

## ТЕСТ ДИВЕРГЕНТНОГО МЫШЛЕНИЯ Ф. ВИЛЬЯМСА<sup>1</sup>

Дивергентное мышление (от лат. *divergere* – расходиться) — метод творческого мышления, применяемый обычно для решения проблем и задач. Заключается в поиске множества решений одной и той же проблемы.

Тест Вильямса предназначен для комплексной диагностики креативности у детей и подростков от 5 до 18 лет и оценивает как характеристики, связанные с творческим мышлением, так и личностно-индивидуальные креативные характеристики

Тест состоит из трех частей:

- **тест дивергентного (творческого) мышления;**
- **шкала Вильямса (опросник для педагогов и родителей);**
- тест личных творческих характеристик (опросник для детей от 10 до 18 лет, для детей дошкольного возраста не проводится).

Тест может быть использован для исследования творческой одаренности детей, начиная с дошкольного возраста (5-6 лет) и до выпускных классов школы (17-18 лет). Ответы на задания этих тестов испытуемые должны дать в виде рисунков и подписей к ним. Если дети не умеют писать или пишут очень медленно, экспериментатор или его ассистенты должны помочь им подписать рисунки. При этом необходимо в точности следовать замыслу ребенка.

### 1. ТЕСТ ДИВЕРГЕНТНОГО МЫШЛЕНИЯ

Первая часть — Тест Дивергентного Мышления, завершение двенадцати предложенных рисунков, требует 20—25 минут на проведение. Данный тест направлен на измерение когнитивной составляющей, связанной с креативностью. Перед предъявлением теста экспериментатор должен полностью прочитать инструкцию и тщательно продумать все аспекты работы. Тесты не допускают никаких изменений и дополнений, так как это меняет надежность и валидность тестовых показателей.

Необходимо избегать употребления слов «тест», «экзамен», «проверка» во всех объяснениях и инструкциях. Если возникает необходимость, то рекомендуется употреблять слова: упражнения, рисунки, картинки и т.д. Во время тестирования недопустимо создание тревожной и напряженной обстановки экзамена, проверки, соперничества. Напротив, следует стремиться к созданию дружелюбной и спокойной атмосферы теплоты, уюта, доверия, поощрения воображения и любознательности детей, стимулирования поиска альтернативных ответов. Тестирование должно проходить в виде увлекательной игры. Это очень важно для надежности результатов.

Необходимо обеспечить всех детей тестовыми заданиями, карандашами или ручками. Все лишнее должно быть убрано. Экспериментатору необходимо иметь инструкцию, образец теста, а также часы или секундомер.

Не следует проводить одновременное тестирование в больших группах. Для дошкольников предпочтительней проводить индивидуальное тестирование. При тестировании ребенок должен сидеть за столом один или с ассистентом экспериментатора.

Прежде чем раздавать листы с заданиями, экспериментатор должен объяснить детям, что они будут делать, вызвать у них интерес к заданиям и создать мотивацию к их выполнению. Для этого можно использовать следующий текст, допускающий различные модификации в зависимости от конкретных условий:

*«На этих страницах нарисованы незаконченные фигуры. Если ты добавишь к ним дополнительные линии, у тебя могут получиться интересные предметы или истории. Старайся нарисовать такие картинки, которые бы не смог придумать никто, кроме тебя. Делай каждую картинку подробной и интересной, добавляя к ней разные детали. Придумай интересное название для каждого рисунка и напиши его снизу. На выполнение задания отводится 25 минут. Старайся работать быстро, но без лишней спешки. Если у тебя появились вопросы, задай их сейчас. Начинай работать над рисунками».*

---

<sup>1</sup> Тест дивергентного мышления. Автор Ф. Вильямс, модифицированный и адаптированный вариант CAP (Creativity Assessment Packet) (Туник Е. Е. Модифицированные креативные тесты Вильямса. — СПб : Речь, 2003.- 96 с.)

## ОБРАБОТКА ТЕСТА

Описываемые далее четыре когнитивных фактора дивергентного мышления тесно коррелируют с творческим проявлением личности (правополушарный, визуальный, синтетический стиль мышления). Они оцениваются вместе с пятым фактором, характеризующим способность к словарному синтезу (левополушарный, вербальный стиль мышления). В результате получаем пять показателей, выраженных в сырых баллах:

- беглость (Б)
- гибкость (Г)
- оригинальность (О)
- разработанность (Р)
- название (Н)

**1. Беглость** — продуктивность определяется путем подсчета количества рисунков, сделанных ребенком, независимо от их содержания.

