НАЦІОНАЛЬНА АКАДЕМІЯ ПЕДАГОГІЧНИХ НАУК УКРАЇНИ
ІНСТИТУТ ОБДАРОВАНОЇ ДИТИНИ

Бєльська Н. А., Мельник М. Ю., Новогородська М. М.

ДІАГНОСТИКА КРЕАТИВНОСТІ У ПРОФОРІЄНТАЦІЙНІЙ РОБОТІ

Методичні рекомендації

Київ
2021

УДК 159.9.07:159.928 DOI https://doi.org/10.32405/978-617-7734-31-3-2021-72
Д 44

Рекомендовано до друку Вченою радою
Інституту обдарованої дитини НАПН України
(протокол № 11 від 25 листопада 2020 року)

Рецензенти:
Зазимко О. В. – кандидат психологічних наук, доцент, провідний науковий співробітник Інституту психології імені Г. С. Костюка НАПН України;
Малиношевська А. В. – кандидат педагогічних наук, заступник директора Інституту обдарованої дитини НАПН України

Д 44 **Діагностика** креативності у профорієнтаційній роботі : методичні рекомендації / Н. А. Бєльська, М. Ю. Мельник, М. М. Новогородська. – Київ : Інститут обдарованої дитини НАПН України, 2021. – 72 с.

ISBN 978-617-7734-31-3

У методичних рекомендаціях висвітлено підходи до оцінки творчого потенціалу особистості та методи діагностики креативності. Подано модифіковану україномовну версію методики креативності Ф. Вільямса, описано процедуру тестування та алгоритм обробки експериментальних даних. Представлено загально-статистичні та нормативні показники методики, каталог частот, каталог стандартних та оригінальних відповідей. Діагностичну методику було стандартизовано. Нормативні дані сформовані на сучасній українській вибірці.

Методичні рекомендації адресовано педагогам, психологам, працівникам освітніх закладів, які працюють з обдарованими дітьми й учнівською молоддю, а також науковим працівникам, аспірантам, викладачам психолого-педагогічних дисциплін.

УДК 159.9.07:159.928

© Бєльська Н. А., Мельник М. Ю., Новогородська М. М., 2021
© Інститут обдарованої дитини НАПН України, 2021

ISBN 978-617-7734-31-3

ЗМІСТ

Підходи до оцінки творчого потенціалу особистості та методи діагностики креативності 4

Методика креативності Ф. Вільямса (оригінальна версія) 5

Модифікована україномовна версія тесту креативності Ф. Вільямса та обґрунтування її створення (Н. Бєльська) 6

Тестування креативності за допомогою модифікованого варіанту методики Ф. Вільямса (САР) та алгоритм обробки його результатів 8

Алгоритм обробки експериментальних даних 9

Субтест-опитувальник 9

Малюнковий субтест 9

Повний алгоритм обробки результатів, отриманих на малюнковому субтесті САР 17

Додаткові зауваження щодо інтерпретації отриманих результатів 18

Діагностика креативності в профорієнтаційній роботі 23

Література 26

Додаток 1. Субтест-опитувальник творчих характеристик особистості (модифікованої методики креативності Ф. Вільямса) 27

Додаток 2. Малюнковий субтест модифікованої методики творчості Ф. Вільямса (загально статистичні та нормативні показники) 28

Додаток 3. Каталог частоти того, які зустрічаються асоціації 29

Додаток 4. Каталог стандартних та оригінальних відповідей (скорочений) 36

ПІДХОДИ ДО ОЦІНКИ ТВОРЧОГО ПОТЕНЦІАЛУ ОСОБИСТОСТІ ТА МЕТОДИ ДІАГНОСТИКИ КРЕАТИВНОСТІ

Нині існують три підходи щодо оцінки творчої обдарованості.

1. ***Об'єктивно-психометричний підхід*** – такий, що а) пов'язаний з діагностикою здібностей і творчих характеристик особистості за допомогою *неочевидного* для індивіда дослідження, б) виключає можливість дії фактора «соціальної бажаності», в) передбачає обов'язкову оцінку (кількісну та якісну) отриманих результатів.

2. ***Суб'єктивно-психометричний підхід*** – такий, що спирається на результати самооцінки особистості за допомогою спеціалізованих психологічних тестів, однак також передбачає стандартизовану шкальну оцінку.

3. ***Суб'єктивний підхід*** – такий, що пов'язаний з думкою експертів (суспільства, фахівців, педагогів та ін.) щодо творчого потенціалу та творчої продуктивності людини.

Психометричний підхід в історії діагностики творчої обдарованості сформувався всередині XX ст., коли «піонер» у сфері психології креативності Дж. Гілфорд опублікував свою «кубічну» модель структури інтелекту (SOI) [10].

Так, Дж. Гілфорд вказав на принципову відмінність між двома типами розумових операцій: конвергенцією та дивергенцією. Конвергентне мислення (сходження) актуалізується в тому випадку, коли людині, яка вирішує задачу, потрібно на основі безлічі умов знайти єдине вірне рішення (або декілька вірних рішень з обмеженої безлічі). Дивергентне мислення визначається як «тип мислення, що йде в різних напрямах». Такий тип мислення допускає варіювання способів розв'язання проблеми, призводить до несподіваних висновків і результатів. Зазначимо, що Дж. Гілфорд виділив спочатку чотири, а потім шість визначальних параметрів креативності: 1) здатність до виявлення і постановки проблем; 2) здатність до генерування великого числа ідей; 3) гнучкість – здатність продукувати різноманітні ідеї; 4) оригінальність – здатність відповідати на питання та реагувати на стимуляцію нестандартно; 5) здатність удосконалити об'єкт, додаючи деталі; 6) здатність до аналізу та синтезу, яка дає змогу розв'язувати складні проблеми.

Відповідно до цих теоретичних передумов, Дж. Гілфорд і його співробітники розробили тести дослідження здібностей (ARP), які переважно були призначені для тестування дивергентної продуктивності. Батарея містить 14 субтестів, з них 10 – на вербальну креативність, а решта – на невербальну. Тести призначені для старшокласників і людей з більш високим рівнем освіти. Надійність тестів Дж. Гілфорда коливається від 0,6 до 0,9, а їхні показники добре узгоджуються одне з одним. Час виконання тестів обмежений.

Суб'єктивно-психометричний підхід традиційно представлений тестами-опитувальниками, що спрямовані на виявлення (як безпосередньо, так і опосередковано) особистісного забезпечення креативності, тобто поведінкових і ціннісно-мотиваційних особливостей, інтересів, схильностей і особистісних якостей, що характерні для творчих особистостей. Серед них варто відзначити методики

Н. Вишнякової, Д. Корольова, САТ, Експрес-метод Д. Джонсона (адаптація О. Тунік), самооцінки творчих характеристик Ф. Вільямса та ін.

Суб'єктивний підхід до сучасної діагностики креативності використовується значно рідше. Засобами в контексті цього підходу постають експертні оцінки творчого потенціалу особистості з боку оточуючих (педагогів, батьків, керівників, фахівців у цій проблемній сфері, співробітників, однокласників, однокурсників та ін.). Проаналізовані дослідження підтверджують, що між експертними оцінками та креативністю, яка вимірюється в контексті психометричного підходу, зазвичай спостерігаються позитивні, хоча й слабкі кореляції. Проте використання лише суб'єктивних оцінок для виявлення креативності є недостатнім. Найбільш відомим діагностичним інструментом у контексті цього підходу є «Шкали для рейтингу поведінкових характеристик обдарованих дітей», які створені Дж. Рензуллі [11], та аналогічні їм «Експертні листи обдарованості» Д. Джонсона і Ф. Вільямса.

МЕТОДИКА КРЕАТИВНОСТІ Ф. ВІЛЬЯМСА (ОРИГІНАЛЬНА ВЕРСІЯ)

Тест Ф. Вільямса, а точніше – батарея тестів Ф. Вільямса *(Creativity Assessment Packet; CAP*) – це діагностична тестова система, яку розробив Ф. Вільямсом (*Frank Williams*) в 1980 р. для вимірювання креативності [13]. Зараз використовують скорочену назву «Креативний тест Ф. Вільямса». Первинною метою креативного тесту Ф. Вільямса був відбір талановитих дітей у школи, які спеціалізувалися на розвитку творчих здібностей. Нині тест активно використовують у всіх американських школах для діагностики та вдосконалення креативності.

У 1997–1999 рр. САР було перекладено та адаптовано російською мовою О. Є. Тунік на вибірці з 2628 дітей [9]. Ретестову надійність російської адаптованої тестової батареї було перевірено на двох вибірках. Значення коефіцієнта кореляції Спірмена в них дорівнює 0,70 і 0,75, що доводить валідність зазначених тестів. Нормативні дані були згруповані за віковими групами та представлені для дітей трьох вікових груп: 5–7 років, 8–12 і 13–17 років. Адаптований варіант тесту використовується психологами, вчителями та батьками для оцінювання творчих здібностей дитини.

Структура тесту

Оригінальний Креативний тест Ф. Вільямса містить три частини. Перша частина представлена самооціночним субтестом-опитувальником, що призначено для вимірювання особистісних властивостей та поведінкових характеристик, які пов'язані з креативністю (50 тверджень, на які дитина має дати відповідь, обравши її з-поміж запропонованих). Обробка результатів здійснюється за чотирма шкалами: *допитливість, уява, складність* (чутливість або схильність до вибору складних завдань), *схильність до ризику.*

Друга частина містить малюнковий субтест, який призначений для дослідження дивергентного мислення на невербальному стимульному матеріалі (малюнки-ескізи, аналогічні до «фігурного тесту» Е. Р. Торенса). Дані, що отримують у другій

частині тесту, діагностують (виміряють) чотири чинники дивергентного мислення: швидкість, гнучкість, оригінальність і розробленість.

Третя частина тесту призначена для заповнення вчителями і батьками. Цей субтест є «експертним листом», який охоплює 48 характеристик (по шість для кожного з восьми факторів креативності попередніх субтестів), за кожною з яких експерти (тобто батьки або вчителі) оцінюють дитину.

Після закінчення тестування психолог-діагност здійснює порівняльний аналіз за всіма трьома частинами тесту та формує остаточний звіт. Обробка результатів тесту та визначення рівня розвитку креативності здійснюється відповідно до емпірично отриманих статистичних нормативів, які враховують соціокультурний контекст. Це вказує на те, що під час адаптації тесту в новому мовному середовищі необхідно перевіряти та коригувати вихідні (тобто задані, запропоновані оригінальною версією) тестові норми.

Головною перевагою САР Ф. Вільямса вважають можливість: 1) ідентифікувати рівень креативності дитини на даний час; 2) забезпечити батьків і вчителів інформацією про наявний рівень дивергентного мислення, а також про ті особистісні особливості, які в цієї конкретної дитини є найбільш сильними (слабкими) для реалізації творчого потенціалу.

МОДИФІКОВАНА УКРАЇНОМОВНА ВЕРСІЯ ТЕСТУ КРЕАТИВНОСТІ Ф. ВІЛЬЯМСА ТА ОБҐРУНТУВАННЯ ЇЇ СТВОРЕННЯ (Н. БЄЛЬСЬКА)

Протягом багатьох років українські психологи використовували російськомовну адаптовану версію тесту, яку запропонувала російський фахівець О. Тунік. Зазначена версія також була використана нами у процесі дослідження обдарованості школярів старших класів декількох середніх закладів загальної освіти м. Києва впродовж 2003–2005 років. У процесі цього тривалого експерименту виникало чимало запитань і зауважень щодо психометричної точності методики.

Перші з них належать до самооціночного опитувальника в батареї САР, що вимірює особистісні характеристики носія творчої обдарованості. Оригінальний субтест-опитувальник (Опитувальник творчих характеристик особистості, або ОТХО) представлено переліком із 50-ти тверджень, відносно кожного з яких респондент висловлює свою згоду / незгоду. Автор (Ф. Вільямс) зараховує кожне твердження до одного з чотирьох запропонованих ним особистісних факторів креативності: *ризик, допитливість, уява, складність* (відповідно кожне твердження репрезентує якийсь конкретний аспект будь-якого із зазначених факторів). Головним показником є сума відповідей, які співпадають із заданими «ключами»-індикаторами творчого потенціалу. Зміст кожного твердження ОТХО, на перший погляд, відображає звичні уявлення про «творчу поведінку» підлітка (якою вона має бути) і не викликає заперечень із теоретичної точки зору. Однак за результатами експерименту було виявлено, що показники ОТХО (як окремі –

«ризик», «складність» тощо, так і сумарний) досить слабо чи взагалі не пов'язані як з традиційними критеріями (реальні творчі досягнення й експертні оцінки), так і з рівнем розвитку дивергентного мислення в межах об'єктивно-психометричного підходу (малюнковий субтест).

З огляду на це, постало завдання відтворення заявленої Ф. Вільямсом структури чинників опитувальника й уточнення вкладу кожного його пункту в «реальну» креативність (тобто таку, що відображає рівень дивергентного мислення на невербальному стимульному матеріалі, яке вимірюється за допомогою малюнкового субтесту). З цією метою було проведено факторний аналіз (N = 454) пунктів опитувальника (програма SPSS, метод «максимальної правдоподібності», Varimax-rotation).

За результатами факторного аналізу було виявлено значну невідповідність між заявленою Ф. Вільямсом чотирифакторною структурою опитувальника та реальним групуванням його пунктів. Це вказує на умоглядний характер формування відповідних шкал (тобто питання-твердження, які мають досліджувати та підтверджувати, зокрема рівень «ризику», «допитливості» тощо, насправді утворюють інші факторні конфігурації). Тому нами було створено новий, скорочений варіант опитувальника (див. *Додаток 1*), що містить лише 33 пункти замість 50-ти. Таким чином, опитувальник набув більш компактної форми, а за рахунок виключення 17 неінформативних тверджень його конструктна валідність значно зросла. Окрім того, формулювання деяких питань було відкориговано так, щоб опитувальник можна було використовувати і на вибірці дорослих людей (наприклад студентів). Для нового варіанту було розраховано нові шкали в системі «стенів» (див. *Додаток 1*).

Особливістю нашого варіанту тестування є зняття тимчасових і будь-яких інших обмежень (зокрема, почати виконувати завдання респондент міг із будь-якого малюнка-ескізу). Таким чином, два з п'яти критеріїв, які були запропоновані для оцінки малюнків, виявилися практично не придатними для аналізу: *швидкість* і *гнучкість*.

Так, 95 % випробовуваних виконують всі 12 малюнків, а отже, цей показник є неінформативним через низьку дискримінативність. Щодо гнучкості, то її можна виміряти лише за умови виконання малюнків строго від 1-го до 12-го, однак ця вимога вводить неприпустиму під час дослідження креативності регламентацію. На думку В. Дружиніна, респондент повинен мати можливість працювати в зручному для нього спонтанному режимі [4]. З цієї причини ми відмовилися від використання цих критеріїв, що зробило непридатними для використання також і шкали, за якими визначаються інтегральні показники креативності згідно з методичним посібником О. Тунік. Для підвищення рівня інформативності результатів малюнкового субтесту нами було введено два нових критерії оцінки малюнків.

Перший критерій, позначений як ***розробленість 2 (або деталізованість),*** відображає ступінь деталізації та/або контекстуальності малюнка, тобто – або насиченість його додатковими деталями, або створення сюжету (мінірозповіді), або вираження певної думки (ідеї, концепції, погляди) автора.

Другий критерій, названий як ***оригінальність тематична (ОрТ),*** відображає частоту зустрічальності зображеного на малюнку в його смисловому змісті (цей

критерій традиційно використовують в аналогічному малюнковому тесті Е.П. Торренса: малюнки, що зустрічаються тематично рідко зазвичай вказують на оригінальність мислення і дивергентної продукції). Для отримання цього критерію було проаналізовано й оброблено 1247 протоколів, визначено зустрічальність (у %) конкретних тем і предметів.

Три інші критерії ***(оригінальність, розробленість-асиметрія та назва***) застосовуються під час оброблення результатів так само, як запропонувала О. Тунік. Однак розрахунок інтегральних показників креативності тепер здійснюється за іншим алгоритмом, а саме:

1) оригінальність + розробленість 1 (асиметрія) + розробленість 2 (деталізація) + назва = *Креативність за Вільямсом (Σ Віл);*

2) Σ Віл – (це знак мінусу) оригінальність тематична (ОртТ) = *Сумарна Креативність (Σ креат).*

Таким чином, результати вимірювання (діагностики) рівня розвитку дивергентного мислення на невербальному стимульному матеріалі представлені трьома показниками: формальний (Σ Віл), змістовний (ОрТ) і сумарний, що об'єднує ці два показники (Σ креат).

Цікавим є характер відносин між формальним і змістовним показником креативності, а саме: чи пов'язана креативність, що демонстрована в роботі з простором малюнка (Σ Віл), з частотою-рідкістю реакцій (ОрТ) на незакінчений стимул? Для вирішення цього питання було проведено кореляційний аналіз. Результати наведено в таблиці 1.

