смогут пройти в любое место. Веревки будут задерживать проход.
РЕЗАТЬ	Кто-нибудь срежет веревки.
САМОЛЕТЫ	Самолеты будут запутываться в веревках.
УВИДЕТЬ	Люди не смогут что-то увидеть.
УМИРАТЬ	Люди (животные, растения) будут умирать.
УХВАТИТЬСЯ	Можно будет ухватиться за веревки.

**Американская выборка. Возрастной диапазон 5-16 лет.
Список ответов на 1 балл.**

ВОЗДУШНЫЕ ЗМЕИ	Воздушные змеи будут цепляться за веревки (за облака).
ГОРЫ	Веревки помогут залезть на горы.
ДВИЖЕНИЕ	Движение остановится.
ЗАПУТЫВАТЬСЯ	Веревки будут запутываться после ветра (дождя).
ЕЗДИТЬ	Люди смогут ездить на облаках.
МОЛНИИ	При столкновении облаков будет молния и гром.
НАВОДНЕНИЕ	Из-за сильных дождей будет наводнение.
НАТЫКАТЬСЯ	Люди будут натykаться на веревки.
ПАДАТЬ	Веревки будут падать. Облака (небо) упадут(ет).

ПАЧКАТЬСЯ	Веревки будут пачкаться.
ПЛЫТЬ	Люди смогут плыть, цепляясь за веревки.
ПОДНЯТЬСЯ	Люди смогут подняться по веревкам до облаков (до неба).
ПОРТИТЬСЯ	Веревки будут портиться.
ПРЫГАТЬ	Дети смогут прыгать через веревки.
ПТИЦЫ	Птицы будут запутываться в веревках.
СОЛНЕЧНЫЙ СВЕТ	Не будет виден солнечный свет.
СОСКАЛЬЗЫВАТЬ	Дети (люди) будут соскальзывать по веревкам
УЩЕРБ	Людам это принесет ущерб.

***Американская выборка. Возрастной диапазон 5-16 лет.
Список ответов на 2 балла.***

БОГ	Люди смогут увидеть бога.
ВЕШАТЬСЯ	Люди будут вешаться на веревках.
ВОЗДУШНЫЙ ЗМЕЙ	Воздушный змей сможет лететь вместе с передвижением облака.
ВОЗДУШНЫЕ ШАРЫ	Облака будут использовать как воздушные шары.
ДЕФИЦИТ	Никогда не будет дефицита веревок.
ДОРОЖНЫЕ ПРОБКИ	Будут дорожные пробки.
ЗАГОРАТЬСЯ	Веревки будут загораться.
КЛИМАТ	Люди смогут регулировать климат.
ОПУСКАТЬ	Ученые смогут опускать облака для их изучения.
ПЕРЕМЕЩАТЬ	Люди смогут перемещать облака, куда захотят.
ПРОИЗВОДИТЕЛИ	Производители веревок останутся без работы.
ПУТЕШЕСТВОВАТЬ	Люди смогут путешествовать на веревках.
СПАТЬ	Люди смогут спать на облаках.
ТЕНЬ	Скоплением облаков можно будет создавать тень там, где это необходимо.

2.3.9. Суммирование первичных результатов.

Первичная обработка результатов осуществляется на Бланке ответов в соответствии с правилами, описанными в предыдущих разделах (п.п. 2.3.2–2.3.8.). Пример первичной обработки результатов приведен в Приложении №1. Ответы, которые при оценке показателя «Беглость» были признаны неадекватными, вычеркиваются. Напротив каждого адекватного ответа в колонке «Кат.» записывается но-

мер соответствующей категории в субтестах №№1-5 или ставится «+» при наличии сдвига в субтесте №7. В субтесте №6 Гибкость не определяется. В колонку «0» напротив каждого адекватного ответа заносится оценка его Оригинальности, установленная в соответствии с описанными выше критериями (0, 1 или 2 балла).

Затем результаты первичной обработки переносятся с Бланка ответов в Таблицу №1 «*Результаты первичной обработки*», которая находится на Бланке фиксации результатов (Приложение №2).

Далее следует переходить к суммированию результатов. Для этого необходимо заполнить Таблицу №2 «*Суммирование первичных результатов*» на Бланке фиксации результатов (Приложение №2).

Сумма баллов по показателю «Беглость» в каждом субтесте соответствует порядковому номеру последнего данного обследуемым ответа (за вычетом неадекватных ответов). Порядковые номера последних ответов записывается в колонку «Б» Таблицы №2 для каждого субтеста соответственно.

Для определения суммы баллов по показателю «Гибкость» в каждом субтесте надо вычеркнуть номера повторяющихся категорий в колонках «Кат.» Таблицы №1 и сосчитать количество номеров, оставшихся невычеркнутыми (субтесты №№1-5). Если какой-то ответ при оценке Гибкости был отнесен к двум категориям одновременно, при обработке вычеркните в этой паре номер той категории, которая повторно использовалась обследуемым в данном субтесте. В таком случае подсчет баллов будет осуществляться в пользу обследуемого. Например, обследуемый дал в первом субтесте три ответа следующих категорий: 1/6, 14, 1. В паре 1/6 следует вычеркнуть 1, оставив 6 (1/6, 14, 1). Таким образом обследуемый получит за Гибкость три балла. Если обследуемый дал четыре ответа следующих категорий: 1/6, 14, 1, 6, в паре 1/6 мы можем вычеркнуть любую цифру. В любом случае оценка за Гибкость будет 3 балла (1/6, 14, 1, 6 или 1/6, 14, 1, 6).

Сумма баллов, полученная за Гибкость, записывается в колонку «Г» Таблицы №2 для каждого субтеста соответственно. Гибкость в субтесте №7 — это количество «сдвигов».

Для получения суммы баллов по показателю «Оригинальность» следует просто сложить цифры в колонках «0» Таблицы №1 и записать их в Таблицу №2 для каждого субтеста соответственно.

Для получения суммы баллов по показателям «Беглость», «Гибкость», «Оригинальность» для вербальной батареи в целом следует сложить баллы в колонках «Б», «Г» и «О» Таблицы №2 по всем субтестам.

Для подсчета итогового показателя «Вербальная креативность», для сравнения Беглости, Гибкости, Оригинальности и Вербальной креативности в целом у разных людей, для понимания сильных и слабых сторон креативного мышления полученные суммы баллов (сырые оценки по Беглости, Гибкости и Оригинальности) необходимо перевести в шкальные значения.

2.3.10. Перевод в шкальные значения. Обобщенный показатель «Вербальная креативность».

В качестве шкальных значений Е. Торренс предложил использовать Т-стандартные баллы. Т-шкала имеет $M=50$ и $\sigma=10$.

Переход к Т-баллам осуществляется отдельно по Беглости, Гибкости и Оригинальности. Для перевода сырых значений Беглости, Гибкости и Оригинальности в Т-стандартные баллы используется формула:

$$T_i = 50 + 10 \frac{X_i - M}{\sigma}, \text{ где}$$

i — порядковый номер обследуемого;

T_i — шкальное значение показателя (Беглость, Гибкость или Оригинальность) у данного обследуемого;

X_i — сырая оценка показателя (Беглость, Гибкость или Оригинальность) у данного обследуемого;

M — среднее арифметическое значение показателя (Беглость, Гибкость или Оригинальность), полученное на соответствующей возрастной выборке (Таблица №3);

σ — стандартное отклонение значений показателя (Беглость, Гибкость, или Оригинальность), полученное на соответствующей возрастной выборке (Таблица №3).

Нормативные данные (M и σ), необходимые для получения Т-баллов, представлены в Таблице №3 (стр. 112). В выборку вошли дошкольники и учащиеся школ Санкт-Петербурга, Ленинградской области, Якутска и Воркуты. Общий объем выборки 969 человек в возрасте от

Таблица №3. Средне-арифметические значения (M) и стандартные отклонения (σ) показателей вербальной креативности. (Российская выборка)

Возраст	Объем выборки	Беглость		Гибкость		Оригинальность	
		M	σ	M	σ	M	σ
6-8 лет	198	51,4	25,6	26,4	11,0	25,0	19,2
9-10 лет	168	52,4	24,7	25,6	11,9	28,0	18,7
11-12 лет	223	47,7	20,8	21,8	6,5	21,8	13,7
13-14 лет	293	44,4	20,0	22,3	7,9	20,0	13,9
15-17 лет	87	36,3	21,9	20,7	7,2	25,8	19,5

Таблица №4. Средне-арифметические значения (M) и стандартные отклонения (σ) показателей вербальной креативности. (Американская выборка)

Возраст	Объем выборки	Беглость		Гибкость		Оригинальность	
		M	σ	M	σ	M	σ
6 лет	176	34,5	21,1	19,1	8,8	13,5	11,7
7 лет	83	34,1	15,3	16,4	5,3	12,9	10,2
8 лет	430	44,3	22,3	21,6	3,6	28,6	20,8
9 лет	870	56,1	26,3	24,3	8,7	25,9	19,4
10 лет	1032	68,8	29,0	28,5	9,5	35,2	20,7
11 лет	1886	68,3	29,3	30,1	6,8	36,7	21,0
12 лет	1021	71,0	27,7	32,3	9,6	41,9	22,1
13 лет	607	79,5	29,8	34,3	9,9	34,8	24,8
14 лет	445	85,2	29,7	36,9	9,3	52,9	25,5
15 лет	295	95,4	31,9	40,9	9,5	62,9	27,7
16 лет	328	82,0	26,1	37,6	10,1	56,1	25,2
17 лет	496	80,0	30,0	40,4	10,3	51,3	29,5
Студенты (1-й курс)	1053	85,0	29,4	40,0	10,5	58,5	27,0
Студенты-выпускники	127	90,9	27,7	43,0	9,6	50,0	22,3

6 до 17 лет. Объем выборки по возрастам указан в таблице. В Таблице №4 представлены нормативные данные, полученные Е. Торренсом. В выборку вошли учащиеся школ и колледжей различных штатов США, представители различных рас и этнических групп. В обе выборки не включались умственно отсталые, слепые, глухие, социально дезадаптированные учащиеся.

Для получения обобщенного показателя «Вербальная креативность» (ТВК) необходимо просуммировать Т-баллы по Беглости (Т_б), Гибкости (Т_г) и Оригинальности (Т_о) и поделить сумму на три:

$$T_{BK} = \frac{T_b + T_g + T_o}{3}$$

Пример полной обработки вербальной батареи с расчетом Т-баллов по Беглости, Гибкости, Оригинальности и Вербальной креативности приведен в Приложениях №№1, 2.

Внимание: *При оценке Оригинальности в Приложениях №№1 и 2 использовались списки ответов для российской обобщенной выборки 5-16 лет.*

Природа творческого мышления еще до конца не изучена, поэтому следует очень осторожно подходить к понятию нормы. Так как известно, что нормативные данные сильно зависят от объема и состава выборки, необходимо дальнейшее уточнение данных, приведенных в Таблице №3, по мере увеличения числа обследованных по тесту Е. Торренса. Если объем изучаемой Вами выборки достаточно велик, можно подсчитать значения M и σ для данной группы и пользоваться этими внутригрупповыми стандартами при переходе к стандартным Т-баллам.

2.4. Интерпретация основных показателей вербальной креативности.

Тесты на креативность дают возможность оценить творческие потенциальные возможности людей, которые могли бы остаться незамеченными.

Е. Торренс отмечал, что показатель «Вербальная креативность» более стабильно и надежно отражает общую креативную энергию лично-

сти. Для того, чтобы описать качественное своеобразие креативности человека, выделить ее сильные и слабые стороны, необходимо проанализировать структуру креативных способностей: уровни выраженности отдельных показателей — «Беглость», «Гибкость» и «Оригинальность». Люди с одинаково высоким уровнем Вербальной креативности, но с разными пиками по отдельным ее показателям, будут отличаться качественным своеобразием в проявлении своих творческих способностей.

Для качественной характеристики количественных значений (в Т-баллах) Беглости, Гибкости, Оригинальности и Вербальной креативности Е. Торренс предлагает следующую таблицу:

Т-баллы	Характеристика
>70	очень высоко (превосходно)
66-70	выше нормы
61-65	несколько выше нормы
40-60	норма
35-39	несколько ниже нормы
30-34	ниже нормы
<30	очень низко

Для интерпретации качественного своеобразия креативности также может быть полезной следующая информация.