Обоснование: творческие личности работают продуктивно, с этим связана более развитая беглость мышления. Диапазон возможных баллов от 1 до 12 (по одному баллу за каждый рисунок).

**2. Гибкость** — число изменений категории рисунка, считая от первого рисунка.

Четыре возможные категории:

- **живое (Ж)** — человек, лицо, цветок, дерево, любое растение, плоды, животное, насекомое, рыба, птица и т. д.
- **механическое, предметное (М)** — лодка, космический корабль, велосипед, машина, инструмент, игрушка, оборудование, мебель, предметы домашнего обихода, посуда и т. д.
- **символическое (С)** — буква, цифра, название, герб, флаг, символическое обозначение и т. д.
- **видовое, жанровое (В)** — город, шоссе, дом, двор, парк, космос, горы и т. д.

Обоснование: творческие личности чаще предпочитают менять что-либо, вместо того чтобы инертно придерживаться одного пути или одной категории. Их мышление не фиксировано, а подвижно. Диапазон возможных баллов от 1 до 11, в зависимости от того, сколько раз будет меняться категория картинки, не считая первой.

**3. Оригинальность** — местоположение (внутри - снаружи относительно стимульной фигуры), где выполняется рисунок.

Каждый квадрат содержит стимульную линию или фигуру, которая будет служить ограничением для менее творческих людей. Наиболее оригинальны те, кто рисует внутри и снаружи данной стимульной фигуры.

Обоснование: менее креативные личности обычно игнорируют замкнутую фигуру-стимул и рисуют за ее пределами, т. е. рисунок будет только снаружи. Более креативные люди будут работать внутри закрытой части. Высоко креативные люди будут синтезировать, объединять, и их не будет сдерживать никакой замкнутой контур, т. е. рисунок будет как снаружи, так и внутри стимульной фигуры.

- 1 балл — рисуют только снаружи.
- 2 балла — рисуют только внутри.
- 3 балла — рисуют как снаружи, так и внутри.

Общий сырой балл по оригинальности (О) равен сумме баллов по этому фактору по всем рисункам.

**4. Разработанность** — симметрия-асимметрия, где расположены детали, делающие рисунок асимметричным.

- 0 баллов — симметрично внутреннее и внешнее пространство.
- 1 балл — асимметрично вне замкнутого контура.
- 2 балла — асимметрично внутри замкнутого контура.

3 балла — асимметрично полностью: различны внешние детали с обеих сторон контура и асимметрично изображение внутри контура.

Общий сырой балл по разработанности (Р) — сумма баллов по фактору разработанность по всем рисункам.

**5. Название** — богатство словарного запаса (количество слов, использованных в названии) и способность к образной передаче сути изображенного на рисунках (прямое описание или скрытый смысл, подтекст).

0 баллов — название не дано

1 балл — название, состоящее из одного слова без определения.

2 балла — словосочетание, несколько слов, которые отражают то, что нарисовано на картинке.

3 балла — образное название, выражающее больше, чем показано на картинке, т. е. скрытый смысл.

Общий сырой балл за название (Н) будет равен сумме баллов по этому фактору, полученных за каждый рисунок.

## ИТОГОВЫЙ ПОДСЧЕТ ПО ТЕСТУ ДИВЕРГЕНТНОГО МЫШЛЕНИЯ

### БЕГЛОСТЬ

Общее количество выполненных рисунков. Возможно *max* 12 баллов (1 балл за каждый рисунок).

**ГИБКОСТЬ** Количество изменений категорий, считая от первой картинке. Возможно *max* 11 баллов (1 балл за каждое изменение категории).

### ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

Где выполняется рисунок:

• вне стимульной фигуры — 1 балл

• внутри стимульной фигуры — 2 балла

• внутри и снаружи стимульной фигуры — 3 балла

(суммируются баллы по данному фактору по всем нарисованным картинкам). Возможно *max* 36 баллов.

### РАЗРАБОТАННОСТЬ

Где дополняющие детали создают асимметрию изображения:

• симметрично повсюду — 0 баллов

• асимметрично вне стимульной фигуры — 1 балл

• асимметрично внутри стимульной фигуры — 2 балла

• асимметрично внутри и снаружи — 3 балла

(суммируются баллы по данному фактору для всех нарисованных картинок). Возможно *max* 36 баллов.