Таблиця 1

	Оригінальність тематична (ОрТ)	***Креативність за Ф. Вільямсом (Σ Віл)***
Оригінальність тематична (ОрТ)	R = 1 p = 0,000 N = 454	R = – 0, 331 p = 0,001 N= 454

Результати аналізу засвідчують, що ці два параметри позитивно корелюють на високому рівні значущості (варто пам'ятати, що кількісний показник ОрТ «зворотно» відображає власне оригінальність, тобто чим вищою є оригінальність асоціативних реакцій, тим нижчий показник, що її фіксує).

Тестування креативності за допомогою модифікованого варіанту методики Ф. Вільямса (САР) та алгоритм обробки його результатів

Загальні зауваження щодо процедури обстеження

Тестування може проводитися як індивідуально, так і в групі. Час виконання загалом не обмежений для індивідуального обстеження, але він не має перевищувати 40 хвилин, тобто однієї академічної години для всієї роботи (субтест-опитувальник + малюнковий субтест) у груповому обстеженні. Третій субтест САР (експертні оцінки) доцільно використовувати в разі вивчення креативності одного

або декількох дітей, однак практично нереально застосувати його для експертизи великої групи випробовуваних у зв'язку з надмірними тимчасовими витратами.

Вкрай важливо, щоб кожен респондент сидів за окремим столом (у разі групового обстеження). У разі неможливості реалізувати цю умову потрібно «замотивувати» випробовуваних виключно на самостійне виконання малюнкового субтесту (оскільки в іншому випадку це спотворює результат). На початку тестування варто внести в протокол (тестовий лист) усі необхідні дані (прізвище, ім'я, вік, стать тощо). Послідовність виконання субтестів: 1 – опитувальник, 2 – малюнковий. Інструкція до малюнкового субтесту подається усно та у вільній формі. Потрібно відобразити її загальний зміст: «Домалюйте ці розпочаті кимось, але не закінчені малюнки, так, як саме Ви хочете це зробити». Причому необхідно зазначити, що:

– тест не передбачає оцінки художніх здібностей;

– починати можна з будь-якого малюнка-ескізу;

– лист з малюнками-ескізами можна повертати під будь-яким кутом;

– закінчений малюнок обов'язково потрібно розбірливо підписати (назва того, що намальовано);

– за бажання можна використовувати кольорові олівці.

АЛГОРИТМ ОБРОБКИ ЕКСПЕРИМЕНТАЛЬНИХ ДАНИХ

Субтест-опитувальник

Відповіді на пункти субтесту-опитувальника фіксуються в спеціальному протоколі, а потім зіставляються з тестовим «ключем». Отриманий результат («сирої бал») перекладається в тестову шкалу «стандартних десяток», або «стенів», яка буде відображати той чи інший рівень розвитку на даний час творчих особистісних характеристик (див. *Додаток 1*).

Малюнковий субтест

Малюнковий субтест аналізується за п'ятьма параметрами, кожен з яких відображає рівень присутності в малюнку таких факторів креативності, як *оригінальність формальна (ОрФ), розробленість-асиметрія (Р1), розробленість-деталізація (Р2), оригінальність тематична (ОрТ), назва (Н)*. Нижче представлено алгоритми оцінки кожного параметра.

1. Оригінальність формальна (ОрФ)

Кожен з 12-ти квадратів тестового аркуша містить стимульні лінії (або стимульну замкнуту чи напівзамкнуту фігуру). **ОрФ** оцінюється з точки зору розташування виконаного малюнка відносно стимульних ліній (або стимульної фігури) всередині квадрата. Малюнок може бути виконано: 1) лише всередині стимульних ліній (стимульної фігури); 2) лише зовні; 3) всередині та зовні.

Обґрунтування введення цього критерію оцінки креативності: менш креативні люди зазвичай ігнорують стимульну фігуру та виконують малюнок за її межами. Більш креативні люди малюють всередині неї; висококреативні люди схильні

активно використовувати весь простір квадрата, не фіксуючись на контурі фігури. Оцінка **ОрФ** здійснюється таким чином:

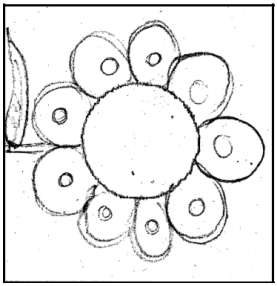
– малюнок лише зовні = 1 бал;
– малюнок лише всередині = 2 бали;
– малюнок всередині та зовні = 3 бали.

Загальний сирий бал за фактором (критерієм) **ОрФ** – сума всіх оцінок за 12-ма малюнками.

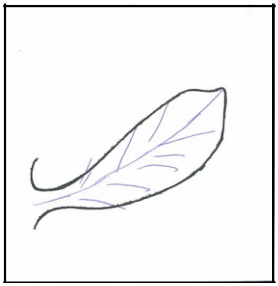
Приклади:

– малюнок зовні – 1 бал;
– малюнок всередині – 2 бали;
– малюнок зовні та всередині – 3 бали.

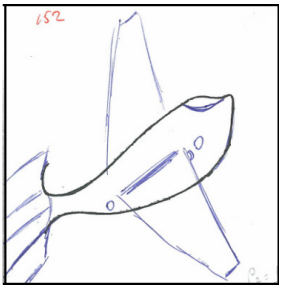
Квітка



Лист



Літак

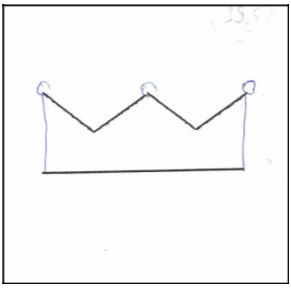


2. Розробленість-асиметрія (Р1)

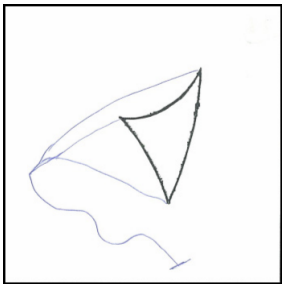
Це фактор, що оцінює наявність або відсутність симетрії. Оцінка:

– малюнок симетричний і всередині стимульної фігури, і поза нею = 0 балів;
– малюнок асиметричний тільки зовні стимульної фігури = 1 бал;
– малюнок асиметричний всередині стимульної фігури = 2 бали;
– малюнок асиметричний всередині і зовні стимульної фігури = 3 бали.

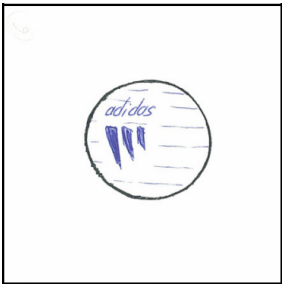
Приклади



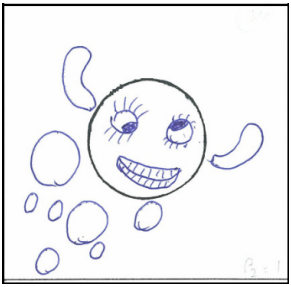
Відсутність симетрії = 0
«Корона»



Симетрія зовні = 1
«Повітряний змій»



Симетрія всередині = 2
«М'яч»



Симетрія зовні та всередині = 3
«Капітошка»

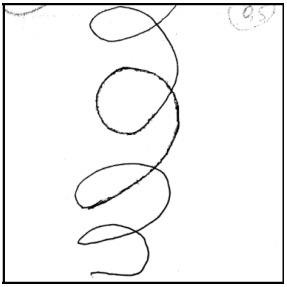
Під час оцінки *розробленості-асиметрії* (**Р1**) потрібно мати на увазі, що за асиметрію може бути помилково прийнято недбалість (неакуратність) або невмілість малювання. Головним критерієм під час оцінки Р1 є наявність хоча б однієї осі симетрії – вертикальної, горизонтальної, діагональної (при осьової симетрії), або центру симетрії (при центральної симетрії). Якщо таку вісь (або центр) можна виділити, то малюнок можна оцінювати як симетричний. Окрім того, потрібно зважати на наступне: не можна вважати малюнок загалом асиметричним, тобто *розробленим* (а також вважати асиметричними його внутрішню або зовнішню частини), якщо:

– малюнок відображає певну одноманітну послідовність, яка ритмічно повторюється;

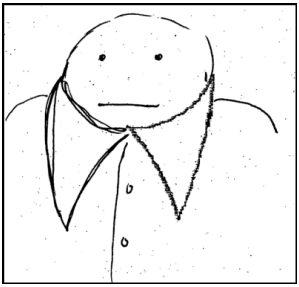
– за симетричного домальовування стимульної фігури виникає цілісний симетричний образ;

– малюнок-ескіз лише отримує назву, але залишається практично або «недоторканим», або домальованим в мінімальному ступені за рахунок введення 1–2 допоміжних додаткових ліній.

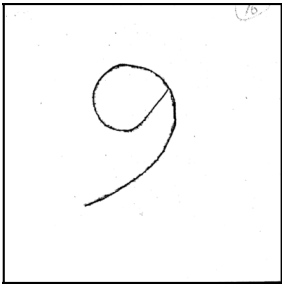
Приклади до малюнків з Р1 = 0.



Малюнок до ескізу № 7
(«Нитка») – послідовність,
яка ритмічно повторюється



Малюнок до ескізу № 2
(«Повна людина») – в процесі
домальовування стимульної фі-
гури виникає цілісний
симетричний образ



Малюнок до ескізу № 7
(«Дев'ять») – малюнок зали-
шився майже «недоторканим»
за винятком замикання
стимульної фігури.

3. Розробленість-деталізація (Р2)

Цей фактор відображає ступінь деталізації та/або контекстуальності малюнка, тобто або насиченість його додатковими деталями, або створення сюжету (міні-розповіді), або вираження певної думки (ідеї, концепції, погляди) автора.

Оцінка **Р2** проводиться таким чином:

– малюнок відсутній, але є назва – 0 балів;

– малюнок надмірно схематичний, хоча є необхідний атрибут = 0,5 бала;

– зображений предмет має лише необхідні атрибути = 1 бал;

– зображений предмет має не лише необхідні атрибути, а й ті, що не належать йому (1–2 додаткові деталі), або на малюнку зображені від двох і більше різних предметів = 2 бали;

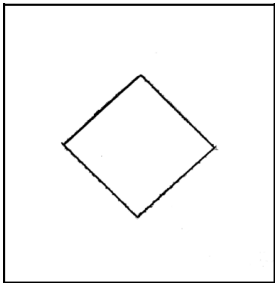
– на малюнку зображено від двох і більше об’єктів, які включені в динамічний процес, що передбачає певний результат = 2,5 бала;

– малюнок виконаний вочевидь в іронічному, гумористичному або сатиричному стилі – 2,5;

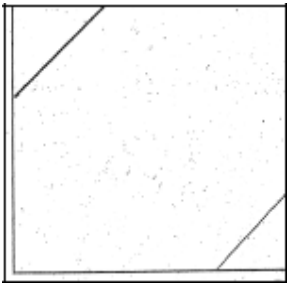
– малюнок включено в певний контекст, сюжет, що насичений багатьма деталями; виражається ідея, думка, ставлення до чого-небудь, індивідуальне бачення, концепція = 3 бали (зазначена оцінка ставиться обов’язково з урахуванням назви малюнка);

– малюнок виконаний у високохудожньому стилі = 3–3,5 бала.

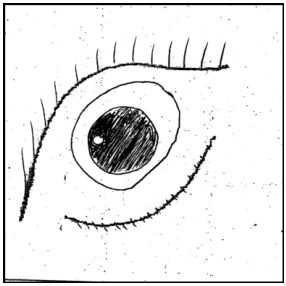
Приклади



Ескіз не доповнений, але є назва («Ромб») – 0 балів



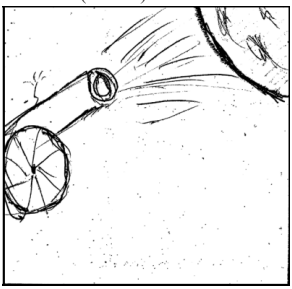
Мінімалістський малюнок до ескізу № 8 («Рамка») – 0,5 бала



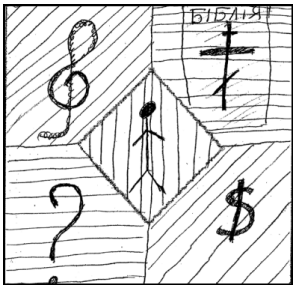
Малюнок до ескізу № 10 («Око») – 1 бал

Малюнок до ескізу № 12 («Людина в масці») – 2 бали

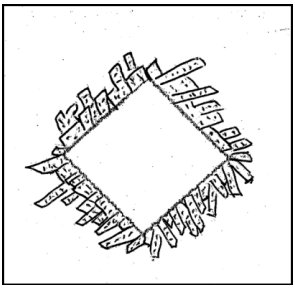
Малюнок до ескізу № 2 («Порвали яблуко…») – 2 бали



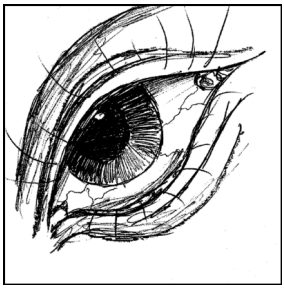
Малюнок до ескізу № 4 («Вид с ядра, що летить») – 2,5 бала (динамічний процес)



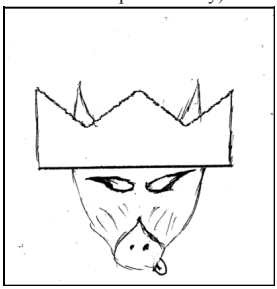
Малюнок до ескізу № 5 («Сучасна людина») – 3 бали (представлено фрагмент авторської картини світу)



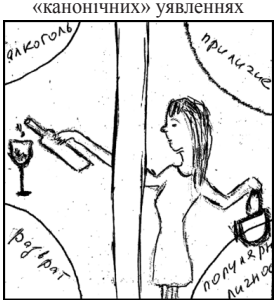
Малюнок до ескізу № 5 («Земля кругла?») = 3 бали (іронічне виражено сумнів у будь-яких «канонічних» уявленнях



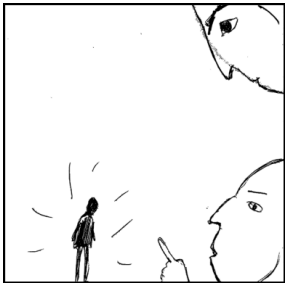
Малюнок до ескізу № 5 («Око») – 3 бали (високохудожнє виконання)



Малюнок до ескізу № 11 («Влада») – 3 бали (виражене особисте трактування поняття «Влада»)



Малюнок до ескізу № 4 («Дволика персона») – 3 бали (представлено фрагмент авторської картини світу)



Малюнок до ескізу № 4 («Соціум і людина») – 3 бали (представлено особисте трактування відносин суспільства і особистості)

4. Оригінальність тематична (ОрТ)

ОрТ відображає частоту зустрічальності асоціацій до того, що зображено на малюнку, у його смисловому змісті.

Цей критерій оцінки (і лише він) традиційно використовується в аналогічному малюнковому тесті Торенса: малюнки, які тематично рідко зустрічаються, не завжди, але переважно вказують на оригінальність мислення і дивергентної продукції.

Практика підтверджує, що декілька малюнків-ескізів у малюнковому субтесті САР виступають «стимулами-провокаціями», тобто ескізами, що провокують респондента на найбільш легку, очевидну, стандартну відповідь (найбільшою мірою провокативність відображена на малюнку-ескізі № 4). Схильність «піддаватися» цій провокації, а не протистояти їй відображає невисокий рівень креативності (або небажання проявляти її, думати – з різних причин). Водночас «відхід», ухиляння від очевидних асоціацій і пред'явлення відповіді (малюнка до ескізу), яка досить рідко зустрічається, має розглядатися як внутрішня свобода, «незашореність» мислення, як показник готовності до пошуку нового та схильності до ризику, а також враховуватися потім в загальному сумарному показнику креативності. Для формування оцінки за цим критерієм необхідно кожен з представлених малюнків-відповідей співвіднести з «Каталогом частот» *(Додаток 3)* та виставити кожному виконаному

малюнку відповідну частоту.

Важливо відзначити, що в цьому випадку *малюнки-абстракції, що не піддаються інтерпретації, не беруться до уваги та виключаються з аналізу* (на відміну від попередніх оціночних процедур, тобто за показниками **ОрФ, Р1** та **Р2** малюнок можна аналізувати). Також варто мати на увазі, що назва малюнка може не зовсім відповідати зображеному (або зовсім не відповідати). Тому під час оцінки **ОрТ** необхідно орієнтуватися лише на зміст (сенс) власне малюнка. Назва частіше виявляється більш важливою для розуміння контексту (тобто для визначення рівня розробленості-деталізації).

Приклад

Припустимо, що в протоколі N закінчений малюнок-ескіз № 1 представлений як «риба», ескіз № 2 – «повна людина» (але насправді зображена частина одягу (комір), ескіз № 3 – «автомобіль зверху», ескіз № 4 – «сонце (над галявиною)», ескіз № 5 – «квадрат ABCD», ескіз № 6 – «квітка», ескіз № 7 – «черепашка», ескіз № 8 – «ніс корабля», ескіз № 9 – «двері гаража», ескіз № 10 – «губи (рот)», ескіз № 11 – «ріжучий інструмент», ескіз № 12 – «водолазна маска».