Вербальная беглость.

Этот показатель отражает способность человека предлагать большое количество идей в вербальной форме. Если обследуемый имеет высокое значение показателя «Беглость», важно посмотреть — с высокими или низкими показателями «Гибкость» и «Оригинальность» он будет сочетаться. Личность, обладающая небольшим запасом креативной энергии, будет давать много однообразных, банальных ответов и иметь высокий балл по Беглости, но низкий по Гибкости и Оригинальности.

Необходимо отметить, что Беглость в различных вербальных субтестах связана с различными мыслительными процессами. Напри-

мер, подросток постоянно попадающий в сложные ситуации в школе, скорее всего, будет демонстрировать высокую Беглость в субтестах «Улучшение игрушки» и «Необычное использование», но получит невысокие оценки по этому показателю в субтестах «Причины» и «Следствия».

Вербальная гибкость.

Этот показатель отражает способность человека предлагать разнообразные идеи, подходить к проблеме с разных сторон, использовать различные стратегии решения. Полезно сопоставлять данные по вербальной Гибкости и Беглости. Человек с невысокой Гибкостью дает только узкий спектр возможных ответов. Это может быть следствием ригидного способа мышления, недостатка опыта, ограниченной интеллектуальной энергии или низкой мотивации. Высокая Гибкость отражает обратные закономерности. Однако высокая, по сравнению с Беглостью, Гибкость может характеризовать личность, которая скачет от одной идее к другой и не способна сосредоточиться на одной мысли, чтобы развить ее.

Вербальная оригинальность.

Этот показатель отражает способность человека предлагать идеи, отличные от очевидных, общепринятых и банальных. Фактически оригинальные решения требуют способности воздерживаться от выдвижения первого пришедшего в голову ответа, который, как правило, бывает простым и стандартным.

Люди, имеющие высокий балл по Оригинальности, как правило, обладают большим запасом интеллектуальной энергии и являются неконформистами.

В заключение хотелось бы подчеркнуть, что именно Вербальная креативность в значительной степени чувствительна к соответствующим развивающим воздействиям. Как уже отмечалось, именно этот факт, скорее всего, объясняет значимые различия в уровне развития Вербальной креативности, которые наблюдаются после девяти лет между российской и американской выборками (Таблицы №№3, 4). Рост Вербальной креативности, который отмечается у американских школьников и после девяти лет, вероятно, связан со спецификой американской системы образования, в которой значительное внимание уделяется развитию творческих способностей учащихся.

Приложение №1.



ТЕСТТОРПЕНСА
Вербальная батарея
БЛАНК ОТВЕТОВ

Ф. И. О. Светлана Ц. Дата 14.04.1994
 Возраст 13 лет Класс 7 Пол Ж

	0	Кат.
Субтест №1 «Вопросы»		
1. Это — мальчик, гном, домовый или кто?	1	1/6
2. Что он здесь делает?	0	11
3. Где он находится?	0	8
4. Есть ли у него друзья?	1	7
5. Почему он пришел сюда один?	1	1
6. Почему у него злое лицо?	1	5
7. Кто его обидел?	2	2
8. Почему у него такая обувь?	0	4
9. Почему у отражения лицо добрее?	0	14
10. Он ел сегодня?	2	1/12
11. Любят ли его родители?	2	7
12. Чем он занимается в свободное время?	2	12
13. Он романтик?	2	5
14. Из какого он времени?	2	15
15. Это — иллюстрация к сказке?	2	17
Субтест №2 «Причины»		
1. Он играл с друзьями и запарился.	0	12
2. Родители его не замечают и не любят.	2	7
3. У этого гномика друг — водяной. Но гномик не может жить в воде, а водяной — на земле.	2	2
4. Это — существо с другой планеты, где вещество не бывает жидким. Поэтому он никогда не видел воды.	2	8
5. Мальчик любителю на диковинных рыбок.	1	11/13
6. Он хочет искупаться.	0	11
7. Он хочет узнать, куда уходит солнце.	2	5
8. Его башмачки скользят, из-за этого он упал.	2	4

9. Его обидели друзья	1	5/12
10. Ему не нравится мир, в котором он живет. Он хочет жить под водой.	2	5
Субтест №3 «Следствия»		
1. Он напьется воды.	0	11
2. Он опять побежит играть с друзьями.	0	2
3. Он будет разговаривать с отражением до вечера.	1	11
4. Дома никто даже не заметит его отсутствия.	2	7
5. Он станет философом.	2	10
Субтест №4 «Улучшение предмета»		
1. Раскрасить его так, чтобы он менял цвет в зависимости от времени суток.	2	3
2. Сделать внутри заводной механизм, чтобы слон мог прыгать на месте и махать хвостом.	0	10
3. Вставить в хобот свистульку, чтобы он мог издавать пронзительный свист.	1	17
4. Сделать так, чтобы слон мог летать, вращая хвостом.	0	10
Субтест №5 «Необычное использование»		
1. Можно сделать красивый домик, чтобы ребенок хранил в нем игрушки.	0	4/7
2. Можно хранить любые вещи.	0	7
3. Вырезать фигурки.	0	3
4. Сделать домик для кошки.	0	1
5. Сделать туалет для кошки.	2	2
6. Сделать декорации для театра или фильма.	2	3
7. Применить картон для утепления дома.	2	6
8. Можно выкидывать в коробку мусор.	0	7
Субтест №6 «Необычные вопросы»		
1. Какая самая большая в мире картонная коробка?	0	
2. Удобно ли спать в картонной коробке?	1	
3. Помнят ли коробки, что в них хранилось?	4	
Субтест №7 «Необычная ситуация»		
1. Вьющиеся растения будут расти по веревкам до неба.	2	
2. Ангелы будут спускаться по веревкам.	1	
3. Люди будут соревноваться, кто быстрее доберется до облака.	1	+
4. Появится новая госслужба: служба безопасности движения по веревкам между небом и землей.	2	+
5. Огородники, чтобы полить огород, будут выбирать облако побольше и тянуть его к своему участку.	1	+
6. Ученые создадут исследовательские институты по изучению и использованию этого явления.	1	+



ТЕСТ ТОРРЕНСА

Вербальная батарея

БЛАНК ФИКСАЦИИ РЕЗУЛЬТАТОВ

Ф. И. О. Светлана Ц. Дата 14.04.1994
 Возраст 13 лет Класс 7 Пол Ж

Таблица №1. Результаты первичной обработки.

№ ответа	Номер субтеста													
	1		2		3		4		5		6		7	
	Вопросы		Причины		Следствия		Улучшение предмета		Необыч-ное использо-вание		Необыч-ные вопро-сы		Необычная ситуация	
	О	Кат	О	Кат	О	Кат	О	Кат	О	Кат	О	Кат	О	Сдвиг
1	1	X/6	0	12	0	11	2	3	0	4/2	0	2		
2	0	11	2	7	0	2	0	10	0	7	1	1		
3	0	8	2	2	1	X	1	17	0	3	4	1	+	
4	1	7	2	8	2	7	0	X	0	1		2	+	
5	1	1	1	X/13	2	10			2	2		1	+	
6	1	5	0	11					2	X		1	+	
7	2	2	2	5					2	6				
8	0	4	2	4					0	X				
9	0	14	1	X/X										
10	2	X/12	2	X										
11	2	X												
12	2	X												
13	2	X												
14	2	15												
15	2	17												

Расчет стандартных баллов

$$T_b = 50 + 10 \frac{51 - 44,4}{20,0} = 53,3 \text{ — норма}$$

$$T_r = 50 + 10 \frac{37 - 22,3}{7,9} = 68,6 \text{ — выше нормы}$$

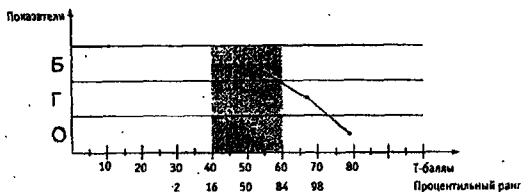
$$T_o = 50 + 10 \frac{59 - 20,0}{13,9} = 78,1 \text{ — очень высоко}$$

$$T_{\text{ан}} = \frac{53,3 + 68,6 + 78,1}{3} = 66,7 \text{ — выше нормы}$$

Таблица №2. Суммирование первичных результатов. Стандартные баллы.

№ субтеста	Беглость	Гибкость	Оригинальность	ВК
1	15	12	18	к В р е е р а б т а и л в ь н о с т я т ь
2	10	8	14	
3	5	4	5	
4	4	3	3	
5	8	6	6	
6	3	3	5	
7	6	4	8	
Сумма баллов	51	37	59	
T-баллы	53,3	68,6	78,1	66,7

Графическое представление результатов



Заключение.

Вербальная креативность развита выше нормы. При этом ее структура неоднородна: Беглость — соответствует норме, Гибкость — выше нормы, а по параметру «Оригинальность» девочка продемонстрировала очень высокий результат.

Таким образом, у девочки наиболее ярко выражена стержневая способность вербальной креативности — способность оригинально мыслить, предлагая много необычных и нестандартных идей, которые отличаются также и значительным разнообразием, о чем свидетельствует показатель «Гибкость».

Важно отметить, что самые высокие баллы по Оригинальности (а также по Беглости и Гибкости) девочка получила в субтестах «Вопросы» и «Причины», которые в большей степени связаны с «научным» (причинно-следственным) мышлением. Возможно, именно область научных исследований в будущем станет сферой реализации творческого потенциала обследуемой.

В поведении девочки можно ожидать проявления независимости и неконформизма, свойственные людям с высокими оценками по показателю «Оригинальность». Скорее всего, эти проявления не будут осложнять отношения обследуемой с окружающими, так как, помимо нестандартности, ее мышление отличается логичностью и хорошим пониманием причинно-следственных связей.

3.1. Описание субтестов.

Невербальная батарея включает в себя три субтеста, направленных на измерение разных аспектов образной креативности. Во всех субтестах задания требуют ответов в форме некоторого рисунка, изображения.

СУБТЕСТ №1 «Создание рисунка» — является воплощением оригинальной идеи Е. Торренса. Обследуемому предлагается нарисовать картинку, при этом в качестве отправной точки необходимо использовать определенный элемент. Этот элемент представляет собой цветное овальное пятно, напоминающее довольно обычные предметы.

СУБТЕСТ №2 «Незаконченные фигуры» — является адаптацией рисуночных тестов, предложенных К. Френком. Обследуемому предлагается дорисовать десять незаконченных фигур, порождающих у него желание завершить их простейшим путем согласно законам гештальт-психологии. Поэтому, для того, чтобы создать оригинальный рисунок, обследуемый должен противодействовать этому стремлению, воздерживаясь от первичного импульса немедленно замкнуть фигуру. Все десять незаконченных фигур отличаются друг от друга, но навязывают человеку определенные устойчивые образы.

СУБТЕСТ №3 «Повторяющиеся линии». Стимульным материалом данного субтеста являются 30 пар параллельных линий. На основе каждой пары линий необходимо создать какое-либо изображение. Таким образом, обследуемый должен предлагать различные идеи на основе одного и того же стимула, преодолевая ригидность мышления.

На выполнения каждого субтеста отводится 10 минут. Художественный уровень в рисунках не учитывается, самое важное — заложенная в них идея. Умение писать требуется только для того, чтобы дать названия рисункам. Если ребенок не умеет писать, то придуманные им названия записываются психологом.

3.2. Процедура тестирования.

3.2.1. Условия тестирования.

Тестирование образной креативности, так же, как и вербальной, должно проходить в игровой творческой атмосфере. Обстановка ни в коем случае не должна ассоциироваться с ситуациями экзамена, выполнения упражнений, решения задач. Только комфортная, ненапряженная и доброжелательная атмосфера, стимулирующая творчество, позволяет получить надежные и валидные результаты тестирования. Слова «тест», «субтест», «тестовая тетрадь», «упражнения» не следует произносить перед обследуемыми. Название Тестовой тетради *«Вырази свои идеи с помощью рисунков»* помогает им понять общую суть всех заданий.