### НАЗВАНИЕ

Словарный запас и образное, творческое использование языка:

• название не дано — 0 баллов

• название из одного слова — 1 балл

• название из нескольких слов — 2 балла

—образное название, выражающее больше, чем показано на картинке — 3 балла

(суммируются баллы по данному фактору для всех нарисованных картинок). Возможно *max* 36 баллов.

### Итог подсчета по основным параметрам теста дивергентного мышления

*Беглость* — ребенок работает быстро, с большой продуктивностью. Нарисовано 12 картинок. Оценивание — по одному баллу за каждую картинку. Максимально возможный *сырой балл* — 12.

*Гибкость* — ребенок способен выдвигать различные идеи, менять свою позицию и по-новому смотреть на вещи. Один балл за каждое изменение категории, считая с первой

перемены (существует четыре возможные категории). Максимально возможный суммарный *сырой балл* — 11.

*Оригинальность* — ребенка не сдерживают замкнутые контуры, он перемещается снаружи и внутри контура, чтобы сделать стимульную фигуру частью целой картины. По три балла за каждую оригинальную картинку. Максимально возможный суммарный *сырой балл* — 36.

*Разработанность* — ребенок добавляет детали к замкнутому контуру, предпочитает асимметрию и сложность при изображении. По три балла за каждую асимметричную внутри и снаружи картинку. Максимально возможный суммарный *сырой балл* — 36.

*Название* — ребенок искусно и остроумно пользуется языковыми средствами и словарным запасом. По три балла за каждую содержательную, остроумную, выражающую скрытый смысл подпись к картинке. Максимально возможный суммарный *сырой балл* — 36.

**Максимально возможный общий суммарный показатель (в сырых баллах) за весь тест — 131.**

**Таблица соотношения баллов по основным параметрам теста дивергентного мышления ребенка и уровням развития**

Уровень	Беглость (max- 12 баллов)	Гибкость (max- 11 баллов)	Оригинальность (max- 36 баллов)	Разработанность (max- 36 баллов)	Название (max- 36 баллов)	Суммарный показатель (max- 131 балл)
Очень низкий	0 - 6	0 - 2	0 - 12	-	0 - 5	30 - 39
Низкий	7 - 8	3 - 5	13 - 19	-	6 - 9	40 - 52
Норма, средний	9 - 12	6 - 9	20 - 30	3 - 10	10 - 18	53 - 76
Высокий	+	10 - 11	31 - 35	11	19	77 - 88
Очень высокий			36	11+	19 +	89 +

**Сводный протокол диагностического исследования  
дивергентного мышления детей (Методика Ф. Вильямса)**

МБУ \_\_\_\_\_ Группа \_\_\_\_\_

№ п/п	ID/Код ребенка	1.Беглость	2. Гибкость	3. Оригинальность	4. Разработанность	5. Название	Сумма (по 5 показателям)	Уровень
1	BAE	12	7	8	7	9	43	Н
2	ПАО	12	11	9	22	21	75	С
3	ЛГН	10	8	10	26	28	82	В
...								
Среднее		11,3	8,6	9	18,3	19,3	66,6	

Уровень	Кол-во (чел.)	%
Высокий	1	33.3
Средний	1	33.3
Низкий	1	33.3

**Заключение:**

**Вывод:**

**Рекомендации**

---



---



---

**Диагност** \_\_\_\_\_

**Дата** \_\_\_\_\_

## 2. ОПРОСНИК ДЛЯ ПЕДАГОГОВ ПО ОЦЕНКЕ КРЕАТИВНОСТИ РЕБЕНКА

Шкала Вильямса — опросник для педагогов по оценке креативности (творческого начала) ребенка — проводится индивидуально, время не ограничено.

Эта шкала состоит из восьми подразделов — показателей, характеризующих поведение творческих детей. По каждому показателю приводится шесть утверждений, по которым педагоги должны оценить ребенка так, чтобы наилучшим образом охарактеризовать его. Выбирая между ответами «часто», «иногда» и «редко», следует пометить знаком X ответ, наиболее верно характеризующий тип поведения, которое наиболее часто демонстрирует ребенок. В конце Шкалы имеется четыре вопроса, на которые нужно ответить, для получения дополнительной информации о ребенке. После заполнения Шкалы ее необходимо вернуть тому, кто запрашивал эту информацию, для дальнейшего подсчета результатов.