Під час зіставлення вказаних відповідей із «Каталогом частот» кожен з них отримує відповідну індекс-частоту. Так, відповідь на ескіз № 1 отримує індекс = 59 (тобто 59 % випробовуваних дають таку саму чи аналогічну відповідь), відповідь 2 = 4,5; відповідь 3 = 3; відповідь 4 = 65; відповідь 5 = 28; відповідь 6 = 7; відповідь 7 = 13; відповідь 8 = 4; відповідь 9 = 20; відповідь 10 = 4; відповідь 11 = 1,5; відповідь 12 = 3,5.

Показник **ОрТ** для вказаного прикладу дорівнює сумі всіх індексів, поділена на 12 (оскільки для аналізу були прийняті всі 12 малюнків).

Для наведеного прикладу: **ОрТ** = 17,7

(59 + 4,5 + 3 + 65 + 28 + 7 + 13 + 4 + 20 + 4 + 1,5 + 3,5) / 12 = 17,7

Отримане число (17,7) порівнюється з проміжним тестовим нормативом за відповідною шкалою *(Додаток 2)*. У цьому випадку він відповідає шести «стенам», тобто вказує на середній (загально статистичний) рівень креативності за показником ОрТ. Сумарний ж показник креативності (**Σ креат**) може виявитися як нижчим, так і вищим за середній рівень.

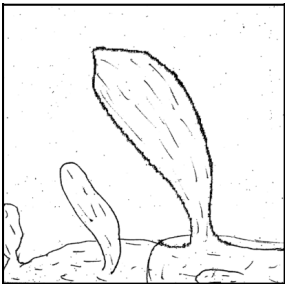
5. Назва (Н)

Вказаний фактор відображає не лише вербальний інтелект як такий, а й уточнює сенс, наявність або відсутність контексту зображення, що представлено випробуваним. Найбільшою мірою назва (Н) пов’язана з розробленістю-деталізацією (Р2), у зв’язку з чим оцінка Р2 визначається з урахуванням змісту, який автор малюнка задає підписом до нього.

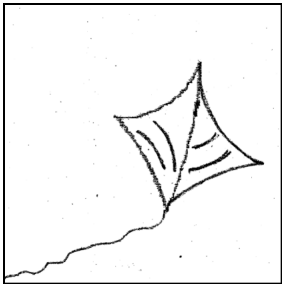
Оцінка проводиться таким чином.

1. Назва представлена одним словом (яке позначає конкретний предмет або ситуацію, зображені на малюнку), або двома словами, які зазвичай використовуються разом для позначення одного предмета («повітряний змій», «кубик Рубіка», «інфузорія-туфелька») = 1 бал.

Приклади



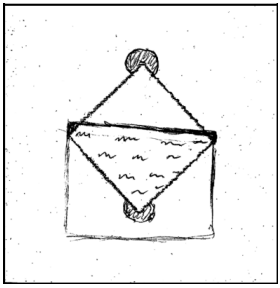
Малюнок до ескізу № 1
(«Кактус»)



Малюнок до ескізу № 2
(«Повітряний змій»)

2. Назву представлено двома чи більшою кількістю слів, які безособово уточнюють чи будь-яким чином додатково визначають зображений предмет, або словами, що перераховують зображенні предмети = 2 бали.

Приклади

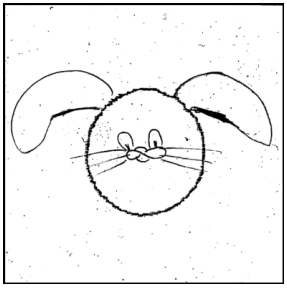


Малюнок до ескізу № 5
(«Конверт з листом») = 2 бали

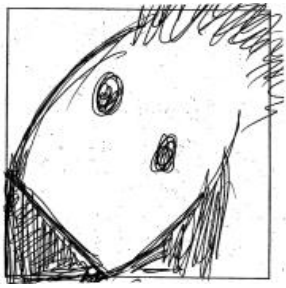
Малюнок до ескізу № 8
(«Робочий в кепці з паперу») = 2 бали

3. Назву представлено двома чи більше словами, які включають особисті, образні, психологічні, особові або поведінкові характеристики зображеного об’єкта = 2,5 бала.

Приклади

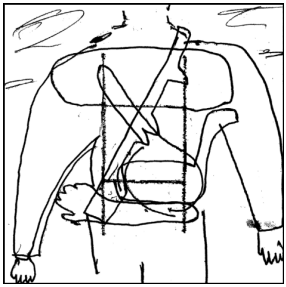


Малюнок до ескізу № 6
(«Заєць-оптиміст») = 2,5 бала



Малюнок до ескізу № 8 («Задумчивый попугай»
(на рос.)) = 2,5 бала

Малюнок до ескізу № 10
(«Добрий привид») = 2,5 бала

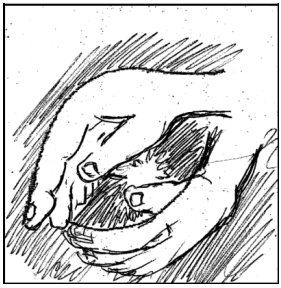


Малюнок до ескізу № 3
(«Дід Петро в поході») = 2,5 бала

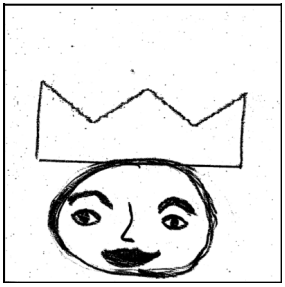
4. Назва відображає: а) якусь думку, ідею, виражену автором в малюнку; б) суб'єктивне ставлення автора до зображеного чи філософську його інтерпретацію; в) почуття гумору (дотепність) = 3 бали. *Також назва може бути представлена лише одним словом.*

Приклади

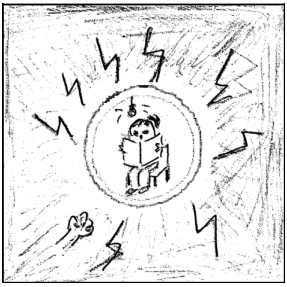
Малюнок до ескізу № 7
(«Краса материнства») = 3 бали



Малюнок до ескізу № 10
(«Руки долі») = 3 бали



Малюнок до ескізу № 11
(«Колобок став королем») – 3 бали

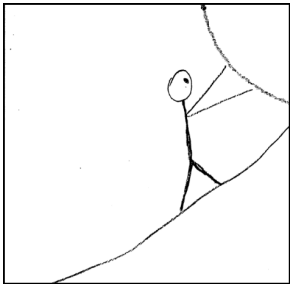


Малюнок до ескізу № 6
(«Інтроверт») – 3 бали

Ще раз зазначимо, що розробленість-деталізація (Р2) і назва (Н) мають розглядатися у зв'язці один з одним: від назви залежить оцінка, яку повинен отримати показник Р2. Отак, можливі випадки, коли малюнок, який не має деталей (тобто

виконаний у лаконічній, «мінімалістській» манері) за рахунок назви отримує максимальну оцінку.

Приклад



Малюнок до ескізу № 4
«Урок для послідовників Сізіфа» Р2 = 3 бали, Н = 3.

З огляду на це, серед показників креативності окремо фіксується сумарний бал **Σ(Р2 + Н**), виражений у шкалі процентилей і також представлений у лінійці нормативів *(Додаток 2)*.

ПОВНИЙ АЛГОРИТМ ОБРОБКИ РЕЗУЛЬТАТІВ, ОТРИМАНИХ НА МАЛЮНКОВОМУ СУБТЕСТІ САР

Підраховується загальний показник ***«оригінальності формальної»*** **(ОрФ):** ОрФ мал. 1 + ОрФ мал. 2 + ОрФ мал. 3 + ... + ОрФ мал. 12 = Σ ОрФ (сума балів ОрФ за 12-ма малюнками)

Підраховується загальний показник ***«розробленості-асиметрії»*** **(Р1):** Р1 мал. 1 + Р1 мал. 2 + Р1 мал. 3 + ... + Р1 мал. 12 = Σ Р1 (сума балів Р1 за 12-ма малюнками).

Підраховується загальний показник ***«розробленості-деталізації»*** **(Р2)**: Р2 мал. 1 + Р2 мал. 2 + Р2 мал. 3 + ... + Р2 мал. 12 = Σ Р2 (сума балів Р2 за 12-ма малюнками).

Підраховується загальний показник ***«назви»*** **(Н)**: Н мал. 1 + Н мал. 2 + Н мал. 3+ ... + Н мал. 12 = Σ Н (сума балів Н за 12-ма малюнками).

Підраховується показник **Σ Віл = Σ ОрФ + Σ Р1 + Σ Р2 + Σ Н**. Цей показник відображає переважно креативність формального характеру (за рахунок більш важливих тут показників **ОрФ і Р1)**, тобто креативність роботи насамперед із заданим графічним простором.

Підраховується загальний показник ***«оригінальності тематичної»*** **(ОрТ)** відповідно до «Каталогу частот»: **(ОрТ мал. 1 + ОрТ мал. 2 + ОрТ мал. 3 + ... ОрТ мал. 12) / 12 = ОрТ.**

Поділ (ділення) *на 12 є вірним лише в тому разі*, якщо всі 12 малюнків прийняті для аналізу. Якщо ж у протоколі подано абстрактні малюнки, сенс яких є незрозумілим для дослідника (і будь-якого іншого експерта), або ж деякі малюнки до ескізів відсутні, їх варто виключити з розрахунку **ОрТ**. Відповідно, **ОрТ** розраховується діленням на кількість прийнятих до аналізу малюнків. У разі, якщо кількість абстрактних (або відсутніх) малюнків становить 5 і більше, то цей протокол не аналізується.

Сумарний (остаточний) показник креативності визначається як різниця **Σ Віл – ОрТ = Σ креат.**

Додатковим показником креативності є сума балів за критеріями Р2 і Н **(Σ Р2 + Н).** Цей показник, будучи високим, уточнює характер креативності за невисокого рівня «Оригінальності тематичної» **(ОрТ**), а саме: респондент, який, не генеруючи принципово нових ідей, здатний створювати цінні компіляції, спираючись на вже відомі стандарти (підходи, рішення, інтерпретації тощо).

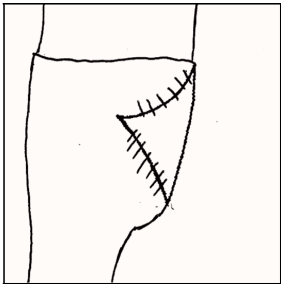
Усі отримані показники – **Σ Віл, ОрТ, Σ креат, Σ (Р2 + Н)** – переводяться в процентилі відповідно до тестових нормативів *(Додаток 2)*. Вони є остаточними результатами психометричної процедури, відповідно до яких формується заключне рішення щодо креативності дослідженого.

ДОДАТКОВІ ЗАУВАЖЕННЯ ЩОДО ІНТЕРПРЕТАЦІЇ ОТРИМАНИХ РЕЗУЛЬТАТІВ

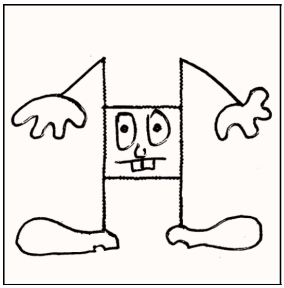
Варто пам’ятати, що малюнковий субтест САР, як й усі малюнкові тести, належить до проєктивних методів діагностики. Це означає, що той, хто малює (у нашому випадку – домальовує запропоновані ескізи), демонструє не лише ту чи іншу креативність, а й «повідомляє» про себе досить багато інформації (домінантні мотивації, інтереси, страхи, комплекси, особливості сприйняття світу – логічну або чуттєву, прагнення до вираження свого індивідуального бачення чи орієнтацію на загальноприйняті погляди, певні особистісні якості тощо). Отак, завжди можна бачити – схильність до агресії, сексуальну «стурбованість», певні «ідеї фікс», лірично-романтичний або практично-конкретний склад особистості.

Приклад (агресивність)

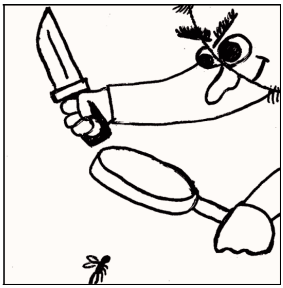
1. «Козак Мамай»



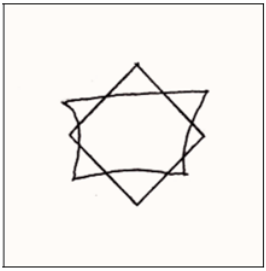
2. «Латка»



3. «Лох»

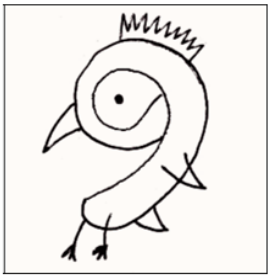


4. «Злий пацан»

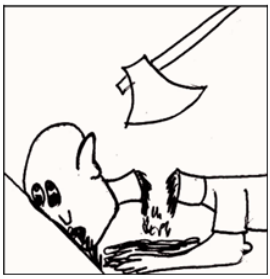


5. «Зірка»

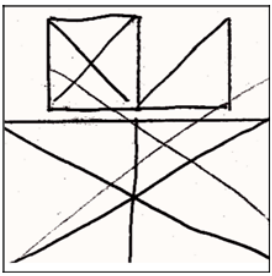
6. «Чорт»



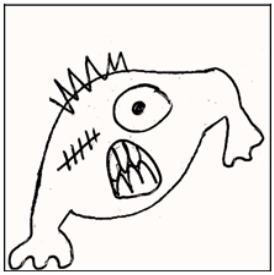
7. «Птах»



8. «Смерть»

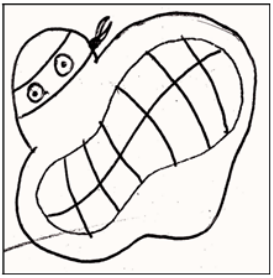


9. «Казна-що»



10. «Троглодит»

11. «Кіт»

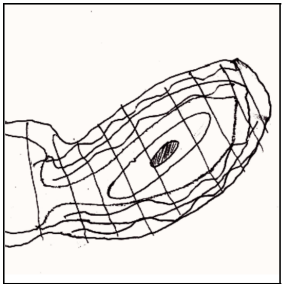


12. «Черепашка Ніндзя»

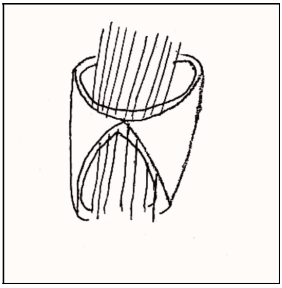
Відповідно до прикладів можна побачити, що шість з 12-ти малюнків відображають тему агресії. Водночас сумарний показник креативності цього школяра є досить високим. Це є підтвердженням того факту, що агресивні підлітки можуть бути досить креативними.

Також варто звертати увагу на протоколи, які містять занадто багато абстрактних малюнків (більше шести), які неможливо трактувати без допомоги автора цієї продукції. Цей результат зазвичай відображає значні психологічні (ментальні) проблеми, зокрема аутичність чи близький до шизоїдного складу особистості. Такі малюнки не аналізуються.

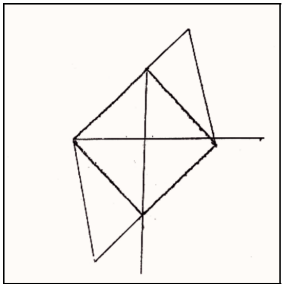
Приклад (можливий аутизм)



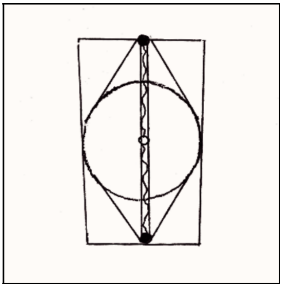
1. «Хаотичні отвори в небі з межами прямі»



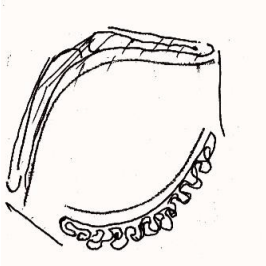
2. «Викривлені у часі плоті»



5. «Гравітаційні грані і перевернутий світ»

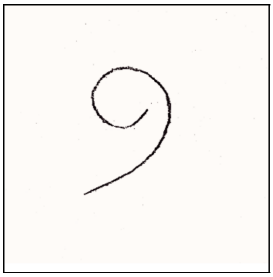


6. «Парова машина або еволюційна зміна у формі квадрата, ромба, кола»

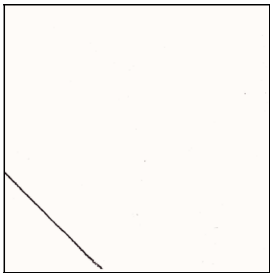


10. «Спотворені емоції»

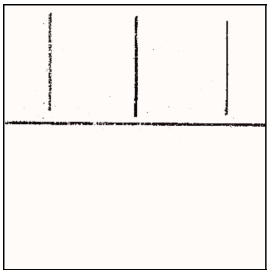
Те саме стосується протоколів, у яких відсутні які-небудь натяки на малювання, але є підписи (назви) до малюнків-ескізів, причому ці назви відображають прагнення особистості «розгадати» символізм ескізів (малюнки № 7, 8, 9, 11, 12).