Психологу необходимо предварительно изучить инструкции и познакомиться с нюансами тестирования, описанными в Методическом руководстве.

Каждый обследуемый должен иметь Тестовую тетрадь, простые и цветные карандаши. Образную часть методики можно проводить групповым способом с детьми любого возраста. Но не следует проводить тестирование в разновозрастных, а также в больших по численности группах детей. Нормальное количество обследуемых в группе — 15-30 человек. В детских садах лучше работать в маленьких группах по 5-10 человек или индивидуально.

Обычно обследуемые (даже маленькие дети) проявляют интерес к образным заданиям и не устают работать, поэтому тестирование чаще всего удается провести за один раз. На проведение образной батареи уходит примерно 45 минут: 30 минут — выполнение субтестов, 10-15 минут — раздача необходимых материалов, знакомство с инструкциями, ответы на вопросы обследуемых.

3.2.2. Общая инструкция.

Если образная часть методики проводится после вербальной, то, прежде чем раздать Тестовые тетради с образными субтестами, пси-

холог должен сделать небольшое вступление:

«В предыдущих заданиях ты выражал свои идеи словами. А сейчас попробуй выразить их другим способом: с помощью рисунков и изображений. Постарайся максимально проявить свое воображение и творческие способности. Я уверен (а), что ты хорошо справишься с этими заданиями и получишь при этом настоящее удовольствие.»

Если проводится только образная батарея, то Тестовые тетради раздаются сразу. Обследуемые записывают в них сведения о себе и вместе с психологом начинают читать общую инструкцию к образным субтестам:

«Тебе предстоит выполнить три увлекательных задания. Тебе потребуются воображение и творческие способности для того, чтобы придумать новые идеи и выразить их с помощью рисунков, изображений.

При выполнении каждого задания попробуй придумать что-то интересное и необычное, чего бы не смог придумать никто другой, кроме тебя. Постарайся дополнить и развить свои идеи так, чтобы у тебя получились интересные рассказы-картинки. Ты сможешь хорошо справиться с этими заданиями. Но главное, что ты получишь при этом настоящее удовольствие.

Время выполнения заданий будет ограничено, поэтому старайся работать быстро, но без лишней спешки. Если у тебя появятся вопросы во время выполнения заданий, не задавай их с места. Подними руку и ведущий к тебе подойдет.»

Если у обследуемых нет вопросов, можно переходить к работе над первым субтестом. В процессе тестирования важно постоянно поддерживать доброжелательные, теплые и непринужденные отношения с обследуемыми. В ходе объяснения инструкций запрещается приводить примеры возможных ответов. Это уменьшает оригинальность и, в некоторых случаях, снижает общее количество ответов.

При работе с маленькими детьми в детском саду или начальной школе психологу потребуются один-два ассистента для проведения тестирования.

3.2.3. *Специальные инструкции к субтестам.*

В начале работы с каждым субтестом психолог просит обследуемых открыть соответствующую страницу Тестовой тетради и вслед за ним читать про себя инструкцию (если дети умеют читать).

СУБТЕСТ №1 «Создание рисунка».

«Возьми цветную фигуру. Придумай любое изображение, частью которого могла бы стать эта фигура. Ты можешь нарисовать любой предмет или целый рассказ.

Приклей эту фигуру на листе в любом месте — там, где тебе больше нравится. А затем дорисуй ее карандашами или фломастерами так, чтобы получилась задуманная тобой картинка. Рисовать можно и внутри, и за пределами наклеенной фигуры.

Постарайся придумать такую картинку, которую никто другой придумать не сможет. Дополни ее разными деталями так, чтобы получилась как можно более интересная и увлекательная история.

Когда ты закончишь свой рисунок, придумай к нему название и запиши его внизу страницы. Постарайся, чтобы название было интересным, необычным и помогало понять то, что ты нарисовал.

На выполнение задания отводится 10 минут. Старайся работать быстро, но без лишней спешки. Если у тебя возникли вопросы, задай их сейчас.

Начинай работать над рисунком. Сделай его непохожим на другие, пусть он расскажет увлекательную и необычную историю.»

Перед каждым обследуемым выкладываются три овальные фигуры разного цвета (см. Стимульный материал), и он для создания своего рисунка должен выбрать из них ту, которая ему больше нравится.

В процессе выполнения задания по истечении девяти минут психологу следует поторопить тех обследуемых, которые еще не записали название своего рисунка внизу страницы. Если ребенок не умеет писать, психолог записывает название сам со слов ребенка. После окончания времени работы с субтестом обследуемых просят перевернуть страницу и найти инструкцию к следующему заданию.

СУБТЕСТ №2 «Незаконченные фигуры».

«На этих двух страницах нарисованы незаконченные фигуры.

Если ты добавишь к ним дополнительные линии, у тебя могут получиться интересные предметы или истории.

Старайся нарисовать такие картинки, которые бы не смог придумать никто, кроме тебя. Делай каждую картинку подробной и интересной, добавляя к ней разные детали.

Придумай интересное название для каждого рисунка и напиши его снизу.

На выполнение задания отводится 10 минут. Старайся работать быстро, но без лишней спешки. Если у тебя появились вопросы, задай их сейчас.

Начинай работать над рисунками.»

Если во время выполнения субтеста психолог замечает, что некоторые обследуемые начинают волноваться, так как не успевают выполнить все задания, необходимо сказать следующее:

«Я заметил (а), что вы все работаете по-разному. Некоторые быстро рисуют все картинки, а затем возвращаются к ним и добавляют некоторые детали. Другие успевают нарисовать лишь несколько изображений, но превращают их в сложные рассказы. Продолжайте работать так, как вам больше нравится и как вам удобнее.»

После окончания времени работы с субтестом обследуемых просят перевернуть страницу и перейти к инструкции для следующего задания.

СУБТЕСТ №3 «Повторяющиеся линии».

«На этих трех страницах изображены пары прямых линий. Нарисуй как можно больше предметов или историй, используя эти линии.

Прямые линии должны стать основной частью того, что ты хочешь нарисовать. К каждой паре линий с помощью карандашей или фломастеров добавь другие линии так, чтобы получились законченные изображения. Можно рисовать между линиями, над линиями — везде, где ты захочешь.

Старайся придумать такие рисунки, которые бы не смог придумать никто, кроме тебя. Нарисуй как можно больше различных картинок, вырази все идеи, которые у тебя появятся.

Придумай интересное название для каждого рисунка и напиши его снизу.

На выполнение задания отводится 10 минут. Старайся работать быстро, но без лишней спешки. Если у тебя возникли вопросы, задай их сейчас.

Начинай работать над рисунками.»

В процессе тестирования обследуемым необходимо напомнить, что задания занимают три страницы. Если потябуется, можно повторить инструкцию о возможности разных стилей работы (см. Субтест №2).

По истечении десяти минут психолог объявляет окончание работы, хвалит обследуемых за проявленные творческие способности и собирает Тестовые тетради. Необходимо быстро проверить, все ли рисунки подписаны. Если обследуемый не успел написать названия ко всем рисункам, их обязательно надо уточнить. В противном случае могут возникнуть проблемы на этапе обработки результатов.

3.3. Обработка результатов.

3.3.1. Предварительные замечания.

В данном руководстве описывается ускоренная обработка результатов образных субтестов, предложенная Е. Торренсом в 1984 году. Предыдущая система обработки занимала слишком много времени. Кроме этого, она недостаточно улавливала суть творческих способностей. Поэтому Е. Торренсом была предпринята попытка создать новую систему обработки для образных субтестов, которая бы обеспечила максимум информации о творческой деятельности обследуемого при минимуме усилий, затрачиваемых на подсчет результатов.

Ускоренная обработка результатов предполагает оценку пяти показателей: «Беглость», «Оригинальность», «Разработанность», «Абстрактность названий» и «Сопротивление замыканию».

Содержание показателей «Беглость», «Оригинальность», «Разработанность», которые оценивались и в первоначальном варианте обработки, не изменилось. Беглость так же, как и раньше, раскрывает «способность человека создавать большое количество осмысленных идей (рисунков)». Оригинальность — «способность давать необычные, уникальные ответы, требующие «творческой силы». Разработанность — «способность детально разрабатывать возникшие идеи».

В новом варианте обработки подсчет параметра «Оригинальность» несколько упрощен. Вместо трехбалльной Е. Торренс ввел двухбалльную шкалу оценки: 0 баллов — банальные, часто встречающиеся ответы, 1 балл — все остальные ответы.

Показатели «Абстрактность названий» и «Сопротивление замыканию» являются новыми, они были введены Е. Торренсом в 1983 году. Новые показатели отражают еще две креативные способности, которые не были учтены в предыдущем варианте обработки теста. Введение показателя «Абстрактность названий» было основано на идее о том, что творческий подход предполагает понимание сути проблемы, того, что действительно существенно. В тесте об этом можно судить по уровню абстрактности названий к выполненным рисункам. Кроме этого, процесс называния отражает способность к трансформации образной информации в словесную форму.

Показатель «Сопротивление замыканию» отражает способность не следовать стереотипам и длительное время «оставаться открытым» для разнообразной поступающей информации при решении проблем. В тесте об этом можно судить по способности сопротивляться образованию привычных образных гешталтов. Новые показатели оцениваются не во всех образных субтестах.

Перейдем к описанию принципов оценки отдельных показателей образной креативности.

3.3.2. Беглость.

Показатель «Беглость» отражает *«способность человека создавать большое количество осмысленных идей (рисунков)»* (Дж. Гилфорд).

Показатель «Беглость» оценивается в Субтесте №2 «Незаконченные фигуры» и Субтесте №3 «Повторяющиеся линии» в соответствии со следующими правилами:

1. Для оценки Беглости необходимо подсчитать общее количество ответов (идей в форме рисунков), данных обследуемым. В Субтесте №2 — это количество рисунков, получившихся в результате завершения предложенных незаконченных фигур. В Субтесте №3 — это количество рисунков, в основу которых были положены предложенные стимулы — пары параллельных линий.

2. При подсчете Беглости учитываются только адекватные ответы.

Если какой-либо рисунок из-за своей неадекватности не получает оценку по параметру «Беглость», он вообще исключается из всех дальнейших подсчетов.

Неадекватными признаются следующие ответы:

а. Рисунки, при создании которых предложенный стимул (незаконченная фигура или пара параллельных линий) не был использован (рис. 1а, 1б).

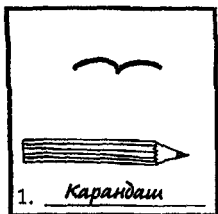


Рис. 1а

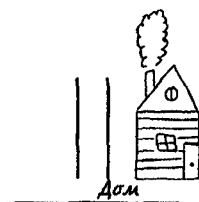


Рис. 1б

б. Рисунки, представляющие собой бессмысленные абстракции, имеющие бессмысленное название или не имеющие названия вообще (рис. 2а, 2б). (Однако, прежде чем отнести рисунок к бессмысленной абстракции, важно подробно расспросить обследуемого о том, что он нарисовал. Часто при этом обнаруживается совершенно определенный смысл рисунка.)



Рис. 2а



Рис. 2б

в. Осмысленные, но повторяющиеся несколько раз рисунки считаются за один ответ (рис. 3).



Рис. 3

3. Если две (или более) незаконченные фигуры в Субтесте №2 использованы обследуемым при создании одной картинки (объединены в одну картинку), то за Беглость начисляется количество баллов, соответствующее числу использованных незаконченных фигур, так как это необычный ответ.

4. Если две (или более) пары параллельных линий в Субтесте №3 использованы обследуемым при создании одной картинки (объединены в одну картинку), то за Беглость начисляется только один балл, так как выражена одна идея.

Объединение нескольких пар линий, а также нескольких незаконченных фигур может быть осуществлено путем создания на их основе одного рисунка, а также нескольких рисунков, объединенных последовательностью развития единого сюжета или с помощью названия (см. п. 3.3.3).

3.3.3. Оригинальность.

Показатель «Оригинальность» отражает *«способность давать необычные, уникальные ответы, требующие «творческой силы» (Дж. Гилфорд).*

Оригинальность оценивается только в тех ответах, которые при подсчете показателя «Беглость» были признаны адекватными.