### Обработка данных опросника для педагогов по оценке креативности (предпосылок творчества) ребенка

Все восемь факторов — дивергентного мышления (4) и личностных творческих характеристик (4) модели Вильямса включены в эту шкалу для оценки педагогами. Для каждого фактора представлены 6 утверждений, для каждого утверждения дается выбор из 3 возможных типов поведения: «часто», «иногда» и «редко». После шкалы из 48 пунктов следует дополнительная страница с открытыми вопросами, которая заполняется педагогами. Подсчет оценки состоит из следующих процедур:

1. Подсчитайте количество ответов, отмеченных в колонке «часто», и умножьте это число на два (2). Это ответы с двойным весом, которые получают по два (2) балла каждый.
2. Подсчитайте количество ответов, отмеченных в колонке «иногда». Эти ответы получают по одному (1) баллу каждый.
3. Подсчитайте количество ответов в колонке «редко». Эти ответы получают ноль (0) баллов каждый.
4. Четыре открытых вопроса в конце шкалы получают по одному (1) баллу каждый, если ответ «да» сопровождается аргументами или комментариями.

#### Шкала Вильямса: оценка креативности (предпосылок творчества) ребенка:

- **Высокий уровень – 70 – 100 баллов**
- **Средний – 25 – 69 баллов**
- **Низкий – 3 -24 баллов**

Суммарные баллы детей можно проранжировать от большего к меньшему, начиная с наивысшего балла 100, т. к. *100 баллов — это максимально возможный суммарный сырой балл.*

**Сводный протокол диагностического исследования креативности  
(предпосылок творчества) детей (опросник для педагогов Ф. Вильяма)**

МБУ \_\_\_\_\_ Группа \_\_\_\_\_

№ п/п	ИД/Код ребенка	1. Беглость	2. Гибкость	3. Оригинальность	4. Разработанность	5. Любознательность	6. Воображение	7. Сложность	8. Рискованность	Сумма (по 8 показателям)	Уровень
среднее											

