

Интернет-журнал «Мир науки» ISSN 2309-4265 <http://mir-nauki.com/>

Выпуск 3 - 2015 июль — сентябрь <http://mir-nauki.com/issue-3-2015.html>

URL статьи: <http://mir-nauki.com/PDF/34PDMN315.pdf>

Бибикова Надежда Вячеславовна

ФГБОУ ВПО «Ульяновский государственный педагогический университет имени И.Н. Ульянова»

Россия, г. Ульяновск

Доцент кафедры «Педагогика и социальной работы»

Кандидат педагогических наук

E-mail: nv95@rambler.ru

Спонтанная игра-театрализация как средство диагностики креативности младших школьников

Аннотация. В статье представлена авторская интерпретация методики диагностики креативности посредством спонтанной игры-театрализации. Статья сопровождается описанием правил организации игры, анализом содержания и результатов диагностики креативности младших школьников.

Ключевые слова: креативность; диагностика; игра; театрализация; спонтанность; развитие; методика; игровые события; игровые действия.

Ссылка для цитирования этой статьи:

Бибикова Н.В. Спонтанная игра-театрализация как средство диагностики креативности младших школьников // Интернет-журнал «Мир науки» 2015 №3 <http://mir-nauki.com/PDF/34PDMN315.pdf> (доступ свободный). Загл. с экрана. Яз. рус., англ.

В числе приоритетных стратегий модернизации современного образования остается направленность на развитие творческого потенциала школьников как определяющего условия гибкой адаптации к реалиям социума. Известно, что младший школьный возраст является наиболее сензитивным периодом для развития многих способностей личности, включая общую способность к творчеству – креативность [1].

Согласно критическому замечанию Х.И. Трика (1968), моделью для построения методов измерения креативности должны быть не тесты, а акты творчества сами по себе вне тестовых ситуаций [2].

Логично предположить, что в младшем школьном возрасте необходимо специально создавать спонтанные творческие ситуации, в которых проявления креативности были бы естественны и при этом доступны наблюдению и регистрации.

Проиллюстрируем сказанное на примере диагностики креативности средствами спонтанной игры-театрализации.

Данная методика является авторской модификацией подходов В.Н. Дружинина и Н.В. Хазратовой (1994), основана на стандартизованном наблюдении в ситуации знакомой, субъективно привлекательной для младших школьников игровой деятельности [3]. В качестве модели тестовой ситуации выбрана театрализованная спонтанная игра.

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

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

Участникам игры предлагается придумать и разыграть какой-нибудь сказочный или фантастический сюжет. Начало истории (и персонажей) может предложить педагог. Далее школьником предстоит договориться, как будет развиваться этот сюжет, разыграть его (спонтанная театрализация), используя необходимые предметы и материалы для театрализованных действий и декораций.

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

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

Другие дети, напротив, придумывают сюжет игры, а имеющиеся предметы приспособливают как заместители. Так, Сергей Л. предложил: «Давайте придумаем про летающую тарелку! Вот здесь будет вода, море, чтобы к ней было трудно сразу подобраться (бросает на пол большой кусок полиэтилена), а здесь – огромная скала и непроходимый лес (делает баррикаду из стульев, добавляет швабру в качестве колючей сосны и проволоку как

лиану). Кто хочет быть королем инопланетян? Буду я сам (надевает на голову коробку, смеется, снимает и делает в коробке отверстия для глаз, рта)».

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

1. Событие, представляющее собой репродукцию ранее известного или очевидное продолжение сюжета.
2. Событие, представляющее собой очевидное или неожиданное разрешение игровой ситуации, выход (далее игра не продолжится).
3. Событие — постановка проблемы, предполагающей разнообразные решения, стимул к дальнейшему развитию игры.
4. Событие — «инсайт», неожиданное, оригинальное «открытие», которое творчески преобразует и/или полностью изменяет первоначальный сюжет, увлекает всех участников игры [1].

Каждый вид игровых событий оценивается соответствующим количеством баллов, а именно: «очевидное продолжение» — 0 баллов; «разрешение игровой ситуации» — 1 балл; «постановка проблемы, развитие сюжета» — 2 балла; «творческое преобразование сюжета» — 3 балла.

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

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

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

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

Во время игры в «Карте наблюдений» фиксируются идеи, игровые действия и действия с предметами-заместителями каждого ребенка (каждый факт регистрируется как единица анализа). Затем для каждого участника отдельно подсчитывается общая сумма выделенных в процессе наблюдения единиц по показателям: «игровые действия» и «использование предметов-заместителей». Далее подсчитываются баллы по критерию «креативность» в соответствии с названными выше показателями.

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

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

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

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

При этом:

$$I_{k1} = \sum_{id} K_{pr} \quad I_{k2} = \sum_{ip} K_{pr}$$

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

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

Рассмотрим конкретные примеры.

Графическое описание игровых действий выполнено в виде схемы (по Н.В. Хазратовой, 1994, 2002). События обозначены точками, связанными горизонтальными и вертикальными отрезками. Горизонтальный «ход событий» соответствует модификациям, не имеющим креативной ценности; вертикальные отрезки соответствуют креативным сюжетным модификациям

Пример 1. (В игре участвовали четверо детей, возраст 9 лет).