Показатель «Оригинальность» подсчитывается во всех образных субтестах в соответствии со следующими правилами:

1. Оценка за Оригинальность основывается на статистической редкости ответа. Обычные, часто встречающиеся ответы оцениваются в 0 баллов. (Списки таких ответов для каждого субтеста, получен-

ные на американской и российской выборках, приводятся в конце данного раздела.) Все остальные ответы оцениваются в 1 балл.

2. При сравнении ответов обследуемого с приведенными списками банальных, часто встречающихся ответов внимание акцентируется на том, как использован стимул (незаконченная фигура или пара параллельных линий), а не на названии. Е. Торренс иллюстрирует это положение следующим примером. Если в списке неоригинальных ответов приводится ответ «лицо человека» и соответствующая незаконченная фигура превращается у обследуемого в лицо, то данный рисунок получает за Оригинальность оценку 0 баллов. Однако, если эта же незаконченная фигура превращается у обследуемого в губы или усы, которые затем становятся частью лица, то ответ оценивается положительно в 1 балл. При этом названия рисунков и в том, и в другом случаях могут быть одинаковыми.

Аналогично, если первая незаконченная фигура превращается у обследуемого в птицу — часто встречающийся ответ (см. список), — то рисунок получает оценку 0 баллов (рис. 4а). Но если этот же стимул станет какой-то частью головы птицы, то оценка за Оригинальность будет 1 балл (рис. 4б). При этом названия рисунков могут быть одинаковыми.



Рис. 4а

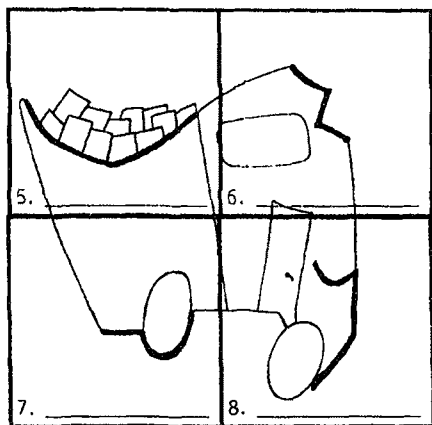


Рис. 4б

3. Оценка за Оригинальность в каждом субтесте равна количеству ответов, получивших 1 балл. Общая оценка за Оригинальность получается в результате сложения оценок по всем невербальным субтестам.

4. За Оригинальность предусматривается начисление поощрительных баллов (бонуса), если при создании рисунка объединяются несколько исходных стимульных фигур. Рассматриваются три способа объединения:

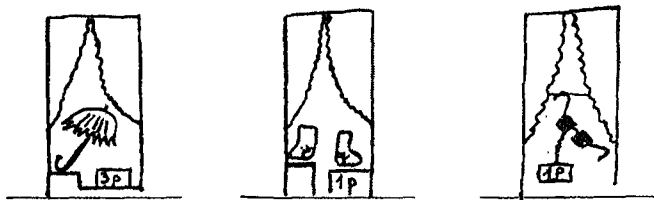
а) ЕДИНЫЙ РИСУНОК: при создании одного рисунка используются сразу несколько стимульных фигур (несколько незавершенных фигур или несколько пар линий) (Рис. 5).



Машина, возущая кирпичи

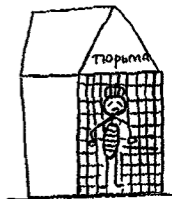
Рис. 5

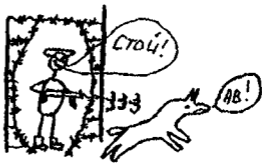
б) ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНЫЙ СЮЖЕТ: на основе двух или нескольких стимульных фигур (незаконченных фигур или пар параллельных линий) нарисовано несколько картинок, последовательно развивающих единый сюжет (Рис. 6а, б, в).



Времена года в витрине магазина

Рис. 6а





Не ждали...

Рис. 66

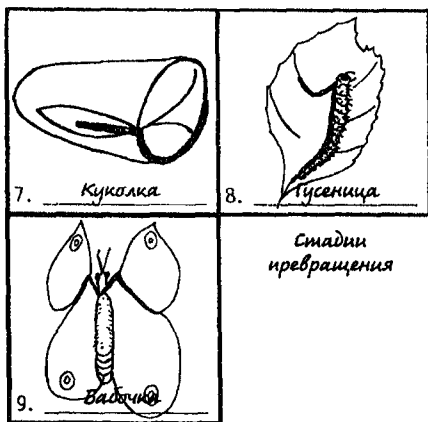
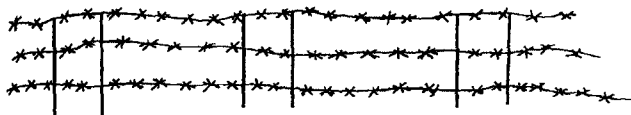
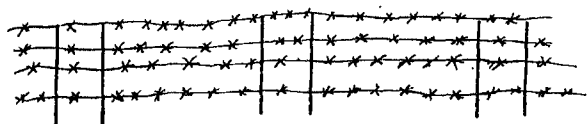
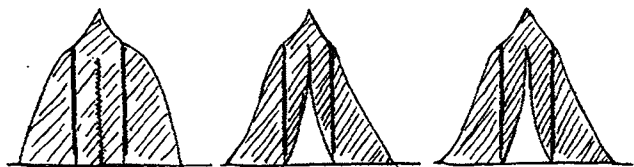


Рис. 6в

в) ОБЩЕЕ НАЗВАНИЕ: на основе двух или нескольких стимульных фигур (незаконченных фигур или пар параллельных линий) нарисовано несколько картинок, объединенных общим названием (Рис. 7а, б, в).

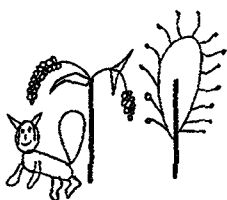
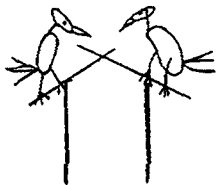
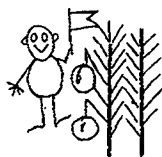
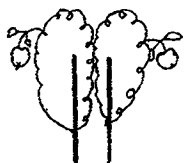


Забор нового русского
Рис. 7а



Туристический лагерь

Рис. 7б



Райский сад

Рис. 7в

5. Количество поощрительных баллов (бонус) зависит от количества объединенных стимулов (незаконченных фигур или пар параллельных линий) (Таблицы №№5 и 6, стр. 135).

6. Поощрительные баллы начисляются за Оригинальность, даже если отдельные рисунки, входящие в комбинированный сюжет, не являются оригинальными (Рис. 8).

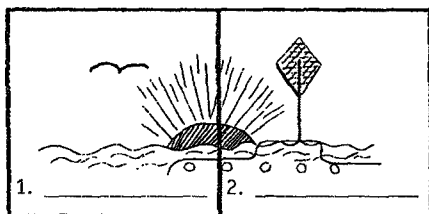


Рис. 8

Таблица №5. Начисление поощрительных баллов в Субтесте №2.

Количество объединенных стимулов	Бонус
2	3
3	4
4	5
5	6

Таблица №6. Начисление поощрительных баллов в Субтесте №3.

Количество объединенных стимулов	Бонус
2	1
3-5	2
6-10	3
11-15	4
16	5

**Российская выборка. Возрастной диапазон 5-16 лет.
Список ответов на 0 баллов.**

СУБТЕСТ №1 «Создание рисунка».

Имеется в виду только тот предмет, который был нарисован на основе цветной приклеенной фигуры, а не сюжет в целом.

Звери (целиком)	Рыба
Лицо или фигура человека	Солнце
Морда животного	Туча (облако)
Озеро	Цветок
	Яйцо

СУБТЕСТ №2 «Незаконченные фигуры».

Фигура №1:

Цифра (цифры)
Буква (буквы)
Лицо человека
Очки
Птица (любая)
Сердце
Яблоко

Фигура №3:

Цифра (цифры)
Буква (буквы)
Звуковые волны (радиоволны)
Колесо (колеса)
Лицо человека
Месяц (луна)
Парусный корабль, лодка
Фрукты, ягоды

Фигура №5:

Буква (буквы)
Губы
Зонт
Корабль, лодка

Фигура №2:

Буква (буквы)
Дерево или его детали
Лицо или фигура человека
Метелка
Рогатка
Цветок
Цифра (цифры)

Фигура №4:

Буква (буквы)
Волны
Змея
Знак вопроса
Лицо или фигура человека
Птица
Улитка (чезвяк, гусеница)
Хвост животного, хобот слона
Цифра (цифры)

Фигура №6:

Ваза
Молния, гроза
Ступени, лестница
Буква (буквы)

Лицо человека
Мяч (шар)
Посуда
Цифра (цифры)

Фигура №7:
Буква (буквы)
Ключ
Машина
Молот
Очки
Серп
Совок (ковш)
Цифра (цифры)

Фигура №9:
Буква (буквы)
Волны
Горы, холмы
Губы
Уши животных
Цифра (цифры)

Цифра (цифры)

Фигура №8:
Буква (буквы)
Девочка, женщина
Лицо или фигура человека
Платье
Ракета
Цветок
Цифра (цифры)

Фигура №10:
Буква (буквы)
Елка, дерево, сучья
Клюв птицы
Лиса
Лицо человека
Мордочка животного
Цифра (цифры)

СУБТЕСТ №3 «Повторяющиеся линии».

Буквы
Бытовая техника
Гриб
Дверь
Дерево
Дом
Забор
Карандаш

Книга (тетрадь)
Коробка
Лицо или фигура человека
Мебель
Окно
Посуда
Ракета
Цифры

**Российская выборка. Возрастной диапазон 5-9 лет.
Список ответов на 0 баллов.**

СУБТЕСТ №1 «Создание рисунка».

Дерево	Поляна
Капля	Солнце
Лицо или фигура человека	Туловище зверя
Озеро (водоем)	Яйцо

СУБТЕСТ №2 «Незаконченные фигуры».

Фигура №1:

Буквы
Очки
Сердце
Цифры
Яблоко

Фигура №3:

Буквы
Месяц (луна)
Санки
Фрукты
Цифры

Фигура №5:

Буквы
Губы
Солнце
Цифры
Яйцо

Фигура №7:

Буквы
Машина
Молоток
Совок (ковш)
Цифры

Фигура №9:

Буквы

Фигура №2:

Буквы
Дерево (ветка)
Метелка
Цифры

Фигура №4:

Буквы
Змея
Улитка
Хвост
Цифры

Фигура №6:

Буквы
Машина
Молния
Ступени
Цифры

Фигура №8:

Буквы
Животное
Лицо или фигура человека
Цветок
Цифры

Фигура №10:

Буквы

Волны
Горы
Губы
Цифры

Ель
Клюв птицы
Лицо человека
Цифры

СУБТЕСТ №3 «Повторяющиеся линии».

Буквы
Бытовая техника
Деревья
Дом
Забор
Лестница

Лицо или фигура человека
Мебель
Окно
Ракета
Цифры

*Российская выборка. Возрастной диапазон 10-13 лет.
Список ответов на 0 баллов.*

СУБТЕСТ №1 «Создание рисунка».

Лицо или фигура человека
Морда животного
Туловище животного

Цветок
Фрукты
Яйцо

СУБТЕСТ №2 «Незаконченные фигуры».

Фигура №1:

Буквы
Лицо человека
Очки
Птица (любая)
Сердце
Цифры

Фигура №3:

Буквы
Колесо
Лицо человека
Месяц (луна)
Фрукты
Цифры

Фигура №2:

Антенна
Буквы
Дерево (куст)
Метелка
Рогатка
Цифры

Фигура №4:

Буквы
Волны
Змея
Улитка
Хвост
Цифры

Фигура №5:

Буквы
Губы
Лицо человека
Посуда
Цифры
Шар

Фигура №7:

Буквы
Машина
Серп
Совок (ковш)
Цифры

Фигура №9:

Буквы
Горы
Ель
Уши животных
Цифры
Шляпа

Фигура №6:

Машина
Молния
Ступени
Буквы
Цифры

Фигура №8:

Буквы
Лицо или фигура человека
Платье
Ракета
Цифры

Фигура №10:

Буквы
Ель
Клюв птицы
Лицо человека
Морда животного
Цифры

СУБТЕСТ №3 «Повторяющиеся линии».