Уровень	Кол-во (чел.)	%
Высокий		
Средний		
Низкий		

**Заключение:**

**Вывод:**

**Рекомендации**

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

**Диагност** \_\_\_\_\_

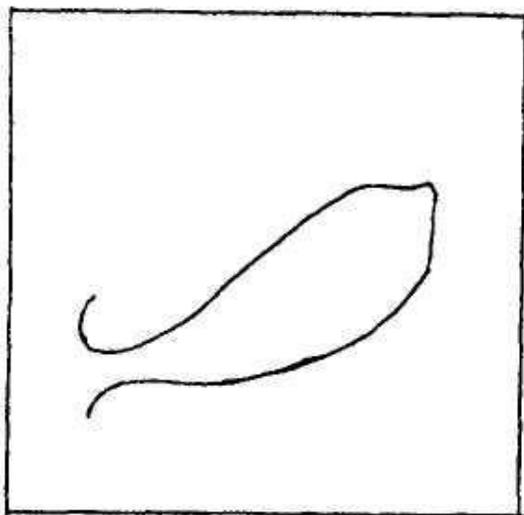
**Дата** \_\_\_\_\_

ТЕСТОВАЯ ТЕТРАДЬ

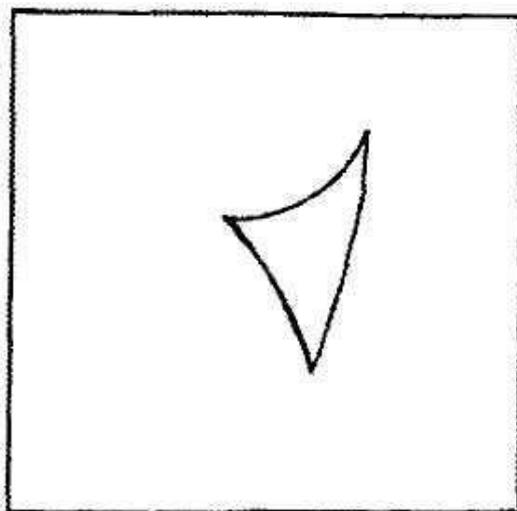
ФИО \_\_\_\_\_

Дата \_\_\_\_\_

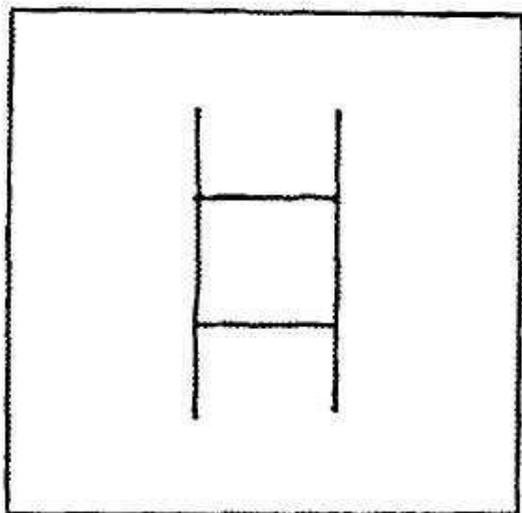
Возраст \_\_\_\_\_



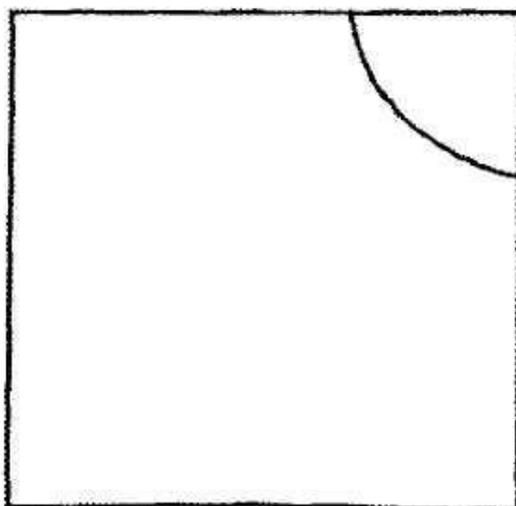
1 \_\_\_\_\_



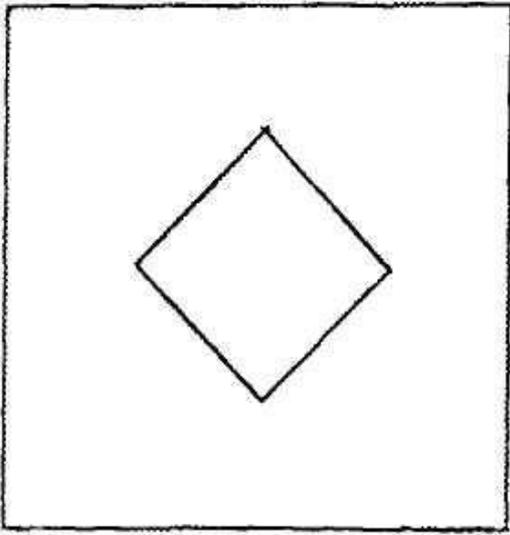
2 \_\_\_\_\_



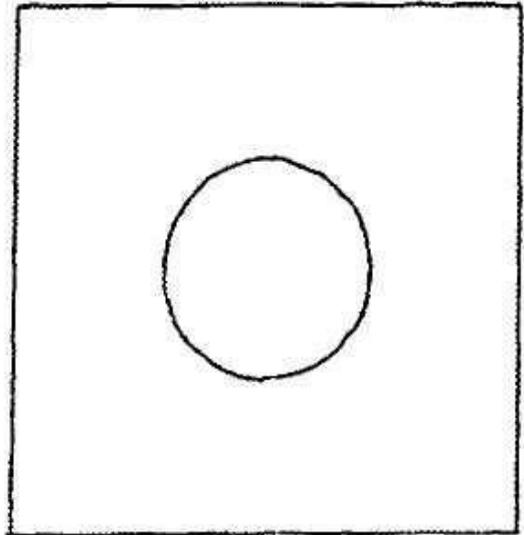
3 \_\_\_\_\_



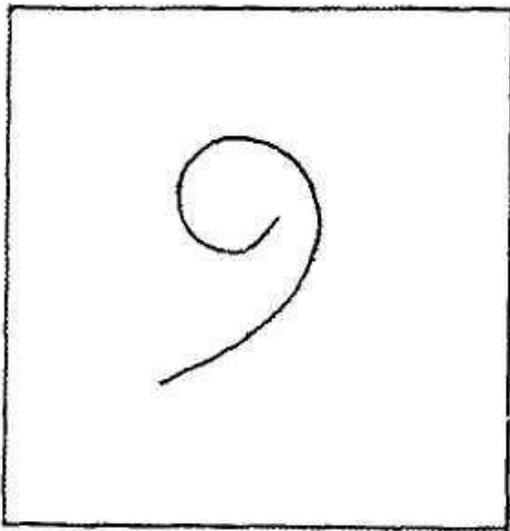
4 \_\_\_\_\_



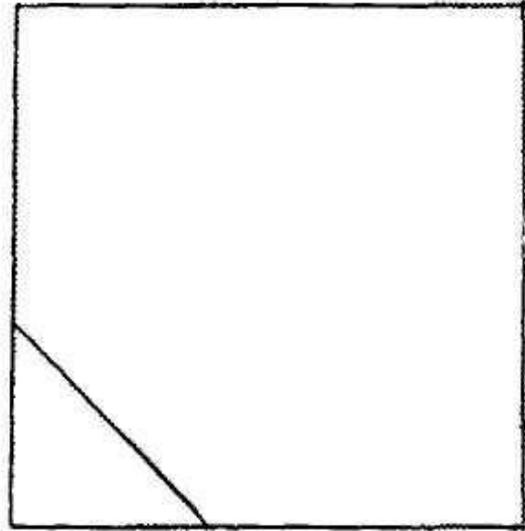
5 \_\_\_\_\_



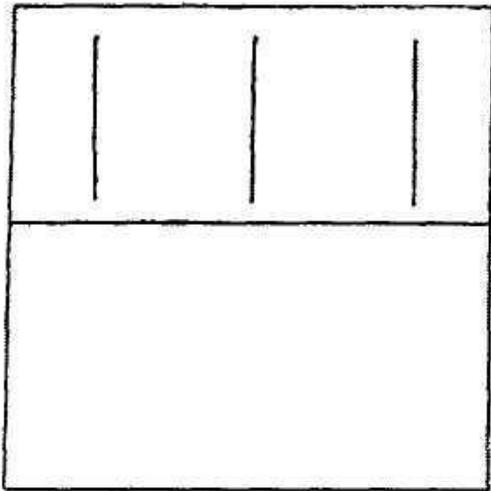
6 \_\_\_\_\_



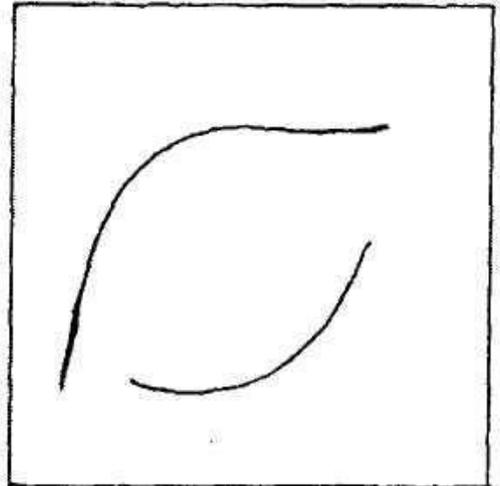
7 \_\_\_\_\_



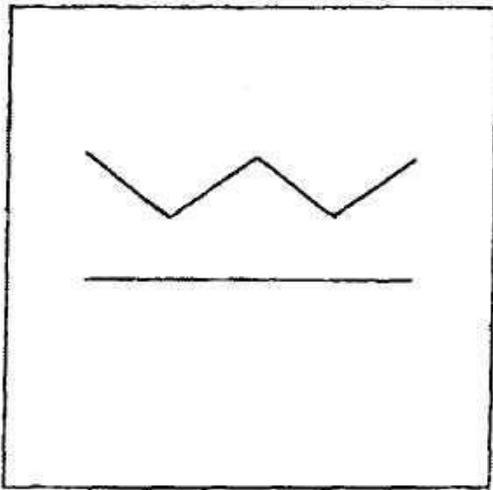
8 \_\_\_\_\_



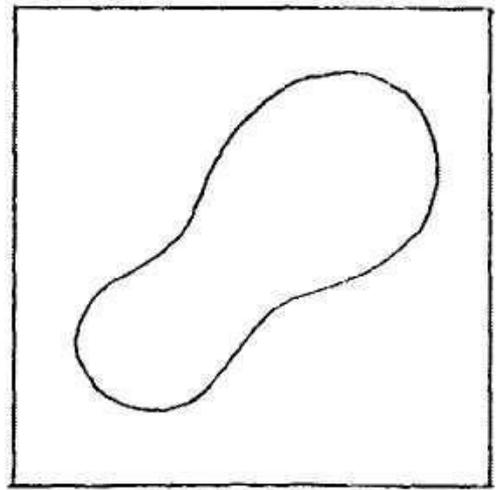
9 \_\_\_\_\_



10 \_\_\_\_\_



11 \_\_\_\_\_



12 \_\_\_\_\_

### Заключение

Показатель / Уровень	Беглость (max- 12 баллов)	Гибкость (max- 11 баллов)	Оригинальность (max- 36 баллов)	Разработанность (max- 36 баллов)	Название (max- 36 баллов)	Суммарный показатель (max- 131 балл)
<b>Балл</b>						
<b>Уровень</b>						

Заключение \_\_\_\_\_

Дата \_\_\_\_\_ Педагог-психолог \_\_\_\_\_