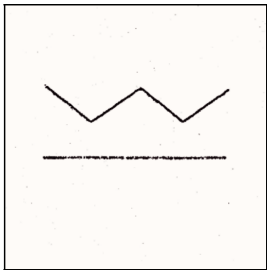
7. «Сузір'я теорії Апокаліпсису»



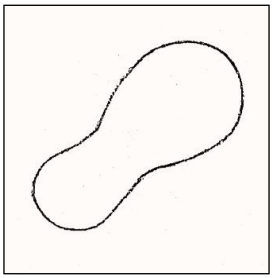
8. «Перешкода, яку не видно»



9. «Білий, чорний монумент»



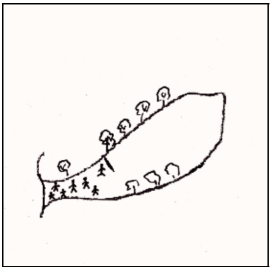
11. «Галюциногенна форма споруди, механізму»



12. «Простір, що пригнічує»

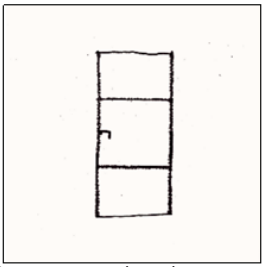
Вкрай рідко може статися, коли респондент зв'язує всі малюнки у цілісну сюжетну історію. Це вказує на *дуже високу креативність*, навіть якщо всі чотири її показники знаходяться в межах середніх значень.

Приклад (сюжетний підхід)



1. «Ми приїхали в гуртожиток "Юннат"»

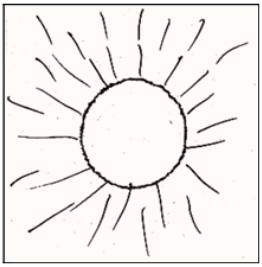
2. «Ми дуже веселі»



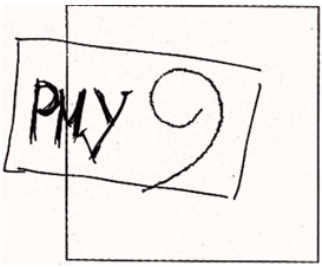
3. «Перед нами привітно відкрили двері»

4. «Спочатку було сонечко за хмарами»

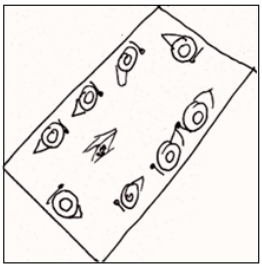
5. «На першому поверсі було дуже холодно»



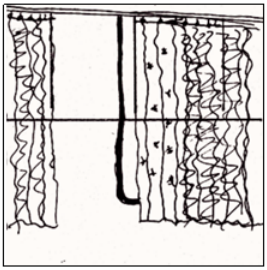
6. «Навіть не рятувало сонечко»



7. «На контрольній роботі я сиділа за цим столом»

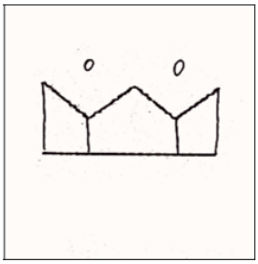


8. «А це стіл, за яким ми їли»

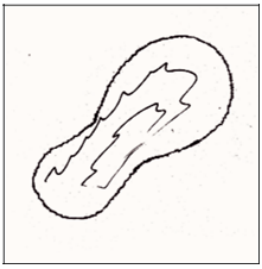


9. «А це гардини у кімнаті наших хлопців»

10. «Твої зелені очі, так дивляться на мене»



11. «А ми їли шоколад "Корона" з мигдалем»



12. «А це пляма від соку на підлозі»

ДІАГНОСТИКА КРЕАТИВНОСТІ В ПРОФОРІЄНТАЦІЙНІЙ РОБОТІ

Традиційно профорієнтаційна робота передбачає дослідження особистості в контексті тристороннього підходу:

– інтереси, схильності, переваги, цінності;

– здатності;

– характерологічних особливості, особистісні якості, психотип.

Дослідження креативності (здатності до творчості) не завжди входило в програму вивчення здібностей оптанта: найчастіше вимірювалися лише окремі здібності, профіль інтелекту та загальний рівень IQ. Наприкінці XX – початку XXI ст., після отримання експериментальних даних креативності стали приділяти більше уваги як фактору, безумовно більш важливому в структурі обдарованості (такого, що домінує над інтелектом). З урахуванням того факту, що високреативні люди зазвичай мають інтелект як мінімум вище середнього рівня, то значущість дослідження креативності набула більшого значення, ніж вивчення власне інтелекту без креативності. З огляду на це, профорієнтаційний дослідження отримало нові акценти. Оскільки, на думку В. Мясищева [6], схильності та здібності переважно пов'язані та корелюють між собою – в разі виявлення інтересів до інтелектуальної та творчої діяльності вимір дивергентного мислення стає пріоритетним. Науковці Інституту обдарованої дитини НАПН України впродовж багатьох років проводили дослідження креативного потенціалу обдарованих дітей, зокрема з урахуванням їхніх професійних інтересів і схильностей. Деякі з результатів цих досліджень

представлено в таблицях 1 і 2, що відображають зв'язок бажаних видів діяльності за типологічною системою Дж. Холанда *(табл. 1)* і рівня креативності *(табл. 2)*.

Таблиця 2

Результати кореляційного аналізу між вибором сфери професійної діяльності та рівнем креативності

Професійні інтереси за класифікацією Дж. Холанда	Показник креативності за самооціночним опитувальником **(Креат СО)**	Показник Креативності «Оригінальність тематична **(ОрТ)**	Показник креативності за Вільямсом **(Σ Віл)**	Сумарний показник креативності **(Σ креат)**	Додатковий показник креативності **Σ (Р2+Н)**
Реалістичні	**r = - 0,27 p = 0,000 N = 235**	r = 0,042 p = 0,511 N = 245	r = - 0,082 p = 0,199 N = 245	r = - 0,085 p = 0,184 N = 245	r = - 0,1 p = 0,109 N = 245
Інтелектуальні	**r = 0,27 p = 0,000 N = 235**	r = - 0,075 p = 0,995 N = 245	**r = 0,164 p = 0,010 N = 245**	**r = 0,166 p = 0,009 N = 245**	**r = 0,20 p = 0,002 N = 245**
Конвенціональні	**r = - 0,31 p = 0,000 N = 235**	r = 0,000 p = 0,995 N = 245	**r = - 0,3 p = 0,000 N = 245**	**r = - 0,26 p = 0,000 N = 245**	**r = - 0,23 p = 0,000 N = 245**
Підприємницькі	**r = - 0,2 p = 0,002 N = 235**	r = 0,038 p = 0,561 N = 245	**r = – 0,24 p = 0,000 N = 245**	**r = – 0,222 p = 0,000 N = 245**	**r = - 0,23 p = 0,000 N = 245**
Артистичні	**r = 0,29 p = 0,000 N = 235**	r = - 0,045 p = 0,487 N = 245	**r = 0,23 p = 0,000 N = 245**	**r = 0,22 p = 0,001 N = 245**	**r = 0,21 p = 0,001 N = 245**
Соціальні	r = 0,12 p = 0,068 N = 235	r = 0,059 p = 0,356 N = 245	r = 0,075 p = 0,241 N = 245	r = 0,044 p = 0,490 N = 245	r = 0,047 p = 0,462 N = 245

Результати аналізу засвідчують, що підлітки, які орієнтуються на інтелектуально-артистичні (ІА) або артистично-інтелектуальні (АІ) професії, мають більш високий креативний потенціал, ніж їхні однолітки, які вибирають інші типи професій (особливо конвенціональні та підприємницькі). Це підтверджує спостереження Дж. Холанда, який відзначає наявність більш виражених творчих здібностей у професіоналів, зайнятих у науково-дослідній, аналітичній і творчій роботі [5]. Також це дає змогу зробити наступні уточнення: показник креативності, отриманий за результатами профорієнтаційного обстеження, має аналізуватися в контексті заявлених досліджуваними інтересів і схильностей, а також з урахуванням рівня та профілю інтелекту.

Для уточнення вищенаведених результатів було проведено додаткове дослідження з метою встановлення зв'язку креативності з цілями-цінностями (ЦЦ) різних видів професійної діяльності. Кожна з ЦЦ пов'язана з релевантними їм видами професійної діяльності, а саме: реалістична сфера представлена цінністю «Впровадження нових технологій, створення матеріальних цінностей, необхідних людям практичних і корисних речей»; інтелектуальна сфера – цінністю «Пошук, узагальнення та аналіз фактів, виведення закономірностей, висунення гіпотез і створення нових теорій»; артистична – «Самовираження через художню творчість, можливість втілити у результатах праці свою індивідуальність та естетичні ідеали; підприємницька – «Кар'єра, фінансовий успіх, завоювання високого становища у суспільстві, посилення впливу на людей; конвенціональна – «Збереження накопичених суспільством духовно-моральних цінностей і матеріальних благ, контроль

беззаперечного виконання прийнятих норм і правил»; соціальна – «Надання допомоги соціально незахищеним членам суспільства, турбота про здоров'я, матеріальну забезпеченість і духовний розвиток людей».

У таблиці 3 представлено результати кореляційного аналізу, здійсненого між професійними цілями-цінностями і показниками креативності, визначеними за допомогою модифікованого тесту Ф. Вільямса.

Таблиця 3

Результати кореляційного аналізу між професійними цілями-цінностями та показниками креативності

Професійні цілі-цінності	Показник креативності за самооціночним опитувальником **(Креат СО)**	Показник Креативності «Оригінальність тематична **(ОрТ)**	Показник креативності за Вільямсом **(Σ Віл)**	Сумарний показник креативності **(Σ креат)**	Додатковий показник креативності **Σ (Р2+Н)**
«Реалістичні»	r = - 0,105 p = 0,218 N = 140	r = 0,078 p = 0,344 N = 148	r = 0,055 p = 0,509 N = 148	r = 0,023 p = 0,785 N = 148	r = - 0,016 p = 0,846 N = 148
«Інтелектуальні»	r = - 0,039 p = 0,648 N = 140	r = - 0,138 p = 0,093 N = 148	r = 0,029 p = 0,731 N = 148	r = 0,069 p = 0,408 N = 148	r = 0,109 p = 0,189 N = 148
«Конвенціональні»	r = - 0,126 p = 0,137 N = 140	r = 0,106 p = 0,202 N = 148	r = - 0,13 p = 0,116 N = 148	***r = - 0,146*** ***p = 0,077*** ***N = 148***	**r = - 0,17** **p = 0,040** **N = 148**
«Підприємницькі»	**r = - 0,26** **p = 0,002** **N = 140**	r = 0,114 p = 0,167 N = 148	r = - 0,133 p = 0,108 N = 148	***r = – 0,151*** ***p = 0,067*** ***N = 148***	**r = - 0,182** **p = 0,027** **N = 148**
«Артистичні»	**r = 0,21** **p = 0,012** **N = 140**	r = 0,034 p = 0,677 N = 148	**r = 0,182** **p = 0,027** **N = 148**	***r = 0,147*** ***p = 0,075*** ***N = 148***	***r = 0,142*** ***p = 0,086*** ***N = 148***
«Соціальні»	**r = 0,18** **p = 0,032** **N = 140**	r = 0,054 p = 0,516 N = 148	r = 0,116 p = 0,159 N = 148	r = 0,084 p = 0,311 N = 148	r = 0,018 p = 0,827 N = 148

Результати цього дослідження певною мірою підтверджують результати дослідження попереднього, зокрема: 1) ті, хто, орієнтуються на таку цінність, як «Самовираження через художню творчість, можливість втілити в результатах праці свою індивідуальність та естетичні ідеали», зазвичай демонструють високу креативність (на достовірному рівні значущості для показника самооцінки та показника креативності за Вільямсом (**Σ Віл**), і на рівні статистичної тенденції – для сумарного показника креативності (**Σ креат**), а також для додаткового показника креативності **Σ (Р2 + Н)**); 2) ті хто, орієнтуються на такі цілі-цінності, як «Кар'єра, фінансовий успіх, завоювання високого становища в суспільстві, посилення впливу на людей» і «Збереження накопичених суспільством духовно-моральних цінностей і матеріальних благ, контроль беззаперечного виконання прийнятих норм і правил» переважно виявляють слабку креативність (на значущому рівні для додаткового показника креативності Σ (Р2 + Н) і на рівні статистичної тенденції для сумарного показника креативності **Σ креат**).

Результати цих двох експериментів дають змогу дійти висновку: профорієнтаційна робота обов'язково потребує дослідження креативності, показники якої мають аналізуватися в контексті інтересів і схильностей особистості, а також з урахуванням рівня та профілю її інтелекту.

ЛІТЕРАТУРА

1. *Айзенк Г.* Природа интеллекта – битва за разум / Г. Айзенк, Л. Кэмин. – М. : Эксмо-Пресс, 2002. – С. 344.

2. *Бурлачук Л. Ф.* Психологическая диагностика интеллекта и личности / Л. Ф. Бурлачук, В. М. Блейхер. – Киев, 1978. – 193 с.

3. *Галкина Т. Е.* Изучение влияния тестовой ситуации на результаты исследования креативной личности / Т. Е. Галкина, Л.Г. Алексеев // Методы психологической диагностики. – М. : ИП РАН, 1995. – Вып. 2. – С. 82–108.

4. Дружинин В. Н. Психология общих способностей / В. Н. Дружинин. – 3-е изд. – СПб. : Питер, 2008. – 368 с.

5. *Закатнов Д. О.* Довідник професій / Д. О. Закатнов, Н. В. Жемера, М. П. Тименко. – Київ : Укр. книга, 1999. – 312 с.

6. *Мясищев В. Н.* О связи склонностей и способностей / под ред. В. Н. Мясищева // Склонности и способности. – Л. : ЛГУ, 1962. – 117 с.

7. *Панов В. И.* Одаренность как проблема современного образования / В. И. Панов // Психология сознания: современное состояние и проблемы: материалы I Всероссийской конференции. – Самара, 2007. – С. 472–484.

8. Развитие и диагностика способностей / под ред. В. Н. Дружинина, В. В. Шадрикова. – М. : Наука, 1991. – 177 с.

9. *Туник Е. И.* Модифицированные креативные тесты Вильямса / Е. Е. Туник. – СПб. : Речь, 2003. – 96 с.

10. *Guilford Y. P.* The nature of human intelligence / Y. P. Guilford. – N.-Y. : Mc-Gav Hill, 1967. – 538 p.

11. *Renzulli J. S.* The three-ring conception of giftedness: a developmental model for creative productivity / In R. J. Sternberg, J. I. Davidson (Eds.) // Conception of giftedness. – N.-Y. : Cambridge University Press, 1986. – P. 53–92.

12. *Torrance E. P.* Guiding Creative Talent / E. P. Torrance // Englewood Cliffs. – N.J. : Prentice-Hall, 1962. – URL: http://dx.doi.org/10.1037/13134-000.

13. *Williams F. E.* Creativity Assessment Packet: CAP / F. E. Williams. – Pro-Ed, 1993.

14. *Wollach M.* Modes of thinking in young children / M. Wollach, N. Kogan. – N.-Y.: Holt, 1985.

ДОДАТКИ

Додаток 1

Субтест-опитувальник творчих характеристик особистості (модифікованої методики креативності Ф. Вільямса)

Інструкція

Нижче Вам запропоновано ряд тверджень, з якими необхідно погодитися чи ні за наступною схемою:

«2» – повністю згоден; «1» – частково згоден; «- 2» – не згоден; «0» – важко відповісти, не знаю (обирайте цю відповідь лише в крайньому випадку).

Поставте будь-яку позначку у відповідній клітинці протоколу.