Буквы
Бытовая техника
Геометрические фигуры
Дверь
Дерево
Дом
Коробка
Книга (тетрадь)

Цифры
Мебель
Окно
Посуда
Ракета
Фигура человека
Часы

*Российская выборка. Возрастной диапазон 14-16 лет.
Список ответов на 0 баллов.*

СУБТЕСТ №1 «Создание рисунка».

Голова зверей	Туловище зверей
Голова птиц	Туловище птиц
Лицо или фигура человека	Яйцо

СУБТЕСТ №2 «Незаконченные фигуры».

Фигура №1:

Буквы
Лицо человека
Облако (туча)
Птица (любая)
Сердце
Цифры
Яблоко

Фигура №2:

Антенна
Дерево (куст)
Метелка
Рогатка
Буквы
Цифры

Фигура №3:

Буквы
Звуковые волны
Лицо человека
Морда животных
Цифры

Фигура №4:

Буквы
Волны
Змея
Усы
Цифры

Фигура №5:

Буквы
Качели (гамак)
Лицо человека
Лодка (корабль)
Фрукты
Цифры

Фигура №6:

Буквы
Машина
Молния
Ступени
Цифры

Фигура №7:

Буквы
Кость
Ложка (поварешка)
Машина
Рука
Серп
Цифры

Фигура №8:

Буквы
Дерево
Лицо или фигура человека
Платье
Ракета
Цифры

Фигура №9:

Буквы
Горы
Лицо человека
Уши животных
Цифры

Фигура №10:

Буквы
Ель
Клюв птицы
Лицо человека
Мордочка животного
Цифры

СУБТЕСТ №3 «Повторяющиеся линии».

Бытовая техника
Гриб
Дерево
Дом
Дорога
Забор

Книга (тетрадь)
Коробка
Лицо или фигура человека
Мебель
Окно
Посуда

**Американская выборка. Возрастной диапазон 5-17 лет.
Список ответов на 0 баллов.**

СУБТЕСТ №1 «Создание рисунка».

Абстрактный рисунок
(например, узор)
Кружок
Лицо или фигура человека

Слеза
Яйцо (любое)

*СУБТЕСТ №2 «Незаконченные фигуры».***Фигура №1:**

Абстрактный рисунок
(например, узор)
Буквы
Лицо человека
Птица
Сердце (включая
символическое любовное)
Цифры

Фигура №2:

Абстрактный рисунок
(например, узор)
Буква (буквы)
Дерево
Лицо или фигура человека
Рогатка
Цифра (цифры)

Фигура №3:

Абстрактный рисунок
(например, узор)
Буква (буквы)
Лицо или фигура человека
Цифра (цифры)

Фигура №5:

Абстрактный рисунок
(например, узор)
Буква (буквы)
Кружок
Лицо или фигура человека
Лодка
(каноз, корпус корабля, парусник)
Цифра (цифры)
Чаша

Фигура №7:

Абстрактный рисунок
(например, узор)
Буква (буквы)
Детская коляска или кабриолет
Змея
Знак вопроса
Лицо или фигура человека
Цифра (цифры)

Фигура №9:

Абстрактный рисунок
(например, узор)
Буква (буквы)
Гора (горы)
Кролик
Монахиня
Ракета
Сова
Цифра (цифры)

Фигура №4:

Абстрактный рисунок
(например, узор)
Буква (буквы) алфавита
Животное
Лицо или фигура человека
Улитка
Цифра (цифры)

Фигура №6:

Абстрактный рисунок
(например, узор)
Буква (буквы)
Лицо или фигура человека
Молния
Ступени или лестница
Цифра (цифры)

Фигура №8:

Абстрактный рисунок
(например, узор)
Буква (буквы)
Лицо или фигура человека
Цифра (цифры)
Человечек (человечки) из палочек

Фигура №10:

Абстрактный рисунок
(например, узор)
Буква (буквы)
Дерево (деревья)
Лицо или фигура человека
Муравьед
Нос
Утка
Цифра (цифры)

Абстрактный рисунок
(например, узор)
Буква (буквы)
Геометрическая форма
Дверь
Дерево (деревья)
Дом
Книга
Коробка (коробки)

Лестница
Лицо или фигура человека
Подарок, пакет
Ракета
Рама картины
Окно
Человечек (человечки)
Цифра (цифры)

3.3.4. Разработанность.

Показатель «Разработанность» отражает *«способность детально разрабатывать придуманные идеи»* (Дж. Гилфорд).

Разработанность оценивается только в тех ответах, которые при подсчете параметра «Беглость» были признаны адекватными.

Разработанность рисунков оценивается во всех образных субтестах.

При подсчете данного параметра необходимо руководствоваться следующими правилами.

1. Один балл начисляется за каждую существенную деталь рисунка, дополняющую исходную стимульную фигуру (Рис. 9). При этом детали, относящиеся к одному и тому же классу, оценивают только один раз. Например, у цветка будет нарисовано много лепестков, но рисунок получит только один балл за деталь «лепесток» (Рис. 9). На

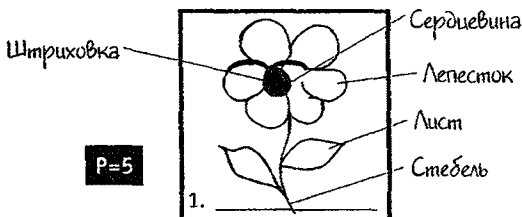
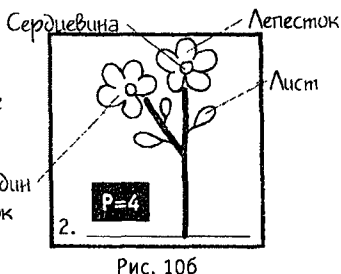
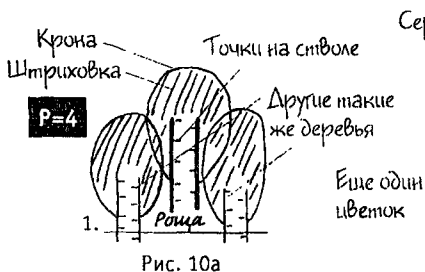


Рис. 9

платве может быть нарисовано много пуговиц, но рисунок получит один балл за деталь «пуговица». У человека или животного может быть нарисовано два уха, но рисунок получит один балл за деталь «ухо» и т. п.

2. Если рисунок содержит несколько одинаковых предметов, то подробно оценивается Разработанность одного из них, и еще один балл дается за идею нарисовать другие такие же предметы.

Например, в саду может быть нарисовано несколько одинаковых цветков, в лесу — несколько одинаковых деревьев, в небе — несколько одинаковых облаков или птиц. В данном случае, по одному баллу дается за каждую существенную деталь одного из цветков, деревьев, облаков или одной из птиц и один балл — за идею нарисовать другие такие же цветы, деревья, облака, других таких же птиц (Рис. 10а, б).



3. Если рисунок содержит несколько предметов, похожих и относящихся к одному классу, но (в отличие от предыдущего пункта) обладающих уникальными отличительными характеристиками, то необходимо подробно оценить Разработанность одного из них, а также дать по одному баллу за каждую отличительную особенность остальных предметов этого класса. При этом за саму идею нарисовать несколько похожих предметов балл не начисляется.

Например, в саду может быть нарисовано несколько тюльпанов, отличающихся по цвету. В данном случае подробно оцениваются все детали одного из тюльпанов, а также начисляется по одному баллу за каждый новый цвет.

Если обследуемый нарисует несколько облаков разной формы, то

следует подсчитать все существенные детали одного из облаков, и прибавить по одному баллу за каждую новую форму (Рис. 11).

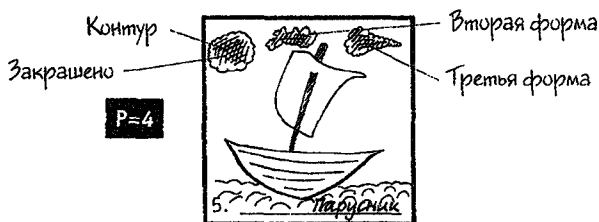


Рис. 11

Еще один интересный пример приведен на Рис. 12. В данном случае в изображении второго сердечка отмечены 3 отличительные особенности: по одному баллу начислено за каждую из трех деталей, свидетельствующих о принадлежности второго сердечка к женскому полу — бантик, большие глазки и женский ротик.

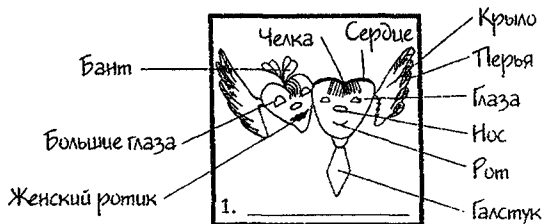


Рис. 12

Кроме того, хорошей иллюстрацией к данному правилу является рисунок Субтеста №1, приведенный в Цветном приложении к Руководству.

4. Один балл дается за специальное закрашивание или штриховку какого-то предмета или части изображения (Рис. 10а, 11), а также за штриховку (тень), если она несет смысловую нагрузку, т. е. отражает объем или время суток.

5. Один балл дается за цвет, если он дополняет основную идею ответа.

Интересный пример для иллюстрации этого правила содержится в рисунке Субтеста №1, приведенном в Цветном приложении к Руководству. На этом рисунке пушок на голове у утенка, который уже почти вылупился (освободился от верхней части яйца), закрашен оранжевым цветом. В данном случае оранжевый цвет подчеркивает возраст утенка: он еще очень маленький, он только что вылупился, поэтому у него на голове еще только оранжевый пушок по сравнению с черными волосками более старшего утенка. Поэтому оранжевый цвет данной детали (пушок на голове утенка) оценивается одним баллом.

6. Один балл начисляется за каждую вариацию изображения, если она несет в себе определенный смысл и дополняет основную идею ответа.

Например, обследуемый может нарисовать предметы последовательно уменьшающимися или увеличивающимися в размерах, может просто нарисовать предмет большим или маленьким для того, чтобы передавать идею пространства. За эти идеи, переданные на рисунке через изменение (вариацию) размеров изображенных предметов, при оценке Разработанности следует начислить один балл (Рис. 13).

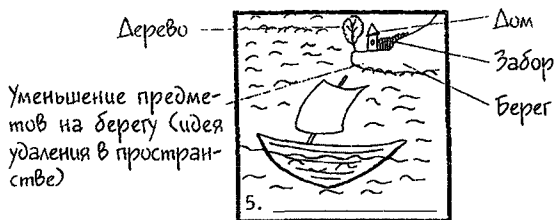


Рис. 13

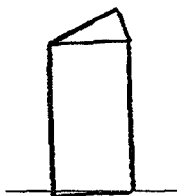
7. Если изображенная на рисунке разделяющая линия имеет специальное значение (например, пояс, шарф, оконная рама), то за нее также дается один балл.

8. Один балл начисляется за каждую подробность в названии рисунка, превосходящую уровень простого названия (ярлыка), относящего нарисованный предмет к какому-то классу.

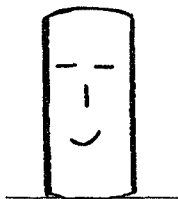
Например, в названии «Пропавший ключ» при оценке Разработанности рисунка одним баллом будет оценена подробность «про-

павший». А в названии «Только что родившиеся цыплята, но уже покинутые своими родителями» по одному баллу будет дано за две подробности: «только что родившиеся» и «покинутые своими родителями» (см. Цветное приложение).