## Опросник для педагогов по оценке креативности ребенка (методика Ф.Вильямса)

ФИ ребенка \_\_\_\_\_ Возраст \_\_\_\_\_

Дата опроса: \_\_\_\_\_

МБУ детский сад № \_\_\_\_\_ Группа \_\_\_\_\_

ФИО педагога, заполняющего опросник \_\_\_\_\_

**Инструкция по заполнению опросника.** Опросник состоит из восьми подразделов - показателей, характеризующих поведение творческих детей. По каждому показателю приводится шесть утверждений, по которым педагоги должны оценить ребенка так, чтобы наилучшим образом охарактеризовать его. Выбирая между ответами «часто», «иногда» и «редко», следует пометить знаком X ответ, наиболее верно характеризующий тип поведения, которое наиболее часто демонстрирует ребенок. В конце Шкалы имеется четыре вопроса, на которые нужно ответить, для получения дополнительной информации о ребенке.

№	Утверждение	Часто 2 балла	Ино гда 1 балл	Редко 0 баллов
<b><i>I. БЕГЛОСТЬ</i></b>				
1	Ребенок дает несколько ответов, когда ему задают вопрос.			
2	Ребенок рисует несколько картин, когда просят нарисовать одну.			
3	У ребенка возникает несколько мыслей (идей) о чем-то вместо одной.			
4	Ребенок задает много вопросов.			
5	Ребенок употребляет большое количество слов, выражая свои мысли.			
6	Ребенок работает быстро и продуктивно.			
<b><i>II. ГИБКОСТЬ</i></b>				
1	Ребенок предлагает несколько способов использования предмета, отличающихся от обычного способа.			