Але насамперед вкажіть, будь ласка,

Прізвище, ім'я_____ Стать_____

Вік_____ Школа_____ Клас_____

Протокол для реєстрації відповідей

	2	1	- 2	0
1. Перш ніж зіграти в нову гру (або розпочати нову справу), я повинен переконатися, що можу виграти (досягти успіху).				
2. Мені подобається уявляти те, що потрібно буде дізнатися або зробити в найближчому майбутньому.				
3. Я ніколи не оберу гру, з якою інші не знайомі.				
4. Краще я буду робити все, що звично для мене, ніж шукати нові способи.				
5. Я люблю з'ясовувати, чи насправді усе так, як заведено вважати.				
6. Мені подобається думати про те, що зі мною ніколи не траплялося.				
7. Деякі мої ідеї настільки захоплюють мене, що я забуваю про все на світі.				
8. Я нервую, якщо не знаю, що відбудеться далі.				
9. Я люблю все незвичайне.				
10. Я часто намагаюся здогадатися про що думають інші люди.				
11. Мені подобається обговорювати мої ідеї в компанії друзів.				
12. У майбутньому мені хотілося б зробити щось таке, що нікому не вдавалося до мене.				
13. Я віддаю перевагу друзям, які завжди все роблять звичним (загальноприйнятим) способом.				
14. Мені подобається розв'язувати навіть таку проблему, яка не має правильної відповіді.				
15. Існує багато речей, з якими мені хотілося б проекспериментувати.				
16. Якщо я одного разу знайшов відповідь на запитання, я буду дотримуватися її, а не шукати інші відповіді.				
17. Коли я читаю або дивлюся фільм, я уявляю себе ким-небудь із героїв.				
18. Я люблю уявляти собі як жили люди 200 років тому.				
19. Я люблю досліджувати старі коробки та валізи, щоб просто подивитися, що в них може бути цікавого.				
20. Мені хотілося б, щоб мої рідні, учителі (керівники) робили все як зазвичай й не змінювалися з часом (у характері, поведінці тощо).				
21. Я довіряю своїм почуттям, передчуттям, інтуїції.				
22. Мені цікаво припустити що-небудь і перевірити, чи правий я.				
23. Я люблю братися за головоломки (ігри), де необхідно розраховувати свої подальші ходи.				
24. Моїм кращим друзям не подобаються дурні ідеї (ідеї, які не можуть бути здійснені).				
25. Я люблю придумувати щось нове, навіть якщо це неможливо застосувати на практиці.				
26. Мені подобається, коли всі речі лежать на своїх місцях.				
27. Мені було б цікаво шукати відповіді на запитання, які виникнуть у майбутньому.				
28. Я люблю братися за нове, щоб подивитися, що із цього вийде.				
29. Мені подобається міркувати про щось цікаве, про те, що ще нікому не спадало на думку.				

30. Коли я бачу картину, на якій зображений хто-небудь незнайомий, мені цікаво дізнатися хто це.				
31. Я люблю перегортати книги й журнали, щоб просто подивитися що в них.				
32. Я думаю, що на більшість питань існує тільки одна правильна відповідь.				
33. Я люблю ставити запитання про такі речі, про які інші люди не замислюються.				

Ключі для обробки результатів

(+) – прямі твердження: № 2, 5, 6, 7, 9, 10, 11, 12, 14, 15, 17, 18, 19, 21, 22, 23, 25, 27, 28, 29, 30, 31, 33. У цьому випадку приймається знак балу, виставленого респондентом вказаним твердженням.

(-) – зворотні твердження: № 1, 3, 4, 8, 13, 16, 20, 24, 26, 32. У цьому випадку знак балу, виставленого респондентом вказаним твердженням, змінюється на протилежний.

Підраховується алгебраїчна сума «сирих» балів за усіма твердженнями.

Нормативна тестова «лінійка» представлена в шкалі «стенів».

Стени	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**	**6**	**7**	**8**	**9**	**10**
Сума «сирих» балів	≤ – 13	- 12; - 5	- 4; 3	4–10	11–18	19–26	27–33	34–41	42–49	≥ 50
Рівень вираження особистісної установки на креативну поведінку	Низький			Нижче за середній	Середній		Вище за середній	Високий		Дуже високий

Додаток 2

Малюнковий субтест модифікованої методики творчості Ф. Вільямса (загально статистичні та нормативні показники)

Загальна статистика

Показники Креативності	**N (кількість зарахованих протоколів)**	**Середнє арифметичне**	**Стандартне відхилення**
Σ Віл	1205	64,57	13,85
ОрТ	1136	18,1	5,93
Σ креат	1117	46,94	16,63
Р2+Н	1157	29,12	6,42

Тестові шкали (нормативи) в процентілях (десятирівнева шкала)

Показники Креативності	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**	**6**	**7**	**8**	**9**	**10**
Р2+Н	≤ 22,5	23–24	24,5–25	25,5–26	26,5–28	28,5–29	29,5–31	31,5–33,5	34–38	≥ 38,5
Σ Віл	≤ 49	49,5–52,5	53–56	56,5–60	60,5–63	63,5–67	67,5–71	71,5–76	76,5–83	≥ 83
ОрТ	≥ 25,47	23,42–25,46	21,73–23,41	20,03–21,72	18,73–20,02	16,82–18,72	15,18–16,81	12,86–15,17	9,98–12,85	≤ ,97
Σ Креат	≤ 26,11	26,12–32,44	32,45–37,1	37,11–40,79	40,8–45,03	45,04–49,96	49,97–55,17	55,18–61,31	61,32–68,73	≥ 68,74
Ступінь виявленої креативності	Креативність не виявлено			Загально статистична креативність				Висока креативність		Дуже висока креативність

Додаток 3

Каталог частоти того, які зустрічаються асоціації

Малюнок 1

Тема	Частота
«Риба» (або будь-яка водна істота – кит, дельфін, кашалот, тюлень, восьминіг, кальмар, медуза тощо)	59 %
«Рослина» (частина рослини, бутон, листок, стебло, стовбур дерева, квітка тощо)	7,3 %
«Рот» (рот на обличчі людини, тварини, істоти, «посмішка» тощо)	5,7 %
«Ніс» (у схемі обличчя людини, живої чи казкової істоти) **«Овоч»** (баклажан, огірок, гороховий стручок, банан, кукурудза, будь-який коренеплід тощо)	2,3 %
«Долоня» (рука, пальці, простір між пальцями)	1,8 %
«Фалос» (презерватив) **«Тулуб»** (людини, тварини, комахи) **«Клітина»** (інфузорія-туфелька, бактерія, молекула, п'явка, гідра тощо) **«Літальний апарат»** (повітряна куля, ракета, літак тощо)	1,4 %
Краватка **«Холодна зброя»** (меч, шабля, ніж, кинджал тощо) **Обличчя** (людини, істоти, тварини) **Вухо** **«Човен»** (+ підводний, корабель тощо) **«Водоймище»** (лиман, затока, озеро, басейн тощо)	1 %
«Ємність» (мішок, пакет, тюбик з чимось тощо) **«Хвіст»** (будь-якої істоти) **«Око»** (+ маска для очей) **«Змія»** (+ черв'як тощо) **Нитка**, скакалка **Ваза**, глечик **«Хвиля»** (водна, звукова, повітряна; вітер, ураган, торнадо) **«Крило»** (птиці, літака)	0,5 %
РЕШТА	0 %

Малюнок 2

Тема	Частота
«Літальний апарат або об'єкт» (ракета, дельтаплан, літак, паперовий літачок, повітряний змій, парашут (+ парашутист), повітряна куля) **«Парус»** човна, корабля (вітрильник)	13 %
Сокира. Ніж **«Плавник»** (риби, акули, кита тощо), хвіст риби	8,5 %
«Морозиво» (стаканчик від морозива)	7,8 %
«Крило, лопать» (метелика, ангела, героя фільмів/мультфільмів, комахи, млина, вентилятора, флюгера)	6 %
Дзьоб **Обличчя** (людини, істоти, тварини, маска, смайл тощо) **Частина одягу**	4,5 %
Шапка (ковпак тощо) **Тулуб** (людини, тварини, робота тощо)	3 %
Стріла (курсор мишки, стрілка-вказівник)	2,5 %
Квітка (елемент квітки) **Зуб, ікло, кіготь, ріг** (тварини, чорта, носорога тощо)	1,8 %
Трикутник (+ у схемі конуса, + домальований ромб), тетраедр	1,5 %
Основа букету або ваза **Пакет із насінням** **Око** в схемі обличчя **Щит**	1 %

Лист зошиту, газети **Рот** у схемі обличчя **Зірка, що падає. Комета** (метеорит) **Прапорці** **Частина капелюшка гриба** **Шип** (колючка) на рослині (троянді) **Бант** (краватка-метелик) **Пісочній годинник** **Ніс** у схемі обличчя (людини, тварини) **Торнадо**, циклон Частина **шолома** (забрало) **Гучномовець**, труба (духовий інструмент), дудка, грамофон **Попона слона** **Латка або діра** в одязі, діра, «чорна діра» **Піца** **Сачок** **Парасолька** **Ялинка** **Борода** (+ Діда Мороза)	0,5 %
Решта	0 %

Малюнок 3

Тема	Частота
Драбина (+ шведська стінка)	38,4 %
Кінострічка (фотоплівка)	11,4 %
Тема «Клітки» – відтворення внутрішнього квадрата в реально існуючі об’єкти або схеми (грати, клітка, в’язниця, решітка для барбекю, паркан, шахова дошка, плитка, кісточка доміно, елемент шоколаду чи печива, гра «Хрестики-нулики», розгортка куба, хрест, кубик Рубіка, таблиця для фіксації якої-небуть інформації, вежа з дитячих кубиків, зошит у клітинку, клавіатура, розмітка лінійки тощо)	9,3 %
Будинок, будова (стіна будинку, кімнати, багатоповерхівка, маяк, вежа)	6,7 %
Залізниця (рейки) **Автомобіль** (танк)	3 %
Поличка (шафа, тумба, холодильник, частина меблів тощо) **Вікно**	2,4 %
Гантеля (болт, гайка, котушка, штанга) **Ноші** (тачка, санки, вагонетка) **Ліфт**	2 %
Тулуб (людини, істоти), робот **Геометричні фігури** **Ракета** (літак)	1,5 %
Дошка оголошень **Світлофор** **Ручний годинник** **Ємність** (коробка, ящик, сумка, бочка) **Шарф** (рушник) **Пляшка**	1 %
Зебра (перехід) **стілець**	0,5 %
Решта	0 %

Малюнок 4

(елемент – лінія, що відділяє правий верхній кут квадрата від решти малюнкового простору, **обробка результатів здійснюється за іншим алгоритмом**)

Тема	Частота
1. Елемент (лінія + кут) розглядається як частина фізичної матерії (при «пустотності» іншої частини малюнкового простору або іншої його природи (змісту)	
1.1. **Сонце**	65,2 %

1.1.2. **Штора, завіса** (на вікні, сцена театру тощо) Рамка для фото (картини)	6,2 %
1.1.3. **Будь-яке інше небесне тіло** (Місяць, Сатурн, частина зірки, комети тощо)	5,6 %
1.1.4. **Частина круглого штучного (штучного походження) – предмета** (або предмета правильно або неправильно округлої форми природного походження, вид згори), наприклад: Око («Всевидяче око») Острів (пляж, або частина водойми, ванни) Прожектор, ліхтар, лампа Частина раковини + порожнеча... Частина столу + порожнеча... Частина каменю... Частина колеса Частина часточки апельсина, лимона Частина ядра Частина піци Частина м'яча, кулі Частина чашки зверху Частина гриба Частина голови, обличчя тощо	2,5 %
2. Елемент – порожнеча **Лінія – закінчення або початок фізичного або символічного об'єкта, розташованого в лівому нижньому кутку:**	
Край зірки Хреста Хвоста або рот тварини, риби, птиці, дракона Край лопаті вітряка Край крила метелика Край капелюха Край люстри Зовнішній край будь-якого одягу Край корабля Край покривалу, рушнику Частина дірки в пончику (порожнеча) тощо	4,5 %
3. Елемент (лінія) – частина цілісного фізичного або символічного об'єкта (процесу) Використовуються рівноцінно обидві частини квадрата. Лінія пов'язує дві суміжні частини цілісного об'єкта або два рівноцінних пов'язаних між собою об'єкти:	
3.1. Частина обличчя комахи з очима (божа корівка – сонечко) Середина пирога Частина спинки сонечка – божої корівки (чорна пляма) Частина однієї з жирних плям на одязі Частина квітки (серцевини) Кишенька на фартусі Частина очок Олівець (кінчик) «Заєць під ковдрою» Парасолька Пляшка Кондитерський шприц Восьминіг Барабан Пісочний годинник	3,5 %
3.2. Елемент графіка, схеми, карти	2 %
3.3. Частина симетричного узору (килим серветка тощо), правильна емблема, символ (Інь та Ян тощо)	3,4 %
4. Аналогічність елемента (повторювані лінії) Веселка, Хвилі (вода, радіо, wi-fi, радіація, павутина, луска), стебло рослини	2 %
Решта	0 %

Малюнок 5

Тема	Частота
Простий предмет прямокутної форми практичного призначення в 2D і 3D або прямокутна проєкція Дискета, годинник, плитка, печиво, носовичок, конверт, подушка, серветка, марка, зошит, цегла телевізор, ліжко, тулуб робота тощо Ємність (коробка, манеж, автобус, каністра, мікрохвильова тощо	28 %
Геометрична фігура в 2D і 3D Квадрат, куб, чотирикутник, трапеція, хімічна формула, геометрична задача, креслення, графік, схема, поле для хрестиків-нуликів або шахів, план тощо Кубик Рубіка (гральний кубик, кості тощо) «Чорний квадрат Малевича» Квадрат як повторюваний базовий елемент будь-якої кліткової структури	29 %
Рамка, що обмежує будь-яку інформацію або частину простору (знак, знак дорожнього руху, логотип автомобіля, логотип футбольної команди, герб, символьні, емблема, етикетка, рама картини та фото, ринг, футбольне поле тощо)	12 %
Повітряний змій	6,7 %
Отвір (вікно, підковдра, сходи, тунель, діра, яма, шахта тощо)	5 %
Обличчя (прямокутне зображення)	4,5 %
Прямокутне зображення *непрямокутного предмета* (рослини, тварини, людини (тулуб), анімаційного героя, сонця, зірки, метеориту, ока, колеса, монети, шапки магістра, носу тощо)	6 %
Будинок	3,3 %
Гральна карта	2,7 %
Візерунок (елемент орнаменту, малюнок, вітраж, мозаїка, вишивка)	2 %
Елемент більш складного предмета (фігури) Частина: – рояля – фігури людини, робота, анімаційного героя – автомобільної прокладки – сюрикена – ракети – труни – пропелера – човна – даху кабіни авто тощо	1 %
Піраміда, гора зверху	1 %
Решта	0

Малюнок 6

Тема	Частота
Обличчя (людини, тварини, істоти, смайл)	31,5 %
Сонце	11 %
М'яч (+шар)	9 %
Будь-яке небесне тіло (планета, Земля, Місяць, Сатурн, зірка, комета, супутник тощо)	9 %
Простий круглий предмет (люк, диск, мильна бульбашка, кнопка, ґудзик, монета, пластинка, піца, таблетка, тарілка, щит тощо)	7,6 %
Квітка	7 %
Рамка (знак, знак дорожнього руху, логотип автомобіля, логотип футбольної команди, герб, символьні позначення, емблема тощо)	3,2 %
Колесо	3 %
Повітряна куля **Овоч** (фрукт, ягода, лимон, апельсин, яблуко тощо) **Око**	2,5 %
Коло (як частина геометричної теми – коло, частина циліндра, конуса + частина креслення, схеми)	2,3 %
Мішень	2 %
Тулуб (тварини, істоти, персонажа)	1,2 %

Клітина (бактерія тощо) **Отвір** (тунель, труба + підзорна, дуло танка) **Сніговик**	1 %
Яєчня **Прапор Японії**	0,5 %
Решта	0 %

Малюнок 7

Тема	Частота
Цифра (шість, двійка, дев'ять, шістнадцять і будь-яке число, що включать ці цифри)	17,3 %
Равлик (молюск, мушля)	13,2 %
Знак-символ (кома, апостроф, знак нескінченності, подібності, знак запитання, лапки, символіка чогось тощо)	8,5 %
Рослина (частина рослини, квітка тощо)	7,8 %
Птах (лебідь, колібрі, качка, павич)	7,2 %
Вуса (людини, метелика, комахи)	6,2 %
Серце	6 %
Змія (дракон, черв'як)	4,4 %
Спіраль (пружина, спіраль Фібоначчі, серпантин, стружка)	4 %
Вухо людини (+навушник)	3,5 %
Фігура людини\тварини (голова, обличчя)	3,2 %
Хвилі	3 %
Хвіст тварини	2,3 %
Скрипковий ключ (скрипковий ключ з нотами, басовий ключ) **Свисток** (+ труба, духовий інструмент)	2 %
Крило **Сани** (частина сан, лиж) **Вітер** **Ембріон** (пуголовок) **Волосся** **Тунель, лабіринт**, прохід в горах, дорога, скейт-траса	1 %
Решта	0 %

Малюнок 8

Тема	Частота
Рамка (фотографії, картини, вивіски), обкладинка	24,5 %
«Гора» (тема) (гори, підйом, спуск, схил, трамплін, сходи, ескалатор, скейт-парк тощо)	17,5 %
Геометричні фігури (квадрат, трикутник, чотирикутник, трапеція, багатокутник тощо)	14,5 %
Нижній, верхній або лівий край (сторона) прямокутного предмета (наволочка, шоколадка, килим, телевізор, монітор, валіза тощо)	7,6 %
Дорога, шлях під кутом 45 градусів (проєкція – вид зверху – стежка, траса, річка, поле, залізниця, подіум)	6,5 %
Ніс човна, корабля, НЛО **«Кордон»** (берегу і водойми, землі та космосу)	3,5 %
Посуд (край тарілки, вазона тощо)	3 %
Дах будинку (скат намету) **Лінії, що повторюються** (колоди будинку, зебра, райдуга, решітка, зошит у косу лінію тощо) **«Трикутник»** (трикутна частина предмета: айсберг, конверт, наконечник стріли, верх піраміди, балалайка, голова риби, верхівка ялини, трикутний капелюх, капелюшок гриба тощо)	2,5 %
Знак-символ (логотип торгової марки, дорожній знак тощо)	2 %
Пісочний годинник	1,6 %
Вікно	0,7 %
Решта	0 %