9. Очень примитивные изображения с минимальной Разработанностью оцениваются в ноль баллов. В качестве примеров таких изображений Е. Торренс приводил следующие рисунки:



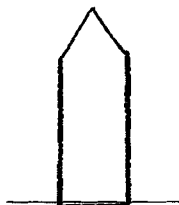
Книга



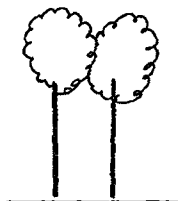
Лицо



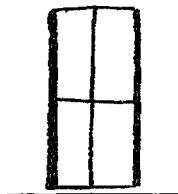
Буква "H"



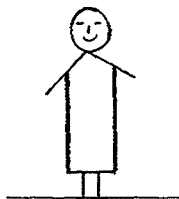
*Дом, ракета,
снаряд*



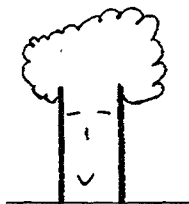
Дерево



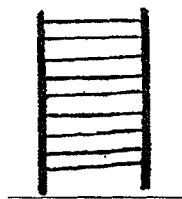
Окно



Человек



Женщина



Лестница

10. Баллы за Разработанность, полученные обследуемым в каждом из образных субтестов, переводятся в обобщенные сырые баллы в соответствии со следующей таблицей.

№ субтеста	Обобщенные баллы					
	1	2	3	4	5	6
1.	0-5	6-12	13-19	20-26	27-33	>34
2.	0-8	9-17	18-28	29-39	40-50	>51
3.	0-7	8-16	17-27	28-37	38-47	>48

Это снижает вероятность ошибки и влияние субъективного фактора при подсчете параметра «Разработанность».

3.3.5. Абстрактность названий.

Показатель «Абстрактность названий» отражает «способность выделять главное, способность понимать суть проблемы» (Е. Торренс).

Эти способности связаны с мыслительными процессами синтеза и обобщения. В тесте они проявляются через уровень абстрактности названий, придуманных обследуемым к своим рисункам. Хорошее название помогает воспринимать рисунок глубже и богаче.

Показатель «Абстрактность названий» оценивается только в тех ответах, которые при подсчете параметра «Беглость» были признаны адекватными.

Абстрактность названий подсчитывается в Субтесте №1 «Создание рисунка» и Субтесте №2 «Незавершенные фигуры».

Названия к рисункам оцениваются по шкале от 0 до 3 баллов в соответствии со следующими критериями:

0 баллов

Очевидные названия, простые заголовки (наименования), констатирующие класс, к которому принадлежит нарисованный объект. Эти названия состоят из одного слова.

Например: «Человек», «Сад», «Слон», «Горы», «Булочка» и т. п.

1 балл

Простые описательные названия. Эти названия описывают конкретные свойства нарисованных объектов. Как правило, они выражают на вербальном уровне то, что мы видим на рисунке.

Например: «Девочка с большим бантом», «Злая собака», «Грустный мальчик», «Влюбленная пара», «Карандаш на бумаге», «Шторы с карнизом», «Человек с большим носом» и т. п.

Названия, которые описывают то, что человек, животное или предмет делают на рисунке.

Например: «Работающий человек», «Мальчик болеет», «Летающий змей», «Отдыхающий кот» и т. п.

Названия, из которых легко выводится наименование класса, к которому названный объект принадлежит.

Например: «Колли (собака)», «Альпы (горы)», «Венера (планета)» и т. п.

2 балла

Образные описательные названия. Такие названия носят несколько необычный, поэтический, образный характер. Они также отражают то, что изображено на рисунке.

Например: «Длиннорукий дядюшка на севере», «Последняя мода с Марса», «Собака по имени Кинг», «Во поле береза стояла», «Тополь на Плющихе» и т. п.

Названия, описывающие чувства или мысли изображенных людей или предметов.

Например: «Давай поиграем», «Ты неправ», «Кто сказал, что я выгляжу нелепо?», «Ну разве я не прелесть?», «Возьмемся за руки друзья — чтоб не пропасть поодиночке» и т. п.

3 балла

Абстрактные, часто философские (но адекватные) названия. Эти названия выражают суть рисунка, его глубинный внутренний смысл, выходящий за пределы изображения.

Например: «Время твоей жизни», «Нечаянная встреча», «Лишний», «Все течет, все изменяется» и т. п.

3.3.6. Сопrotивление замыканию.

Показатель «Сопrotивление замыканию» отражает «способность длительное время оставаться открытым новизне и разнообразию идей, достаточно долго откладывая принятие окончательного решения для того, чтобы совершить мыслительный скачок и создать оригинальные идеи» (Е. Торренс).

Менее творческие люди имеют тенденцию преждевременно переходить к заключениям без учета всей доступной информации. Выполняя задания Субтеста №2 «Незаконченные фигуры», такие люди завершают фигуры немедленно — прямыми или ломаными линиями, исключая возможность для создания более сильных, оригинальных рисунков.

Показатель «Сопrotивление замыканию» подсчитывается только в Субтесте №2 «Незаконченные фигуры».

Рисунки обследуемого оцениваются по шкале от 0 до 2 баллов в соответствии со следующими критериями:

0 баллов

Фигура замыкается самым быстрым и простым способом: с помощью прямой или простой кривой линии, сплошной штриховки или раскрашивания (Рис. 14а, б, в). Буквы алфавита или цифры оцениваются также в 0 баллов.

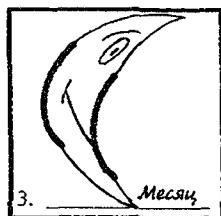


Рис. 14а

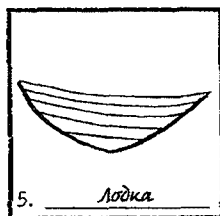


Рис. 14б

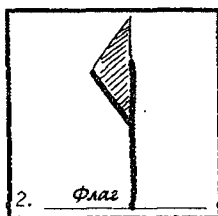


Рис. 14в

1 балл

Решение превосходит простое замыкание фигуры. Обследуемый быстро и просто замыкает фигуру, но потом дополняет ее деталями снаружи (Рис. 15а, б). Если детали добавляются только внутри замкнутой фигуры, то ответ оценивается в 0 баллов.



5. Лодка

Рис. 15а

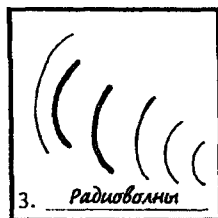


3. Воздушный змей

Рис. 15б

2 балла

Стимульная фигура не замыкается вообще (Рис. 16а–е).



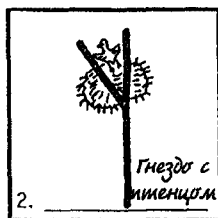
3. Радиоволны

Рис. 16а



1. Брови Брежнева

Рис. 16б



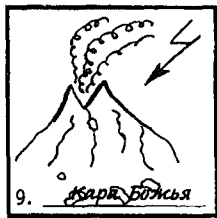
2. Гнездо с итенцом

Рис. 16в



6. Лестница, ведущая в небо

Рис. 16г



9. Гора Божья

Рис. 16д



8. Вверх по вышке

Рис. 16е

Стимульная фигура замыкается с помощью линий сложной конфигурации (Рис. 17).

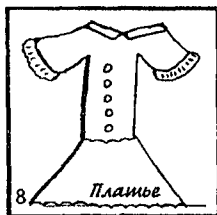


Рис. 17

Стимульная фигура становится открытой частью закрытой фигуры (Рис. 18). Буквы и цифры оцениваются в 0 баллов.



Рис. 18

Следует отметить, что более достоверная оценка показателя «Сопротивление замыканию» получается в том случае, если обследуемый успевае завершить все фигуры. Этот факт необходимо учитывать при интерпретации результатов тестирования.

3.3.7. Суммирование первичных результатов

Первичная обработка результатов в соответствии с правилами, описанными в предыдущих разделах (п.п. 3.3.2.–3.3.6.) осуществляется в Тестовой тетради (см. Цветное приложение). Рисунки, которые при подсчете показателя «Беглость» были признаны неадекватными, вычеркиваются. Рядом с адекватными рисунками записываются буквенные обозначения тех показателей, которые оцениваются

в данном субтесте, и подсчитанное количество сырых баллов: *b* — Беглость, *O* — Оригинальность, *H* — Абстрактность названия, *P* — Разработанность, *З* — Сопротивление замыканию.

Далее следует переходить к суммированию результатов. Для этого необходимо заполнить Таблицу №1 «Суммирование первичных результатов» на Бланке фиксации результатов (Приложение №3).

Для получения суммы баллов по показателям «Беглость», «Оригинальность», «Разработанность», «Абстрактность названий», «Сопротивление замыканию» в каждом субтесте необходимо сложить баллы, которые получил по этим показателям каждый рисунок. Баллы за Разработанность, полученные обследуемым в каждом из образных субтестов, переводятся в обобщенные сырые баллы по Таблице №2 на Бланке фиксации результатов и затем уже заносятся в Таблицу №1.

Для получения суммы баллов по всем показателям для образной батареи в целом следует сложить баллы во всех колонках Таблицы №1. Следует напомнить, что некоторые показатели образной креативности подсчитываются не во всех субтестах. Например, для получения сырых баллов по Беглости суммируются данные второго и третьего субтестов. Сопротивление замыканию подсчитывается только во втором субтесте. А вот для получения сырых баллов по Оригинальности суммируются данные во всех трех субтестах плюс возможный бонус за объединение во втором и третьем субтестах и т. д.

Для подсчета обобщенного показателя Образная креативность, для сравнения Беглости, Оригинальности, Абстрактности названия, Разработанности, Сопротивления замыканию и Образной креативности в целом у разных людей, а также для понимания сильных и слабых сторон образного креативного мышления полученные суммы баллов (сырые оценки по всем показателям) необходимо перевести в шкальные значения.

3.3.8. Перевод в шкальные значения. Обобщенный показатель «Образная креативность».

В качестве шкальных значений в образной батарее также используются *T*-стандартные баллы ($M=50$ и $\sigma=10$).

Переход к *T*-баллам осуществляется отдельно по каждому показателю («Беглость», «Оригинальность», «Разработанность», «Абстракт-

рых значений в Т-баллы используется формула:

$$T_i = 50 + 10 \cdot \frac{X_i - M}{\sigma}, \text{ где}$$

- I — порядковый номер обследуемого;
- T_i — шкальное значение показателя (Беглость, Оригинальность, Разработанность, Название, Замыкание) у данного обследуемого;
- X_i — сырая оценка показателя (Беглость, Оригинальность, Разработанность, Название, Замыкание) у данного обследуемого;
- M — среднее арифметическое значение показателя (Беглость, Оригинальность, Разработанность, Название, Замыкание), полученное на соответствующей возрастной выборке (Таблица №7);
- σ — стандартное отклонение значений показателя (Беглость, Оригинальность, Разработанность, Название, Замыкание), полученное на соответствующей возрастной выборке (Таблица №7).

Нормативные данные (M и σ), необходимые для получения Т-баллов, представлены в Таблице №7. В выборку вошли дошкольники и учащиеся школ Санкт-Петербурга, Сестрорецка, Воркуты. Общий объем выборки 606 человек от 6 до 15 лет. Объем выборок по возрастам указан в таблице. Выборка включала детей с различным уровнем подготовки (от гимназических классов до классов выравнивания), с различной направленностью способностей (классы с различной специализацией).

В таблице №8 представлены нормативные данные, полученные Е. Торренсом. В выборку вошли учащиеся школ и колледжей различных штатов США, представители различных рас и этнических групп.

Анализ тенденций изменения M и σ в зависимости от возраста по обеим таблицам позволил нам прийти к выводу, что статистически значимые различия между российскими и американскими данными отсутствуют. Наши данные близки данным Е. Торренса и по уровневым характеристикам, и с точки зрения прослеживающихся в них тенденций (по всем показателям, кроме «Абстрактности названий», нет роста средних значений в зависимости от возраста). Поэтому в образной батарее нормативные данные Е. Торренса могут быть использованы и для российской выборки как более достоверные с учетом большого объема американской выборки.

Таблица №7. Средне-арифметические значения (M) и стандартные отклонения (σ) показателей Образной креативности (Российская выборка).