2	Ребенок выражает много мыслей, идей о картине, рассказе, поэме или проблеме.			
3	Ребенок может перенести смысловое значение одного объекта на другой объект.			
4	Ребенок легко может поменять один фокус зрения (подход) на возможный другой.			
5	Ребенок выдвигает множество идей и исследует их.			
6	Ребенок думает о различных путях решения проблемы.			
<b><i>III. РАЗРАБОТАННОСТЬ</i></b>				
1	Ребенок добавляет линии, различные цвета и детали в свой рисунок.			
2	Ребенок понимает, в чем состоит глубокий, скрытый смысл ответов или решений и предлагает наиболее глубокое значение.			
3	Ребенок отказывается от чужой идеи и изменяет ее каким-либо образом.			
4	Ребенок хочет приукрасить или дополнить работу или идею других людей.			
5	Ребенок проявляет слабый интерес к обычным предметам, он добавляет детали, чтобы усовершенствовать их.			
6	Ребенок изменяет правила игры.			
<b><i>VI. ЛЮБОЗНАТЕЛЬНОСТЬ</i></b>				
1	Ребенок спрашивает всех и обо всем.			
2	Ребенку нравится изучать устройство механических вещей.			
3	Ребенок постоянно ищет новые пути (способы) мышления.			
4	Ребенок любит изучать новые вещи и идеи.			
5	Ребенок ищет разные возможности решения задачи.			
6	Ребенок изучает книги, игры, карты, картины и т. д., чтобы познать как можно больше.			