Малюнок 9

Тема	Частота
Стіна будь-якої будівлі (з дверима і без, + підлога або земля, вулиця, дорога), панель будинку, або окремі будинки (+ вулиця), картини на стіні (+ підлога)	20,4 %
Вікно (у будинку, вагоні, автобусі, вікно **з балконом**)	13,7 %
«Клітка» (яка правильно повторюється – грати у в'язниці, клітка, шахова дошка, стіна з цегли, розкреслений зошит тощо)	6,5 %
Розмітка, карта, план зверху (дороги, стоянки, спортмайданчику, план приміщення тощо)	7,2 %
Полички, шафа	5,8 %
Текст, рядки (газети, книги, зошиту)	4,5 %
Частина рослини (стеблі квітів, стовбур дерева, паросток)	2,9 %
Піаніно **Залізниця** (рейки)	2,3 %
Драбина (ескалатор, шведська стінка) **Обличчя** (людини, робота, тварини, птиці) **Стовп** (опора)	2 %
Лінійка **Дах** (будівлі, будинку) **Ліжко** (з подушками чи без них)	1,5 %
Штори (театральна завіса) **Кіноплівка** (фотоплівка)	1 %
Табло (дошка оголошень) **Міст** **Клавіатура**	0,5 %
Решта	0 %

Малюнок 10

Тема	Частота
Око	52,6 %
Обличчя (людини, тварини, істоти, смайл) **Листок** (пелюстка, бутон)	9 %
Лимон (+ інший фрукт або овоч – лайм, цибуля, груша тощо)	8 %
Тулуб (людини, тварини, персонажа)	4,2 %
Рот (губи)	3,7 %
Вареник (пельмень)	1,3 %
Риба (або будь-яка істота)	1 %
Птах	0,5 %
Решта	0 %

Малюнок 11

Тема	Частота
Корона (включаючи шоколад «Корона»)	34 %
Гори (+піраміди)	23,3 %
Обличчя схематичне (людини, тварини, персонажа, робота, смайл)	12,2 %
Паркан	6,4 %
Будинки (дах будинку, гаража тощо)	5,8 %
Ніж (пилка, ножиці, будь-який ріжучий інструмент)	1,5 %
Графік, схема **Орнамент** (узор, вишивка)	1 %
Хвилі **Цукерка** **Лінії** **Зуби**	0,5 %
Решта	0 %

Малюнок 12

Тема	Частота
Ступня (слід, нога, підошва, капці чи капець, відбиток взуття тощо)	24 %
Овочі-фрукти (кабачок, гарбуз, баклажан, картопля, огірок, буряк, груша тощо)	11,3 %
Горіх (фісташка, арахіс)	10,4 %
Матрьошка (немовля, лялька, неваляйка)	10 %
Бактерія (інфузорія-туфелька, клітина, поділ клітин тощо)	9,3 %
Кегля	5 %
Тулуб (істоти, комахи, птаха) **Окуляри** (маска для сну, маска для підводного плавання, очі тварини, істоти)	3,5 %
Гітара (скрипка) **Обличчя, голова** (людини, тварини, істоти, смайл, череп) **Водойма** (ставок, басейн, озеро, калюжа)	3 %
Лампочка	2 %
Повітряна куля	1 %
Замочна щілина **Дзеркало** **Маракаси**	0,5 %
Решта	0 %

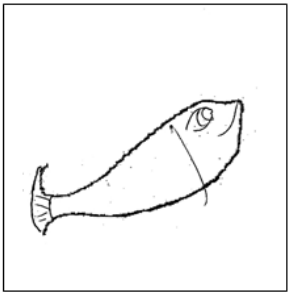
Додаток 4

Каталог стандартних та оригінальних відповідей (скорочений)

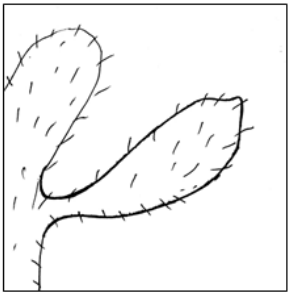
Повний каталог стандартних та оригінальних відповідей розміщено за посиланням: http://bit.ly/dodatok_4

МАЛЮНОК 1

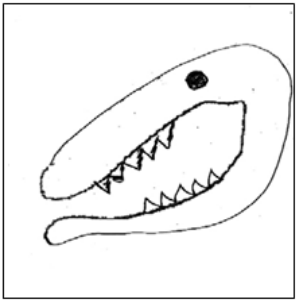
Стандартні відповіді (найбільш часто зустрічаються)



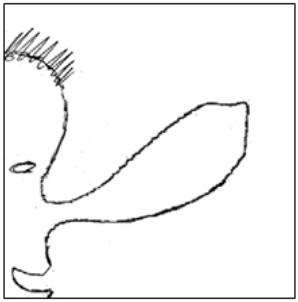
1. Риба



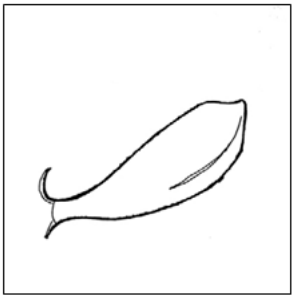
2. Кактус



3. Зубастик



4. Голова з великим носом

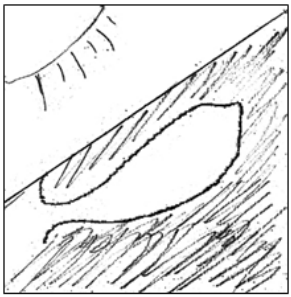


5. Баклажан

6. Долоня

Оригінальні та рідкісні відповіді

1. Дракон

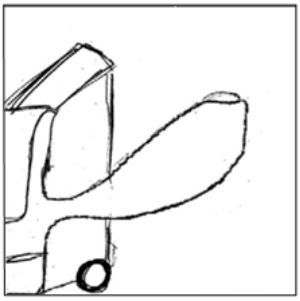


2. Печера

3. Посмішка

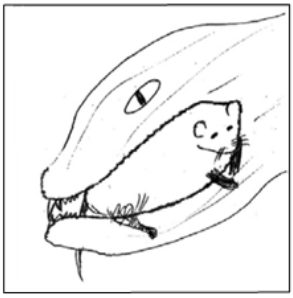
4. Людина з мішком

5. Француз

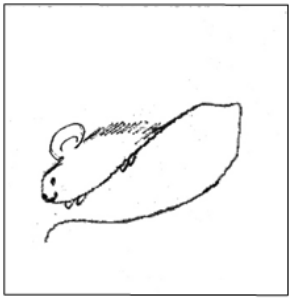


6. Дзеркало машини

7. Воно ночувало в Чорнобилі



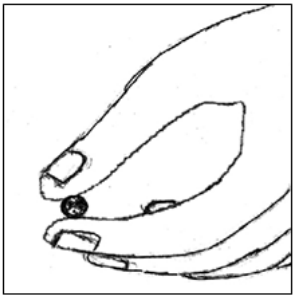
8. Змія їсть мишу



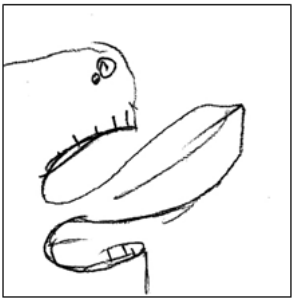
9. Хвіст миші

10. Люте око

11. Інопланетянин

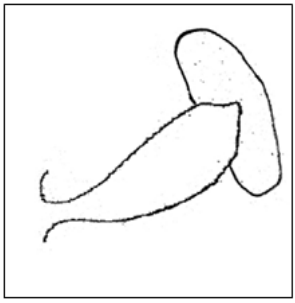


12. Світ у наших руках



13. Істерика

14. Козак Мамай

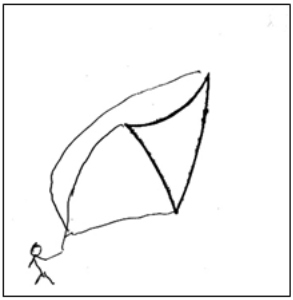


15. Ядерний вибух

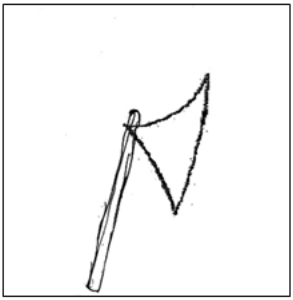
16. Жар-птаха

МАЛЮНОК 2

Стандартні відповіді (найбільш часто зустрічаються)



1. Повітряний змій



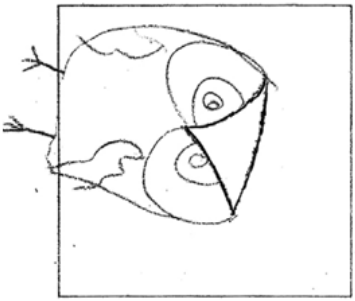
2. Сокира

3. Морозиво

4. Метелик

Оригінальні та рідкісні відповіді

1. **Павук**



2. Сова

3. Сонце

4. Величезний телескоп

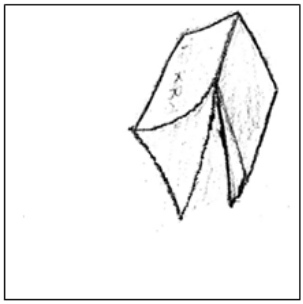
5. Повнувата людина (її повнить пальто)

6. Графіті

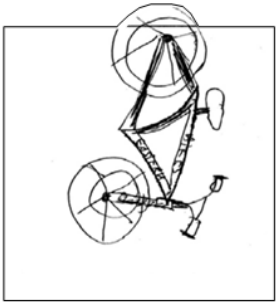
7. Кошеня

8. Наречена Маленького принца

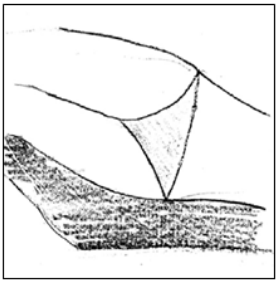
9. Людина



10. Намет



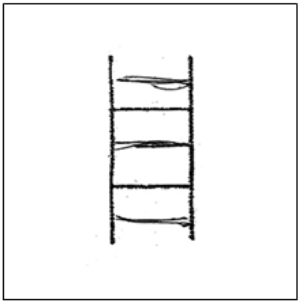
11. Мій BMX



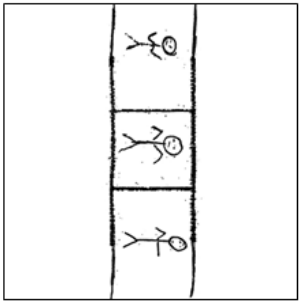
12. Людина на пляжі

МАЛЮНОК 3

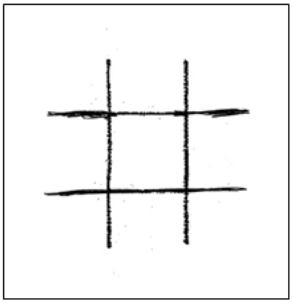
Стандартні відповіді (найбільш часто зустрічаються)



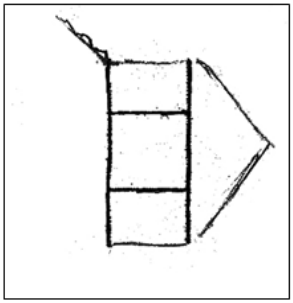
1. Драбина



2. Кінострічка

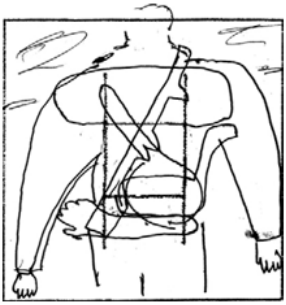


3. Грати

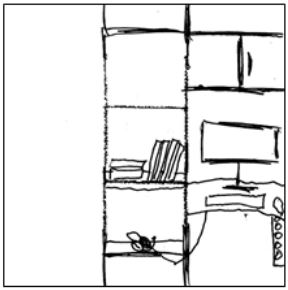


4. Скляний будинок

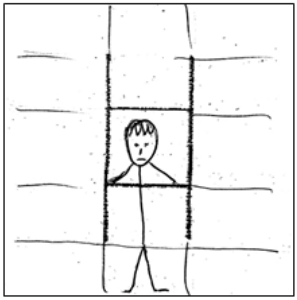
Оригінальні та рідкісні відповіді



1. Дід Петро в поході

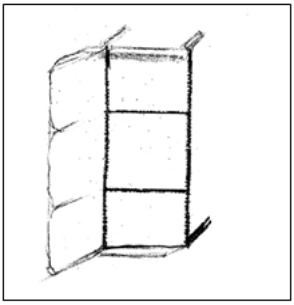


2. Комп'ютерний стіл

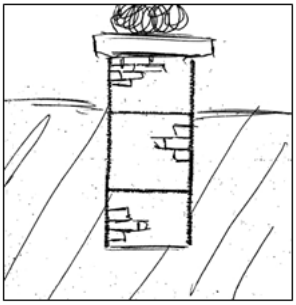


3. В'язниця. Сучасний стан українців

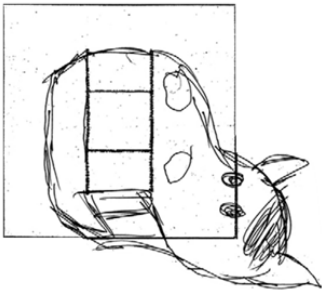
4. Людина (робітник) в Україні

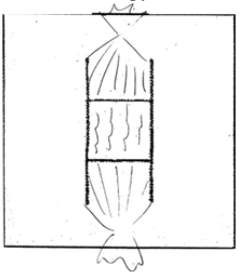


5. Диванчик

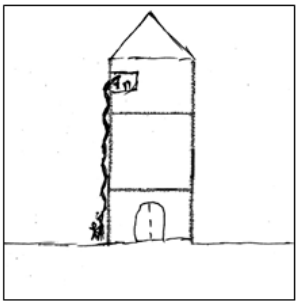


6. Труба

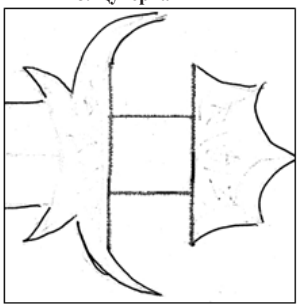




7. Кінь



8. Цукерка

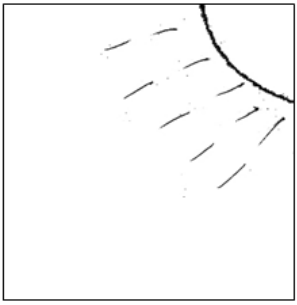


9. Рапунцель

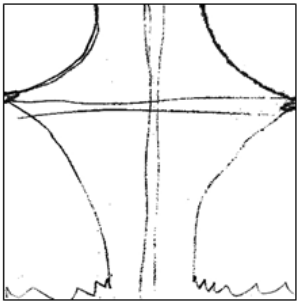
10. Руків'я меча

МАЛЮНОК 4

Стандартні відповіді (найбільш часто зустрічаються)

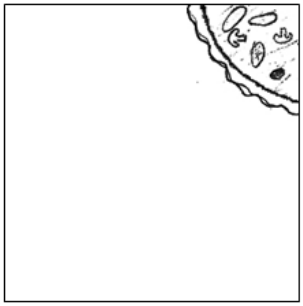


1. Сонце



2. Вікно

3. Космічна даль

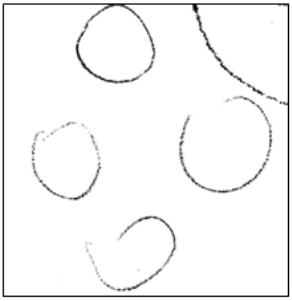


4. Піца

Оригінальні та рідкісні відповіді

1. Американські гірки

2. Опудало



3. Сир

4. Сорока Зіна

5. Блузочка

6. Вид з ядра, що летить

7. Хата

8. Обличчя

9. Папуга

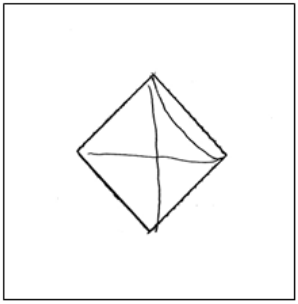
10. Планета у Всесвіті

11. Голос знизу

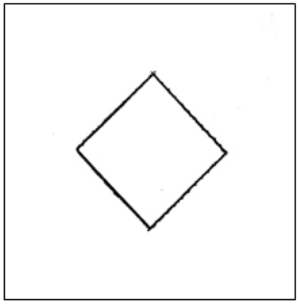
12. Людина

МАЛЮНОК 5

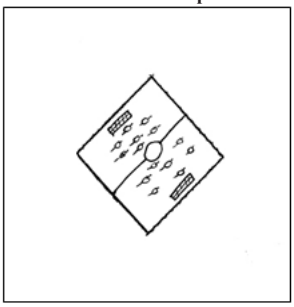
Стандартні відповіді (найбільш часто зустрічаються)