Возраст	Объем выборки	Беглость		Оригинальность		Разработанность названий		Абстрактность		Сопротивление замыканию	
		M	σ	M	σ	M	σ	M	σ	M	σ
6-7 лет	97	21,0	7,3	15,9	11,0	9,2	5,3	3,9	3,6	5,6	3,5
8-9 лет	81	20,3	6,6	12,6	7,6	4,7	1,9	4,1	4,0	7,7	3,6
10 лет	54	22,6	6,5	17,8	9,0	9,4	3,6	5,1	3,4	7,8	4,1
11-12 лет	190	21,5	8,2	14,6	9,5	7,6	3,3	5,4	3,6	8,6	3,8
13-15 лет	184	22,0	8,8	13,9	7,1	7,7	3,0	3,9	3,6	9,4	3,7

Таблица №8. Средне-арифметические значения (M) и стандартные отклонения показателей Образной креативности (Американская выборка).

Возраст	Объем выборки	Беглость		Оригинальность		Разработанность		Абстрактность названий		Сопротивление замыканию	
		M	σ	M	σ	M	σ	M	σ	M	σ
5 лет	4863	23,7	8,7	14,9	6,8	5,7	2,9	4,3	2,9	8,9	3,9
6 лет	7603	22,9	8,3	13,4	6,1	6,1	2,0	4,4	3,0	9,6	4,0
7 лет	10095	23,3	8,0	14,2	6,0	6,4	2,1	5,4	3,3	10,1	3,9
8 лет	11697	23,4	7,8	14,7	5,9	6,9	2,2	6,2	3,3	10,6	3,8
9 лет	8873	23,1	8,0	15,5	6,1	7,3	2,4	6,7	3,2	10,5	3,7
10 лет	7995	22,8	8,1	15,9	6,3	7,6	2,5	7,0	3,2	10,8	3,8
11 лет	5052	22,1	8,0	15,7	6,2	7,3	2,4	7,0	3,2	10,5	3,6
12 лет	3338	19,0	7,3	14,0	5,8	7,6	2,5	7,0	3,2	9,7	3,7
13 лет	2288	19,5	7,6	14,2	5,8	7,7	2,5	7,7	3,5	10,3	3,8
14 лет	1376	19,7	7,8	14,3	6,2	7,7	2,5	7,2	3,4	10,0	3,6
15 лет	921	18,4	6,7	12,2	5,2	7,4	2,2	7,6	2,7	9,9	3,6

Таблица №7. Средне-арифметические значения (M) и стандартные отклонения (σ) показателей Образной креативности (Российская выборка).

Возраст	Объем выборки	Беглость		Оригинальность		Разработанность названий		Абстрактность		Сопротивление замыканию	
		M	σ	M	σ	M	σ	M	σ	M	σ
6-7 лет	97	21,0	7,3	15,9	11,0	9,2	5,3	3,9	3,6	5,6	3,5
8-9 лет	81	20,3	6,6	12,6	7,6	4,7	1,9	4,1	4,0	7,7	3,6
10 лет	54	22,6	6,5	17,8	9,0	9,4	3,6	5,1	3,4	7,8	4,1
11-12 лет	190	21,5	8,2	14,6	9,5	7,6	3,3	5,4	3,6	8,6	3,8
13-15 лет	184	22,0	8,8	13,9	7,1	7,7	3,0	3,9	3,6	9,4	3,7

Таблица №8. Средне-арифметические значения (M) и стандартные отклонения показателей образной креативности (Американская выборка).

Возраст	Объем выборки	Беглость		Оригинальность		Разработанность		Абстрактность названия		Сопротивление замыканию	
		M	σ	M	σ	M	σ	M	σ	M	σ
5 лет	4863	23,7	8,7	14,9	6,8	5,7	2,9	4,3	2,9	8,9	3,9
6 лет	7603	22,9	8,3	13,4	6,1	6,1	2,0	4,4	3,0	9,6	4,0
7 лет	10095	23,3	8,0	14,2	6,0	6,4	2,1	5,4	3,3	10,1	3,9
8 лет	11697	23,4	7,8	14,7	5,9	6,9	2,2	6,2	3,3	10,6	3,8
9 лет	8873	23,1	8,0	15,5	6,1	7,3	2,4	6,7	3,2	10,5	3,7
10 лет	7995	22,8	8,1	15,9	6,3	7,6	2,5	7,0	3,2	10,8	3,8
11 лет	5052	22,1	8,0	15,7	6,2	7,3	2,4	7,0	3,2	10,5	3,6
12 лет	3338	19,0	7,3	14,0	5,8	7,6	2,5	7,0	3,2	9,7	3,7
13 лет	2288	19,5	7,6	14,2	5,8	7,7	2,5	7,7	3,5	10,3	3,8
14 лет	1376	19,7	7,8	14,3	6,2	7,7	2,5	7,2	3,4	10,0	3,6
15 лет	921	18,4	6,7	13,3	5,2	7,4	2,3	7,6	3,4	9,8	3,6
16 лет	805	18,2	7,1	13,3	5,3	7,4	2,4	7,7	3,7	9,7	3,6
17 лет	787	18,4	6,6	14,7	5,8	7,5	2,4	8,7	3,8	10,2	3,5

Для получения обобщенного показателя «Образная креативность» (T_{OK}) необходимо просуммировать T -баллы по Беглости (T_B), Оригинальности (T_O), Разработанности (T_P), Абстрактности названий (T_H), Замыканию (T_3) и поделить эту сумму на пять:

$$T_{OK} = \frac{T_B + T_O + T_P + T_H + T_3}{5}$$

Пример полной обработки образной батареи с расчетом T -баллов по всем показателям Образной креативности приведен в Цветном приложении (начало обработки результатов) и Приложении №3. При оценке Оригинальности использовались списки ответов для обобщенной выборки 6–15 лет. При переводе сырых значений показателей Образной креативности в T -баллы использовались российские нормативные данные (Таблица №7).

3.4. Интерпретация основных показателей Образной креативности.

Более стабильно и надежно творческий потенциал личности отражается в обобщенном показателе «Образная креативность» (T_{OK}). Анализ структурного профиля, отражающего соотношение отдельных показателей Образной креативности (T_B , T_O , T_P , T_H , T_3), позволяет описать ее качественное своеобразие, выделить сильные и слабые стороны.

Образная креативность положительно коррелирует с Вербальной креативностью, но сила связи между ними — слабая или средняя. Поэтому у одного и того же человека уровень развития Вербальной креативности и уровень развития Образной креативности могут существенно отличаться друг от друга. У одних людей могут быть высоко развиты и Образная, и Вербальная креативность, у других — высоко развита только образная или только Вербальная креативность.

Для качественной характеристики количественных значений T_B , T_O , T_P , T_H , T_3 и T_{OK} используется та же таблица, что и в Вербальной батарее:

Т-баллы	Характеристика
>70	очень высоко (превосходно)
66-70	выше нормы
61-65	несколько выше нормы
40-60	норма
35-39	несколько ниже нормы
30-34	ниже нормы
<30	очень низко

Для интерпретации качественного своеобразия Образной креативности может быть также полезна следующая информация.

Образная беглость.

Высокую оценку по данному показателю может иметь человек с банальным и импульсивным стилем мышления, если по остальным показателям Образной креативности получены низкие оценки. Низкая оценка по параметру «Беглость» может быть связана со стремлением к тщательной разработке идей, стремлением избежать банальных идей или с низкой мотивацией.

Образная оригинальность.

Интерпретация данного показателя аналогична интерпретации вербальной оригинальности. Однако, образная оригинальность, вероятно, еще в большей степени, чем вербальная, требует способности отложить первое упрощенное решение.

Полезно соотносить оценку по параметру «Оригинальность» с оценкой по параметру «Беглость». Некоторые люди, например, предлагают мало неоригинальных рисунков (низкая Беглость, низкая Оригинальность), другие — много оригинальных идей (высокая Беглость, высокая Оригинальность) и т. д.

Образные субтесты обладают высокой дискриминативной способностью в отношении обследуемых-оригинальных мыслителей и обследуемых-хороших разработчиков идей. Одни обследуемые предлагают большое количество оригинальных рисунков, но не стремятся детально разрабатывать их. Другие — предлагают мало ориги-

нальных идей, но дополняют их большим количеством деталей. Также легко выделяются обследуемые, предлагающие большое количество стандартных идей и не стремящиеся к их разработке.

Разработанность.

Этот показатель отражает способность развивать, дополнять, дорабатывать возникшие идеи, расширять их границы. Отстающие ученики и делинквенты, как правило, имеют низкий балл по показателю «Разработанность», хотя могут иметь высокие оценки по Гибкости и Оригинальности. Девочки, как правило, имеют более высокие оценки по Разработанности, чем мальчики. У очень хороших «разработчиков» есть слабые стороны: стремление как можно лучше развить свою идею делает их неспособными завершать работу во время. Можно также предположить, что высокий балл по Разработанности связан и с хорошей наблюдательностью.

Абстрактность названия.

Этот показатель больше других коррелирует с показателями Вербальной креативности, особенно с Беглостью и Оригинальностью. Низкий балл по данному фактору, как правило, бывает у отстающих учеников, делинквентов и выраженных конформистов.

Сопротивление замыканию.

Этот показатель отражает способность длительное время выдерживать неопределенность, неравновесие, оставаясь открытым новой информации для принятия оригинальных решений. Нетворческие люди склонны принимать решение преждевременно без учета всей доступной информации. Этот показатель стоит несколько «особняком». Меньше всего он коррелирует с Разработанностью, больше всего — с Оригинальностью, а также с таким личностным качеством, как неконформизмом.

3.5. Анализ структурного профиля креативности (на примере образной батареи).

В данном разделе опишем более подробно алгоритм анализа структуры креативных способностей.

Переход к стандартным баллам по отдельным показателям (Т_б, Т_о, Т_р, Т_н, Т_з) позволяет построить структурный профиль Образной креативности. На графике по оси ординат откладываются названия пяти показателей Образной креативности, на оси абсцисс — значения этих показателей в Т-баллах. Заштрихованная область (40-60 баллов) соответствует диапазону «средняя норма». Как известно, границами нормы являются значения $M \pm \sigma$ (M — средне-арифметическое значение, σ — стандартное отклонение). В этих пределах находится 68% всех испытуемых для нормального закона распределения. Так как используемая в тесте Т-шкала имеет $M=50$ и $\sigma=10$, то границами нормы будут значения 40 и 60.

Анализ структуры креативности проводится по двум параметрам:

1. *Однородность-неоднородность структуры креативности.*

В однородной структуре оценки разных показателей креативности близки, а в неоднородной структуре они существенно отличаются друг от друга. Причем структура креативности может быть однородной или неоднородной при различных уровневых значениях отдельных показателей. Например, на Рис. 19а, б, в изображены однородные структуры, на Рис. 20а, б, в — неоднородные структуры.

Как видно из графиков неоднородных структур креативности, отдельные ее показатели могут располагаться в совершенно разных диапазонах: некоторые имеют значения выше нормы, другие — в норме или даже ниже нормы.

2. *Уровневые характеристики отдельных (Т_б, Т_о, Т_р, Т_н, Т_з) и общего (Т_{ок} — не изображен на графике) показателей Образной креативности.*

На Рис. 19а все показатели, включая и общий, выше нормы, на Рис. 19б — все в пределах нормы, на Рис. 19в — все ниже нормы.

На Рис. 20а при общем показателе, расположенном в середине нормы, Беглость — очень высокая, Абстрактность названий — несколько выше нормы, а Сопrotивление замыканию — ниже нормы. Оригинальность и Разработанность — в норме. Структура неоднородная.

На Рис. 20б общий показатель «Образная креативность» — середина нормы. Оригинальность и Сопrotивление замыканию — выше нормы. Разработанность — ниже нормы. Все остальное — в норме. Структура неоднородная.

На Рис. 20в общий показатель соответствует нижней границе нормы, Беглость и Разработанность — средняя норма, Абстрактность на-

звании и сопротивление замыканию — ниже нормы. Структура неоднородная.