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

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

Пример 2. (В игре участвовали четверо детей, возраст – 9 лет).

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

Новая сюжетная линия (*придумана детьми*).

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

И вот наступил тот долгожданный момент. Неожиданно пропала дочка Нептуна, её искали по всему морскому дну, но не нашли. Тогда мудрая русалка сказала, что найти дочку могут только опытные водолазы. Царь Нептун расколдовал водолазов, и они вернули Нептуну любимую дочку. Царь был рад и благодарен водолазам. Он предложил в награду всё, что захочется. Водолазы попросили волшебное зеркало. С помощью этого зеркала люди смогут

увидеть все свои недостатки, плохие черты и будут стараться от них избавиться. И тогда на всей земле будет царить мир и покой, а все люди будут счастливы [4].

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

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

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



Рис. 1. Схема наблюдений за игровыми действиями детей

Показатели «игровые действия» и показатели «предметы-заместители» в процессе наблюдения были зафиксированы и оформлены в таблицы (табл. 1, табл. 2).

Таблица 1

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

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

Таблица 2

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

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

Математическая обработка результатов

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

1. Купава М.

$$I_{k1} = \sum_{id} / \sum K_{pr}$$

$$I_{k1} = 5/8 = 0,62$$

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

$$I_{k2} = 5/16 = 0,31$$

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

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

2. Юля М.

$$I_{k1} = 3/8 = 0,38 \quad I_{k2} = 7/16 = 0,44 \quad I_k = 0,38 + 0,44 = 0,82$$

3. Дима К.

$$I_{k1} = 3/8 = 0,38 \quad I_{k2} = 4/16 = 0,25 \quad I_k = 0,38 + 0,25 = 0,63$$

4. Кирилл М.

$$I_{k1} = 2/8 = 0,25 \quad I_{k2} = 3/16 = 0,19 \quad I_k = 0,25 + 0,19 = 0,44$$

Таким образом, индекс креативности рассматривается в пределах от 0 до 1. Чем выше значение индекса креативности, тем выше креативность личности.

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

ЛИТЕРАТУРА

1. Бибикова Н.В. Моделирование процесса развития креативности личности [Текст] / Н.В. Бибикова // Гуманитарные науки и образование - Саранск: изд-во Мордовского государственного педагогического института имени М.Е. Евсевьева - №4.- С. 30-33. - 2013.
2. Дружинин В.Н. Экспериментальное исследование формирующего влияния микросреды на креативность [Текст] / В.Н. Дружинин, Н.В. Хазратова // Психолог. журнал. М.: - 1994. - №4. - С. 83 - 93.
3. Дружинин В.Н. Психология общих способностей [Текст] / В.Н. Дружинин. - СПб.: Изд - во «Питер», 2000. - 368 с.
4. Лебедева Л.Д. Креативность младших школьников: контекст «развитие» [Текст] / Л.Д. Лебедева, Н.В. Бибикова. - Ульяновск: УлГПУ, 2004. - 194 с.

Рецензент: Фадеева И.А., доктор исторических наук, заведующая кафедрой «Дистанционного обучения», ФГБОУ ВПО «Ульяновский государственный университет», Министерство образования и науки РФ.

Bibikova Nadezhda Vyacheslavovna

Federal State Educational Institution of Higher Professional Education

«Ulyanovsk State Pedagogical University named after I.N. Ulyanov»

Russia, Ulyanovsk

E-mail: nv95@rambler.ru

Spontaneous game theatricality as a diagnostic tool of creativity of younger schoolboys

Abstract. The article presents the author's interpretation of the method of diagnosis of spontaneous creativity through game-dramatization. The article is accompanied by a description of the game rules of the organization, content analysis and diagnostic keativnosti younger students.

Keywords: creativity; diagnostics; game theatricality; spontaneity; development; technique; game events; game actions.

REFERENCES

1. Bibikova N.V. Modelirovanie protsessa razvitiya kreativnosti lichnosti [Tekst] / N.V. Bibikova // Gumanitarnye nauki i obrazovanie - Saransk: izd-vo Mordovskogo gosudarstvennogo pedagogicheskogo instituta imeni M.E. Evsev'eva - №4.- S. 30-33. - 2013.
2. Druzhinin V.N. Eksperimental'noe issledovanie formiruyushchego vliyaniya mikrosredy na kreativnost' [Tekst] / V.N. Druzhinin, N.V. Khazratova // Psikholog. zhurnal. M.: - 1994. - №4. - S. 83 - 93.
3. Druzhinin V.N. Psikhologiya obshchikh sposobnostey [Tekst] / V.N. Druzhinin. - SPB.: Izd - vo «Piter», 2000. - 368 s.
4. Lebedeva L.D. Kreativnost' mladshikh shkol'nikov: kontekst «razvitiye» [Tekst] / L.D. Lebedeva, N.V. Bibikova. - Ul'yanovsk: UIGPU, 2004. - 194 s.