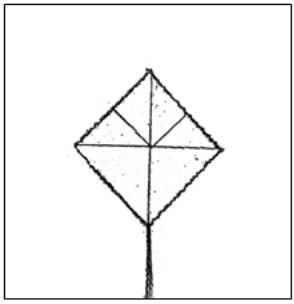
1. Конверт



2. Ромб



3. Футбольне поле

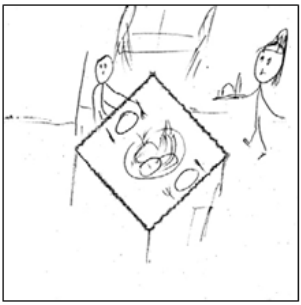


4. Повітряний змій

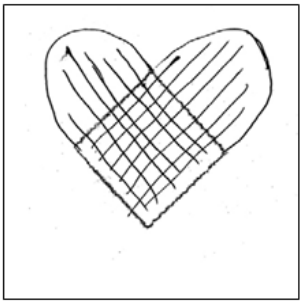
Оригінальні та рідкісні відповіді

1. Боб Губко

2. Телевізор летить з балкона

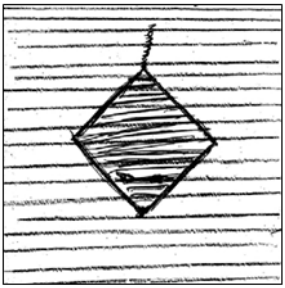


3. Тихий вечір

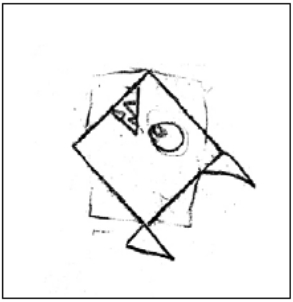


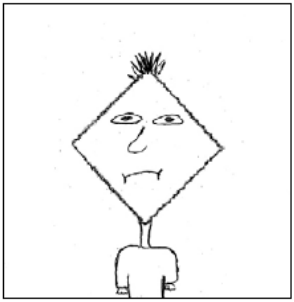
4. Серце

5. Молитва

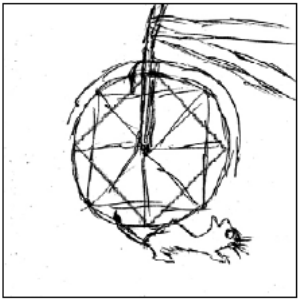


6. Електричний скат

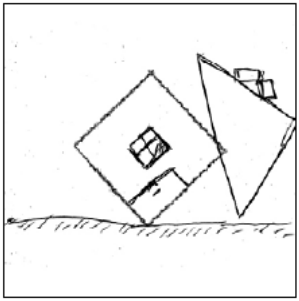




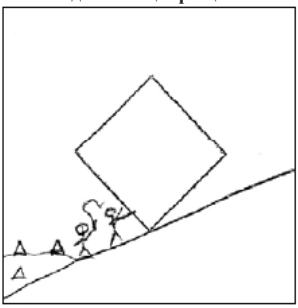
7. Піранья



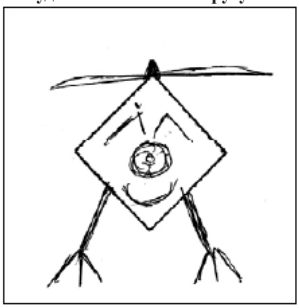
8. От кажуть «голова квадратна», а буває ще й ромбічна!



9. Бідній кішці прищемили хвіст



10. Будинок після землетрусу

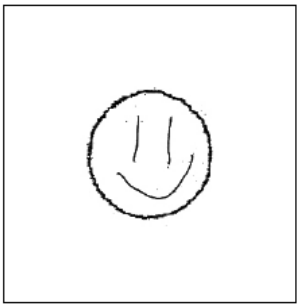


11. Єгиптяни

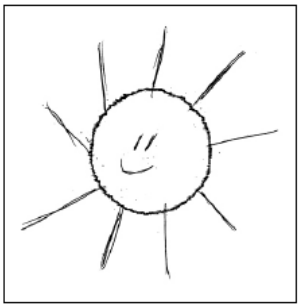
12. Девід Блейк у космосі

МАЛЮНОК 6

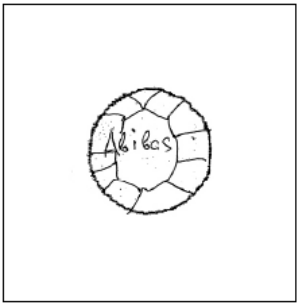
Стандартні відповіді (найбільш часто зустрічаються)



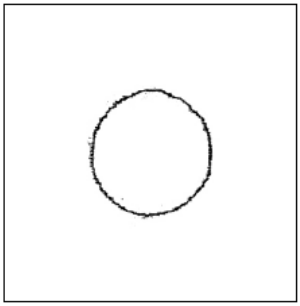
1. Смайл



2. Сонце

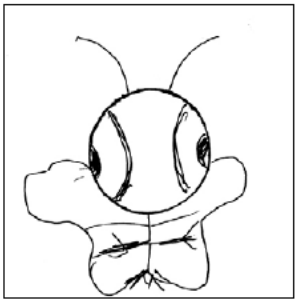


3. М’яч

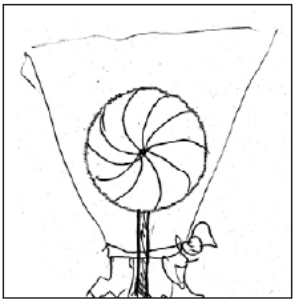


4. Місяць

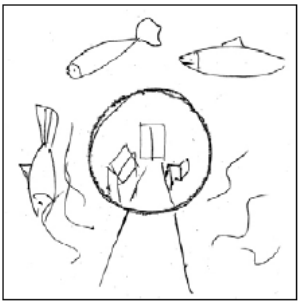
Оригінальні та рідкісні відповіді



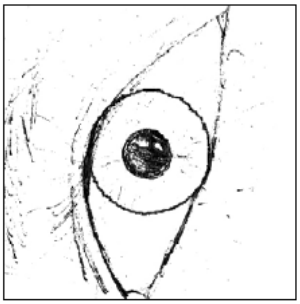
1. Метелик



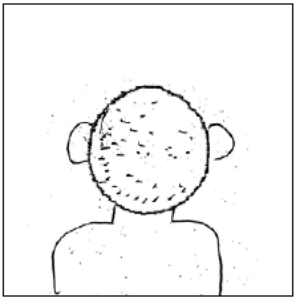
2. Льодяник



3. Акваріум в Австралії

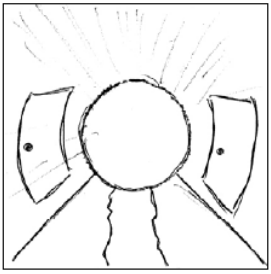


4. Око

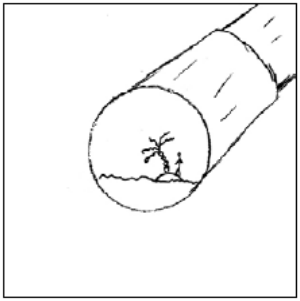


5. Потилиця

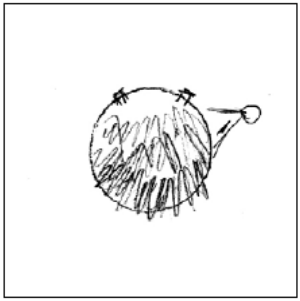
6. Проєкція пляшки Coca Cola зверху



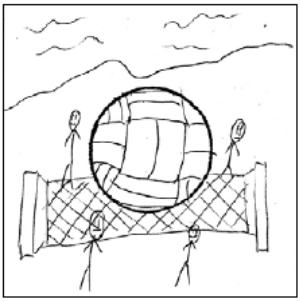
7. Слоненя на прогулянці



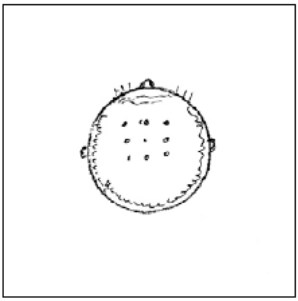
8. Водостічний тунель веде до секретного об'єкта



9. Підзорна труба



8. Їжак-китаєць

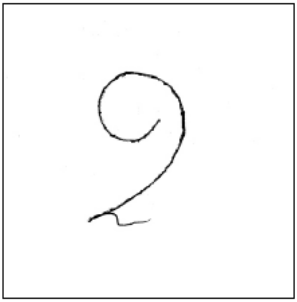


9. Волейбол на пляжі

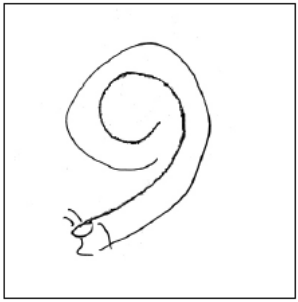
10. Шаолінець

МАЛЮНОК 7

Стандартні відповіді (найбільш часто зустрічаються)

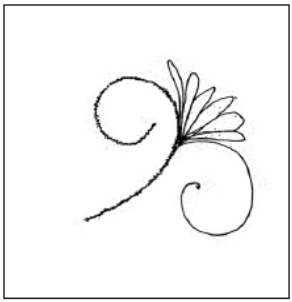


1. Два



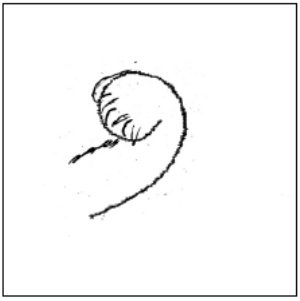
2. Равлик

3. Кома



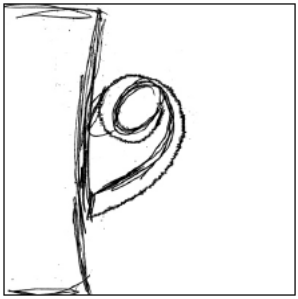
4. Квітка

Оригінальні та рідкісні відповіді



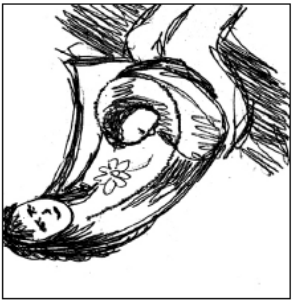
1. Лапа

2. Дерево

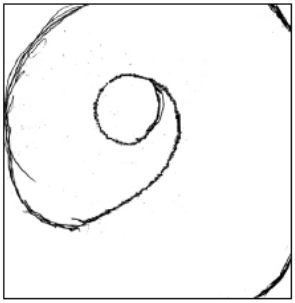


3. Чашка

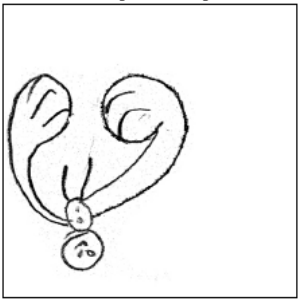
4. Перо Жар-птиці

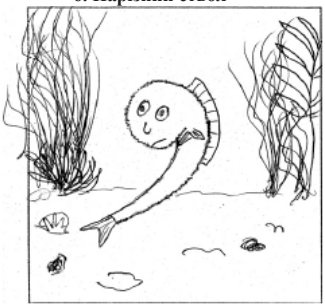


5. Краса материнства

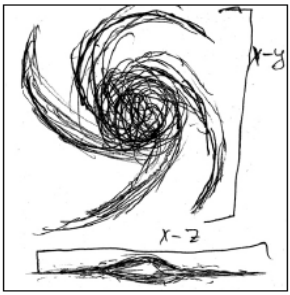


6. Нарізний ствол





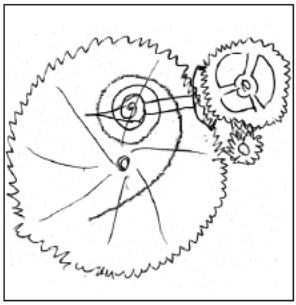
7. Рука



8. Рибка відпочиває

9. Чумацький шлях

10. Хлопчик вчить уроки

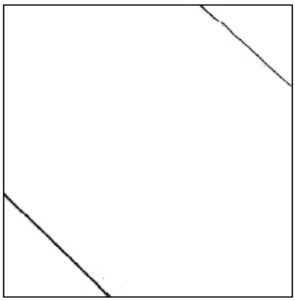


11. Вусатий клоун дує в трубку

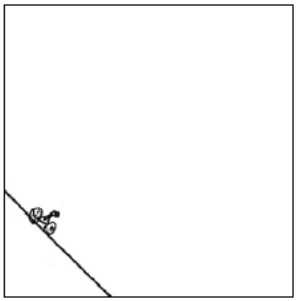
12. Механізм годинника

МАЛЮНОК 8

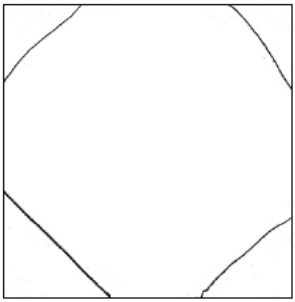
Стандартні відповіді (найбільш часто зустрічаються)



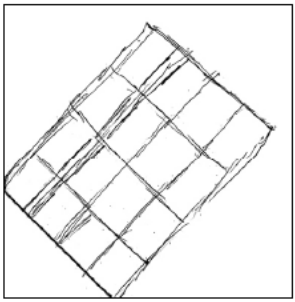
1. Порожня картина (нова)



2. Чоловік на велосипеді на схилі

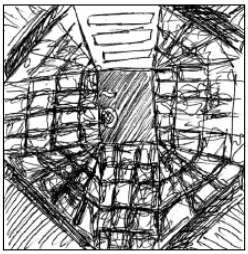


3. Прямокутник



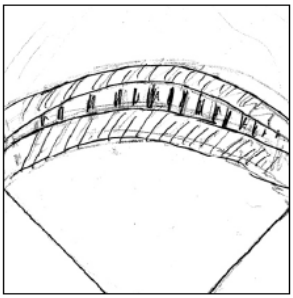
4. Шоколадка

Оригінальні та рідкісні відповіді

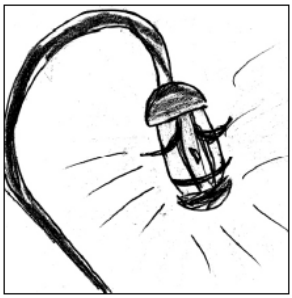


1. Кімната в лабораторії

2. Фотограф на даху хмарочоса

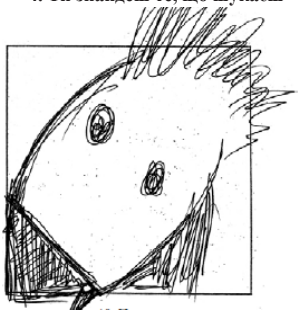


3. Міст



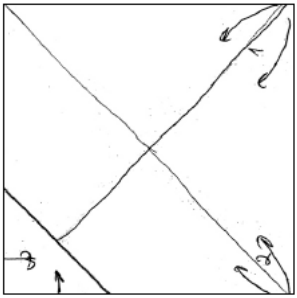
4. Ти знайдеш те, що шукаєш

5. Не вистачає $$$ до Іспанії



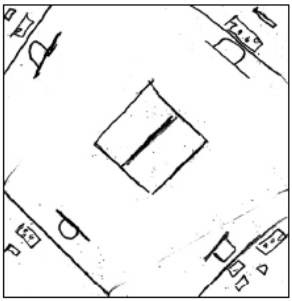
6. Папуга

7. Робочий у кепці з паперу

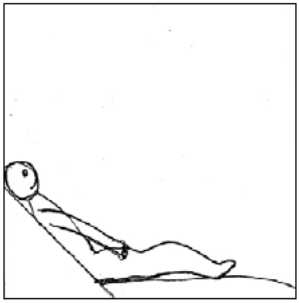


8. Інструкція збору орігамі

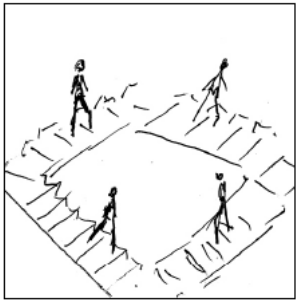
9. Колода у лісі



10. Зал автодиспетчерів (зал УПП)



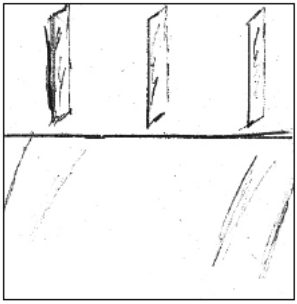
11. Прийом у психолога



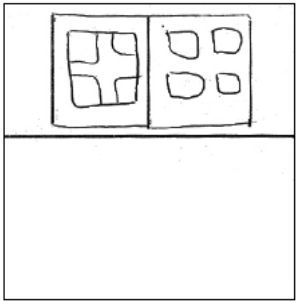
12. Драбина, якої не буває

МАЛЮНОК 9

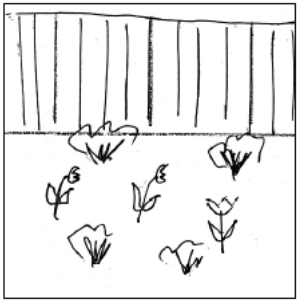
Стандартні відповіді (найбільш часто зустрічаються)