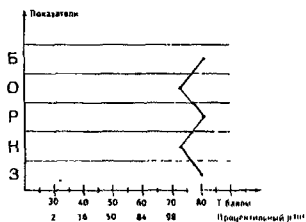


Рис. 19а

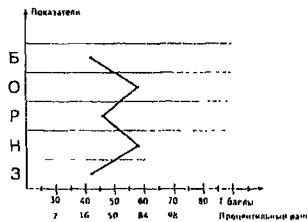


Рис. 19б

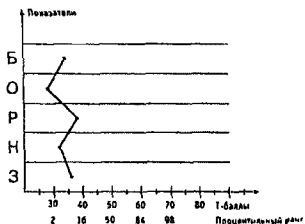


Рис. 19в

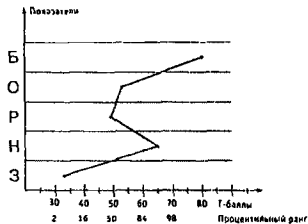


Рис. 20а

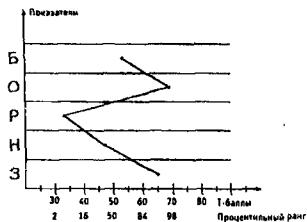


Рис. 20б

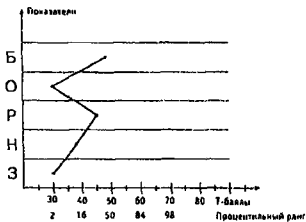
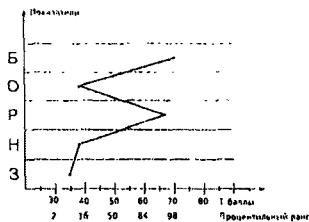


Рис. 20в

Таким образом, испытуемые могут иметь одинаковый уровень развития Образной креативности (общий показатель) и совершенно разную структуру креативных способностей (соотношение отдельных показателей). Для обобщения информации, изложенной в этом и предыдущем разделах, приведем характеристики Образной креативности двух конкретных обследуемых.

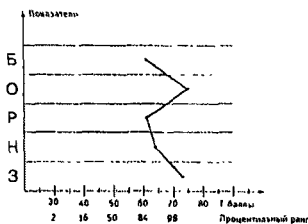
Пример №1.



У обследуемого Беглость и Разработанность — выше нормы, Оригинальность, Абстрактность названия и Сопротивление замыканию — несколько ниже нормы. Таким образом, этот ребенок способен продуцировать большое количество идей и тщательно их разрабатывать. Однако, нетерпимость к состоянию неравновесия и неопределенности заставляет его принимать первые пришедшие в голову решения и продуцировать обычные, неоригинальные идеи.

Можно предположить, что ребенок хорошо учится и является хорошим исполнителем, но не имеет склонности к проявлению оригинальности и нестандартности. Следует отметить нетипичность рассматриваемого профиля, в котором и Беглость, и Разработанность развиты ниже нормы: обычно человек, предлагающий много идей, не склонен их тщательно разрабатывать.

Пример №2.



Все показатели образной креативности обследуемого выше нормы. При этом самые высокие оценки он имеет по показателям «Оригинальность» и «Сопротивление замыканию». Таким образом, ребенок избегает банальных решений и мыслит весьма оригинально. С учетом умеренно-высоких значений других показателей у этого обследуемого можно предположить хороший потенциал для того, чтобы стать интересной

креативной личностью. Однако, он не всегда будет понят окружающими (например, учителями) из-за нестандартности мышления и нонконформизма. Следует отметить, что подобная креативная структура чаще всего бывает социально-неодобряемой.



БЛАНК ФИКСАЦИИ РЕЗУЛЬТАТОВ

Ф. И. О. Светлана Ц. Дата 14.04.1994

Возраст 13 лет Класс 7 Пол Ж

Таблица №1. Суммирование первичных результатов. Стандартные баллы.

№ субтеста	Беглость	Оригинальность		Разработанность	Название	Замыкание	ОК
		баллы	бонус				
1.	10	0	0	25=4	2	15	О б р а з н а я к р е а т и в н о с т ь
2.	10	4	0	56=6	10	15	
3.	13	10	2	62=6	12	15	
Сумма баллов	23	16		16	12	15	
Т-баллы	51,1	53,0		77,7	72,5	65,1	

Расчет стандартных баллов:

$$T_B = 50 + 10 \frac{23 - 22}{8,8} = 51,1 \text{ — норма}$$

$$T_O = 50 + 10 \frac{16 - 13,9}{7,1} = 53,0 \text{ — норма}$$

$$T_P = 50 + 10 \frac{16 - 7,7}{3,0} = 77,7 \text{ — очень высоко}$$

$$T_N = 50 + 10 \frac{12 - 3,9}{3,6} = 72,5 \text{ — очень высоко}$$

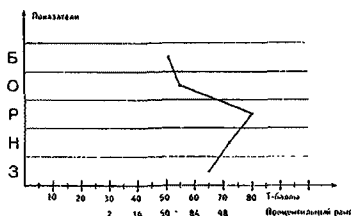
$$T_Z = 50 + 10 \frac{15 - 9,4}{3,7} = 65,1 \text{ — выше нормы}$$

$$T_{OK} = \frac{51,1 + 53,0 + 77,7 + 72,5 + 65,1}{5} = 63,9 \text{ — несколько выше нормы}$$

Таблица №2. Таблица перевода сырых баллов в обобщенные сырые баллы по показателю «Разработанность»

№ субтеста	Обобщенные баллы					
	1	2	3	4	5	6
1.	0-5	6-12	13-19	20-26	27-33	>34
2.	0-8	9-17	18-28	29-39	40-50	>51
3.	0-7	8-16	17-27	28-37	38-47	>48

Графическое представление результатов



Заключение

Образная креативность развита несколько выше нормы. Ее структура неоднородна: Беглость и Оригинальность — в норме. Сопrotивление Замыканию — выше нормы. Разработанность и Абстрактность названий — очень высокие.

Таким образом, в творческих работах с образной информацией девочка отличается ярко выраженной склонностью к тщательной, детальной разработке идей. Она легко выражает суть изображения через названия и проявляет хорошую терпимость к состоянию неопределенности, что позволяет ей отказываться от первых пришедших в голову решений и выдвигать более оригинальные идеи.

Выявленная способность разрабатывать образные идеи и выражать их словами не только отражает особенности креативности обследуемой, но и позволяет прогнозировать успешность ее обучения и школьной адаптации. Именно эти проявления креативности социально одобряются взрослыми.

1. Е. Е. Туник. Тесты творческого мышления Торренса. Всероссийская конференция «Психологическая служба системы образования». СПб, СПбГУПМ, 1995, стр. 120.
2. Е. Е. Туник. «Психодиагностика творческого мышления. Тесты Торренса.» Всероссийская Конференция «Практическая психология в школе: цели и средства». Сб. тезисов, СПб, ИМАТОН, 1996, стр. 19.
3. Е. Е. Туник. Психодиагностика творческого мышления. Креативные тесты. СПб, СПбГУПМ, 1997.
4. Ball O. E., Torrance E. P. «*Effectiveness of new materials developed for training of the streamlined scoring of the TCT, Figural A and B Forms.*» *Journal of Creative Behavior*, 1980, 14, 199-203.
5. Ball O. E., Torrance E. P. *Streamlined scoring workbook, Figural A, Torrance Tests of Creative Thinking*. Bensenville, IL: 1984, Scholastic Testing Service, Inc.
6. Ball O. E., Torrance E. P. *Torrance Tests of Creative Thinking*. Scholastic Testing Service, Inc., Illinois, 1992.
7. Barron F. «*The Psychology of Imagination.*» *Scientific American*, 1958, 199, 151-166
8. Gordon W. J. J. *Synectics: The Development of Creative Capacity*. New York: Harper and Row, 1961.
9. Taylor C. W. (Ed.) *Creativity: Progress and Potential*. New York: McGraw-Hill Book Company, 1964.
10. Torrance E. P. *Education and the Creative Potential*. Minneapolis: University of Minnesota Press, 1963.
11. Torrance E. P. *Mental Health and Constructive Behavior*. Belmont, Calif.: Wadsworth Publishing Company, 1965.
12. Torrance E. P. «*Predictive Validity of 'Bonus' Scoring for Combinations on Repeated Figures Tests of Creative Thinking.*» *Journal of Psychology*, 1972, 81, 167-171.
13. Torrance E. P. «*Predictive Validity of the Torrance Tests of Creative Thinking.*» *Journal of Creative Behavior*, 1972, 6(4), 236-252.
14. Torrance E. P. and Gupta R. «*Programmed Experiences in Creative Thinking.*» Minneapolis: Bureau of Educational Research, University of Minnesota, 1964. (Mimeographed)
15. Torrance E. P. and Hansen E. «*The Question-Asking Behavior of Highly Creative and Less Creative Basic Business Teachers Identified by a Paper-and-Pencil Test.*» *Psychological reports*, 1965, 17, 815-818.
16. Yamamoto K. «*Validation of Tests of Creative Thinking: A Review of Some Studies.*» *Exceptional Children*, 1965, 31, 281-290.

СОДЕРЖАНИЕ

ПРЕДИСЛОВИЕ	3
ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ	5
Природа креативности.	5
Характеристика методики.	6
Надежность методики.	8
Валидность методики.	10
Валидность по содержанию.	10
Валидность по критерию.	12
Прогностическая валидность.	14
Конструктивная валидность.	14
Возрастная динамика креативности (сравнение американских и российских данных).	18
ВЕРБАЛЬНАЯ БАТАРЕЯ	20
Описание субтестов.	20
Процедура тестирования.	22
Условия тестирования.	22
Общая инструкция.	23
Специальные инструкции к субтестам.	25
Специальные рекомендации для индивидуального проведения теста.	28
Обработка результатов.	30
Предварительные замечания.	30
Субтест №1 «Вопросы».	32
Субтест №2 «Причины».	45
Субтест №3 «Следствия».	57
Субтест №4 «Улучшение предмета».	69
Субтест №5 «Необычное использование».	83
Субтест №6 «Необычные вопросы».	97
Субтест №7 «Необычная ситуация».	100
Суммирование первичных результатов.	109
Перевод в шкальные значения. Обобщенный показатель «Вербальная креативность».	111
Интерпретация основных показателей	

СОДЕРЖАНИЕ

ПРЕДИСЛОВИЕ	3
ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ	5
Природа креативности.	5
Характеристика методики.	6
Надежность методики.	8
Валидность методики.	10
Валидность по содержанию.	10
Валидность по критерию.	12
Прогностическая валидность.	14
Конструктивная валидность.	14
Возрастная динамика креативности (сравнение американских и российских данных).	18
ВЕРБАЛЬНАЯ БАТАРЕЯ	20
Описание субтестов.	20
Процедура тестирования.	22
Условия тестирования.	22
Общая инструкция.	23
Специальные инструкции к субтестам.	25
Специальные рекомендации для индивидуального проведения теста.	28
Обработка результатов.	30
Предварительные замечания.	30
Субтест №1 «Вопросы».	32
Субтест №2 «Причины».	45
Субтест №3 «Следствия».	57
Субтест №4 «Улучшение предмета».	69
Субтест №5 «Необычное использование».	83
Субтест №6 «Необычные вопросы».	97
Субтест №7 «Необычная ситуация».	100
Суммирование первичных результатов.	109
Перевод в шкальные значения. Обобщенный показатель «Вербальная креативность».	111
Интерпретация основных показателей	

вербальной креативности.	113
ПРИЛОЖЕНИЕ №1	117
ПРИЛОЖЕНИЕ №2	119
ОБРАЗНАЯ БАТАРЕЯ	121
Описание субтестов.	121
Процедура тестирования.	122
Условия тестирования.	122
Общая инструкция.	122
Специальные инструкции к субтестам.	124
Обработка результатов.	126
Предварительные замечания.. . . .	126
Беглость.	127
Оригинальность.. . . .	129
Разработанность.	144
Абстрактность названий.	149
Сопротивление замыканию.. . . .	151
Суммирование первичных результатов	153
Перевод в шкальные значения. Обобщенный показатель «Образная креативность».	154
Интерпретация основных показателей Образной креативности.	158
Анализ структурного профиля креативности (на примере образной батареи)..	160
ПРИЛОЖЕНИЕ №3	165
ЛИТЕРАТУРА	167

Сведения об авторе:

Елена Евгеньевна ТУНИК,
 доцент факультета психологии
 Санкт-Петербургского университета
 педагогического мастерства,
 кандидат наук