<b>V. ВООБРАЖЕНИЕ</b>				
1	Ребенок придумывает рассказы о местах, которые он никогда не видел.			
2	Ребенок представляет, как другие будут решать проблему, которую он решает сам.			
3	Ребенок мечтает о различных местах и вещах.			
4	Ребенок любит думать о явлениях, с которыми он не сталкивался.			
5	Ребенок видит то, что изображено на картинах и рисунках необычно, не так, как другие.			
6	Ребенок часто испытывает удивление по поводу различных идей и событий.			
<b>VI. СЛОЖНОСТЬ</b>				
1	Ребенок проявляет интерес к сложным вещам и идеям.			
2	Ребенок любит ставить перед собой трудные задачи.			
3	Ребенок любит изучать что-то без посторонней помощи.			
4	Ребенку нравятся сложные задания.			
5	Ребенок проявляет настойчивость, чтобы достичь своей цели.			
6	Ребенок предлагает слишком сложные пути решения проблемы, чем это кажется необходимым.			
<b>VII. СКЛОННОСТЬ К РИСКУ</b>				
1	Ребенок будет отстаивать свои идеи, не обращая внимания на реакцию других.			
2	Ребенок ставит перед собой очень высокие цели, и будет пытаться их осуществить.			
3	Ребенок допускает для себя возможность ошибок и провалов.			
4	Ребенок любит изучать новые вещи или идеи и не поддается чужому влиянию.			
5	Ребенок не слишком озабочен, когда дети, воспитатели или родители выражают ему свое неодобрение.			
6	Ребенок не упустит шанс рискнуть, чтобы узнать, что из этого получится.			
<b>VIII. ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ВОПРОСЫ</b>				
<i>Следующие четыре вопроса дадут Вам возможность выразить свое мнение о ребенке и о программе в детском саду для творческих детей.</i>				
1	Вы считаете, что ребенок одаренный или сможет им стать? Объясните почему (напишите) _____		да	нет
2	Вам кажется, что ребенок творческий или он сможет стать творческим? Если «Да» - сообщите кратко, в чем проявляется его творчество, если «Нет» - почему? (напишите) _____		да	нет
3	Какая направленность дополнительной программы позволит ребенку развить у него творческие способности? (напишите) _____			
4	Какие изменения вы хотели бы увидеть у ребенка в результате его участия в программе по развитию предпосылок творчества? (напишите) _____			
		Сумма		
		Уровень		

### Заключение

Дата \_\_\_\_\_ Педагог-психолог \_\_\_\_\_





	выражают ему свое неодобрение.													
<b>6</b>	Ребенок не упустит шанс рискнуть, чтобы узнать, что из этого получится.	<b>1</b>												
<b>IX. ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ВОПРОСЫ</b>		<i>Сумма за раздел:</i>		<b>3</b>										
<b>1</b>	Вы считаете, что ребенок одаренный или сможет им стать? Ответ «да» - 1 балл, ответ «нет» - 0 баллов.	<b>1</b>												
<b>2</b>	Вам кажется, что ребенок творческий или он сможет стать творческим? Ответ «да» - 1 балл, ответ «нет» - 0 баллов.	<b>0</b>												
<b>3</b>	Какая направленность дополнительной программы позволит ребенку развивать у него творческие способности? <i>0 баллов – не могу определить</i> <i>1 балл - определена направленность программы.</i> <i>Укажите Букву:</i> <i>И – изобретательское    X - художественное</i> <i>М – музыкальное        Л – литературное</i> <i>Т – техническое         С – спортивное            Д – другое</i>	<b>1</b>												
		<b>T</b>												
<b>4</b>	Какие изменения в ребенке вы хотели бы увидеть в результате его участия в программе по развитию предпосылок творчества? <i>0 баллов – не могу определить</i> <i>1 балл - определена направленность изменений</i> <i>Укажите Букву:</i> <i>Н - стремление к изучению нового и необычного</i> <i>В - свободное воображение и фантазия</i> <i>О - умение применять полученный опыт на практике</i> <i>И - способность впитывать много информации</i> <i>П – придумывать оригинальные идеи и проекты</i> <i>Д - другое</i>	<b>1</b>												
		<b>П</b>												
		Сумма баллов	<b>68</b>											
		Уровень	<b>С</b>											

**Спасибо за участие в исследовании!**