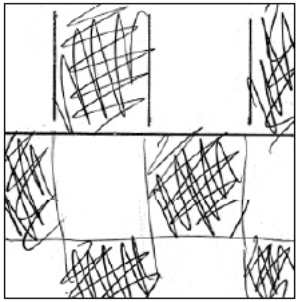
1. Коридор зі стіною



2. Вікно

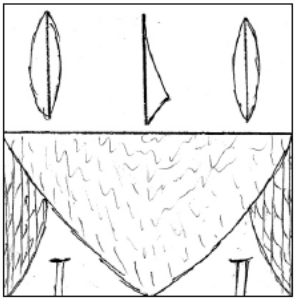


3. Сад



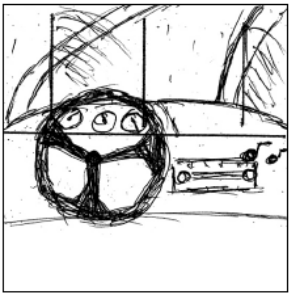
4. У житті, як і у шахах – збоку краще видно

Оригінальні та рідкісні відповіді

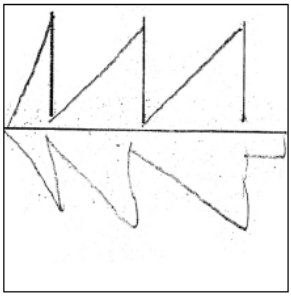


1. Сова

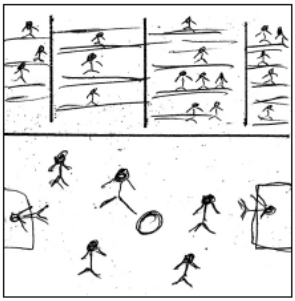
2. В'язниця



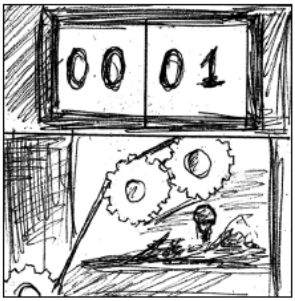
3. Вид з машини (вантажівки)



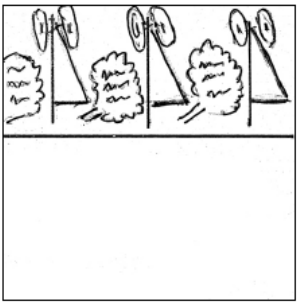
4. Ялинка



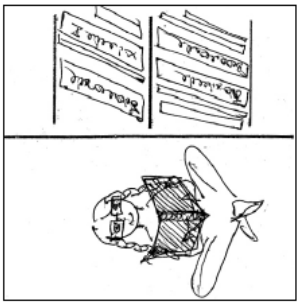
5. Стадіон



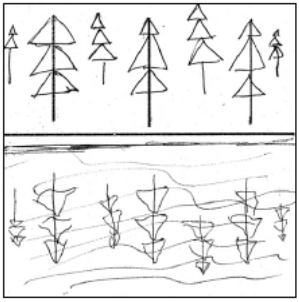
6. Годинник долі



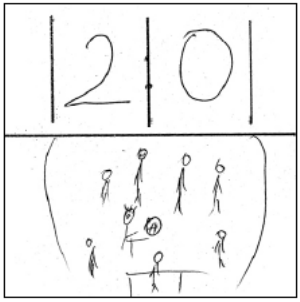
7. Бла-бла-бла



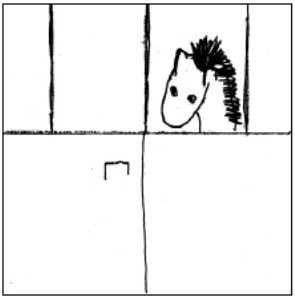
8. Стереотип (бібліотека мрії)



9. Віддзеркалення



10. Футбол

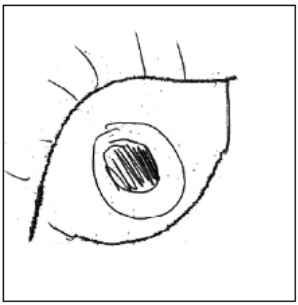


11. Конюшня і самотній кінь

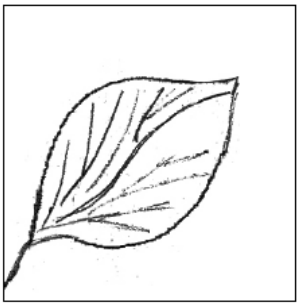
12. Ферма в окрузі Red Conti

МАЛЮНОК 10

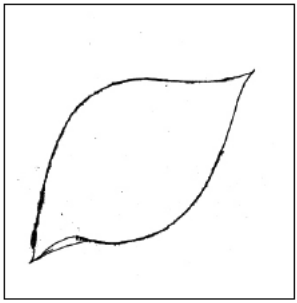
Стандартні відповіді (найбільш часто зустрічаються)



1. Око



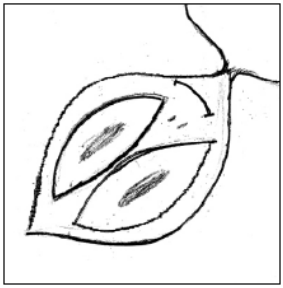
2. Листочок



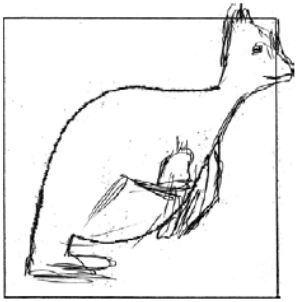
3. Лимон

4. Тюлень

Оригінальні та рідкісні відповіді



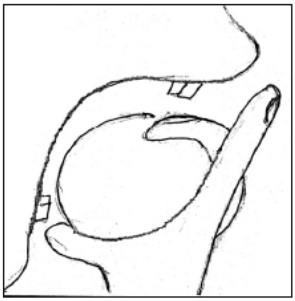
1. Інопланетян



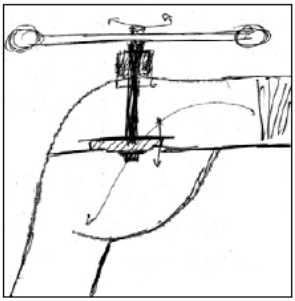
2. Кенгуру

3. Руки долі

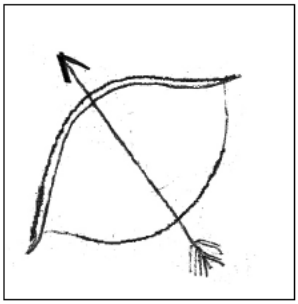
4. Ролерський наколінник



5. Їж яблуко, їж!



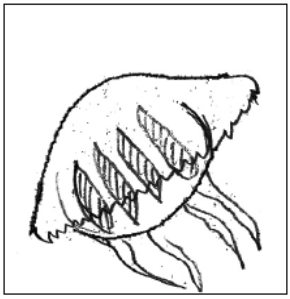
6. Схема водопровідного каналу



7. Лук і стріла

8. Маскарадна маска

9. Серфінг



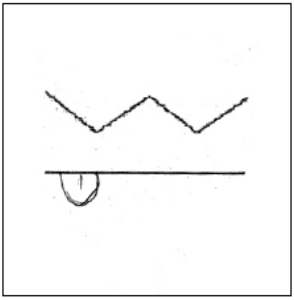
10. Медуза

11. Хлопчик

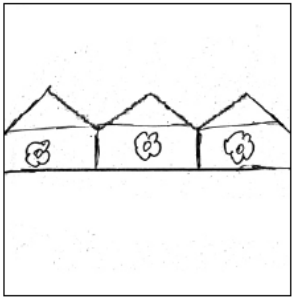
12. Пацюк

МАЛЮНОК 11

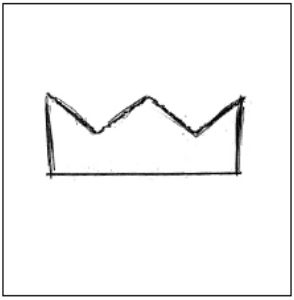
Стандартні відповіді (найбільш часто зустрічаються)



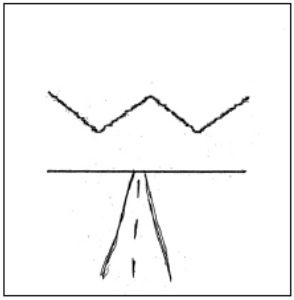
1. Корона



2. Дорога та гори на горизонті

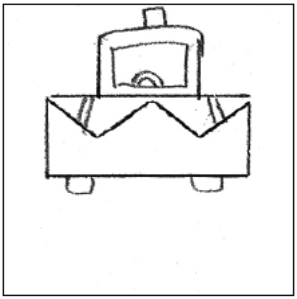


3. Смайлик

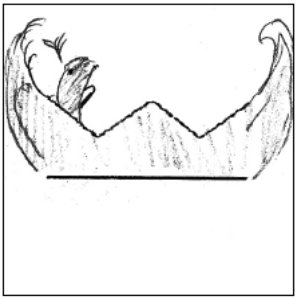


4. Паркан

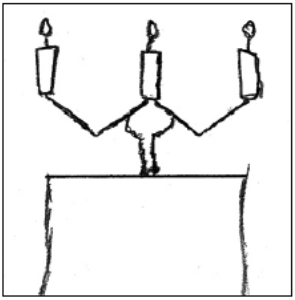
Оригінальні та рідкісні відповіді



1. Екскаватор

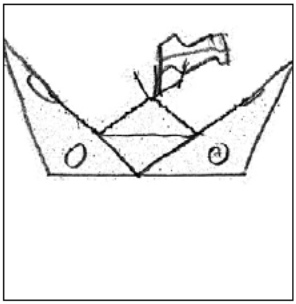


2. Кит у морі

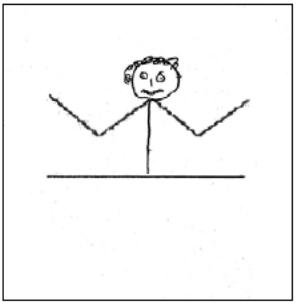


3. Дивний свічник

4. Влада

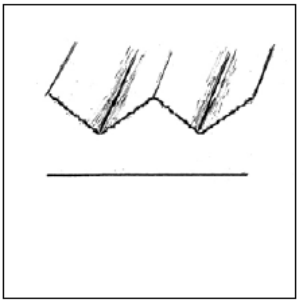


5. Корабель

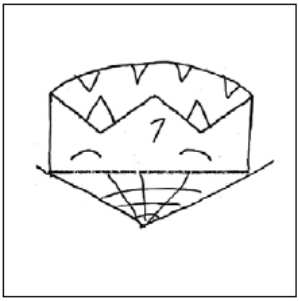


6. Дзюдоїст на шпагаті

7. Жінка читає щоденник



8. Гофре



9. Зубаста людина

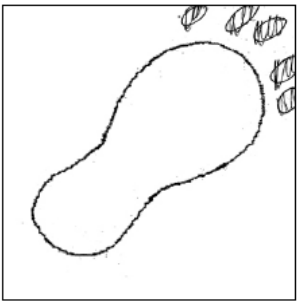
10. Курчатко у шкаралупці

11. Хлопчик з хлібом та сіллю

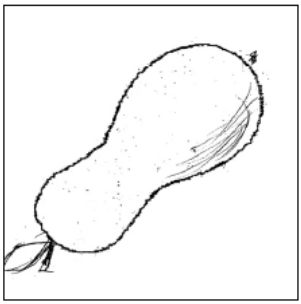
12. Кіт

МАЛЮНОК 12

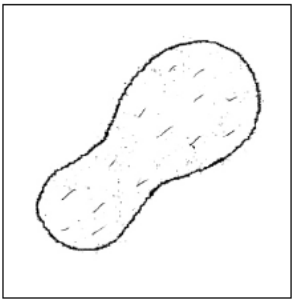
Стандартні відповіді (найбільш часто зустрічаються)



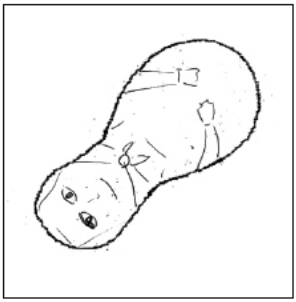
1. Відбиток ноги



2. Груша

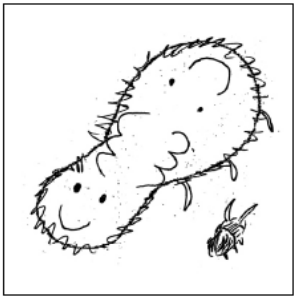


3. Нечищений арахіс



4. Матрьошка

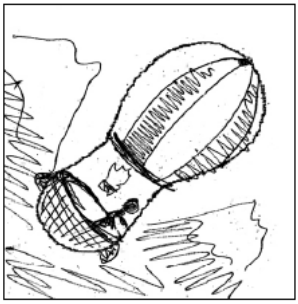
Оригінальні та рідкісні відповіді



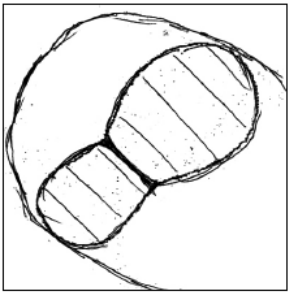
1. Це створіння доволі добре

2. Соска

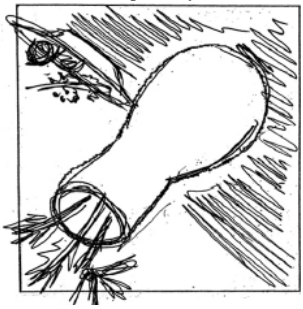
3. Окуляри для сну



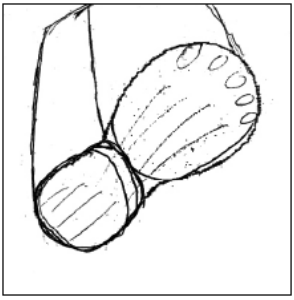
4. Повітряна куля



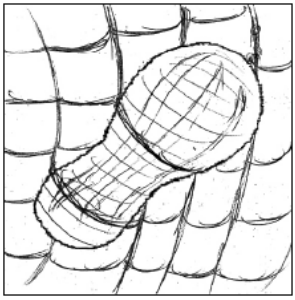
5. Ніндзя



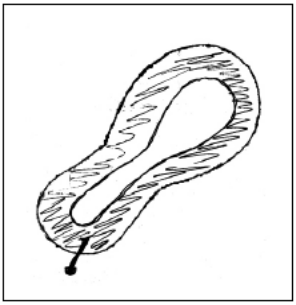
6. Ваза



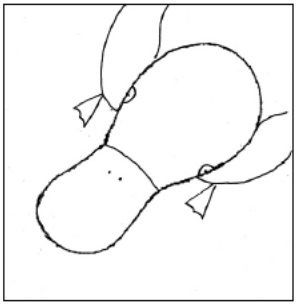
7. Дуло двоствольної рушниці



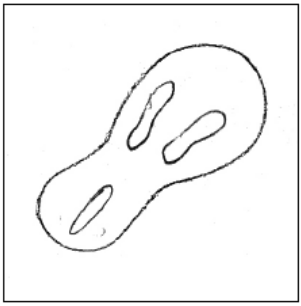
8. Павутина і кокон



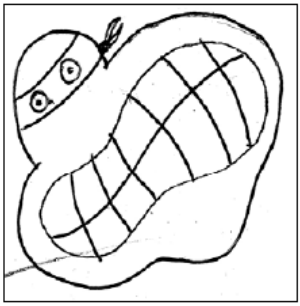
9. Камера колеса



10. Качка



11. Е. Мунк «Крик»



12. Черепашка ніндзя

Виробничо-практичне видання

БЄЛЬСЬКА Наталія Анатоліївна,
МЕЛЬНИК Марина Юріївна,
НОВОГОРОДСЬКА Марина Максимівна

ДІАГНОСТИКА КРЕАТИВНОСТІ У ПРОФОРІЄНТАЦІЙНІЙ РОБОТІ

Методичні рекомендації

Редагування: Анастасія Ласкова-Ярмоленко
Комп'ютерний дизайн і верстка: Олександр Топал

Підписано до опублікування 12.08.2021 р.
Умов. друк. арк. 8,37.
Електронне видання

Видано за рахунок державних коштів
Продаж заборонено

Інститут обдарованої дитини НАПН України
04053, вул. Січових Стрільців, 52-Д, м. Київ, Україна
тел./факс: (044) 481-27-02
E-mail: iod.napn@ukr.net
Свідоцтво про внесення до Державного реєстру
суб'єкта видавничої справи
Серія ДК № 6081 від 14.03.2018 р.