Диагностическая методика под условным названием **«Дерево».**

**Цель:** определение уровня развития креативности учащихся через создание различных образов деревьев.

Учащимся предлагается следующее задание: на сложенном вчетверо листе бумаги нарисовать 4 дерева с помощью цветных карандашей.

*Распределение образов деревьев выглядит так:*

-на первой части листа изобразить любимое дерево,

-на второй части - дерево, в которое хотел бы превратиться конкретный ребёнок,

-на третьей части – весёлое дерево.

- на четвёртой части листа - грустное дерево.

Критерии оценки выполненных работ:

* ***Гибкость-*** способность использовать разнообразные ассоциативные связи при решении проблем, умение переключаться с одной идеи на другую (от 0-3 баллов).
* ***Оригинальность –*** нестандартное изображение деревьев, неразрушающее целостный образ дерева, на каждой части листа не повторяющиеся породы деревьев (от 0 до 3 баллов).
* ***Самостоятельность –*** выбор породы дерева осуществляется индивидуально, без подсказки взрослого и опоры на наглядный образец (от 0 до 3баллов)
* ***Образность –*** создание фона, наличие животных, птиц, изображение грусти или радости, использование различных цветовых оттенков, выражающих настроение деревьев (от0 до 3)
* ***Точность (детальность)-*** наличие корней, плодов, прорисованность листьев (от 0 до 3 баллов).

Тест Торранса **«Повторяющиеся фигуры».**

**Цель:** определение уровня креативности у учащихся.

Исходным материалом являлось 12 кругов. Ребёнок должен продуцировать как можно больше идей, оцениваемых с точки зрения оригинальности, образности, детальности и гибкости. По каждому критерию школьникам присваивалось от 0 до 3 баллов.

* ***Оригинальность*** – возможность производить редкие идеи, отличающиеся от общепринятых стандартов.
* ***Образность*** – возможность создавать фантастические идеи при сохранении определенной объективной связи с исходной проблемной ситуацией.
* ***Детальность*** – чувствительность к деталям, их проработанность.
* ***Гибкость*** – умение переключаться с одной идеи на другую, неповторяемость ассоциаций.

Работы учащихся могут быть распределены по следующим уровням:

- высокий 18-24 балла,

- выше среднего 13-17 б.,

- средний 12-9 б.,

- ниже среднего 8-5б.,

- низкий менее 4 баллов.

**Диагностическая методика «Геометрические фигуры».**

**Цель:** определение уровня креативности при создании модели из геометрических фигур одинаковой формы.

Учащимся предлагалось из 8 одинаковых прямоугольников составить какие – либо фигуры (фигуру).

Школьникам не предъявляется образец, не указываются возможности расположения фигур на листе бумаги. На задание отводится 15 минут. Получившемуся образцу нужно придумать название.

Критерии:

* ***Гибкость –*** неоднородность образов. Создание ранее известного предмета при помощи новой технологии,
* ***Оригинальность –*** отсутствие повторяемости выборов, создание оригинального образа (композиции), выбор соответствия между названием и образом.
* ***Образность –*** завершенность созданной модели, включение модели в композицию, отражение настроения образа, конфигурация элементов отличается от общепринятой.
* ***Точность –*** соответствие фигуры воображаемой модели.

Работа оценивается по вышеизложенным критериям и в соответствии с предложенными критериями ей присваивалось от 0 до 3 баллов.

 - высокий 10-12 баллов,

- выше среднего 8-10 б.,

- средний 6-8 б.,

- ниже среднего 4-5б.,

- низкий менее 4 баллов.

**К высокому уровню** относятся работы, представляющие собой композиции или изображения сложной конструкции, которые отличаются от других работ оригинальным названием, нестандартностью образа.

**К уровню выше среднего** относятся образы, отличающиеся особым построением, не имеющие повторов (бусы, робот, открытка, птенец с открытым клювом, ракета, лебедь).

**На среднем уровне** работы менее сложной конструкции, имеющие больше повторов среди выборов учащихся.

Геометрические фигуры, ёлки, бант составили **уровень ниже среднего,** поскольку предложенные работы не отличает оригинальность, сложность конструкций, такие модели соответствуют уже виденным или использованным ранее фигурам.

На низком уровне (0баллов) ученики, не справившиеся с заданием.

**Определение уровеня развития *интеллектуальной креативности,*** под которой понимается способность находить различные нестандартные решения и ответы к задачам не имеющим единственно верного решения

( такие задачи могут не иметь и реалистического решения).

*Диагностическая методика состоит из трёх вопросов:*

1. *Как можно превратить щенка в котёнка?*
2. *У Бабы Яги выросла внучка и собралась замуж, а избушка одна. Где могут жить внучка с мужем?*
3. *У Бабы Яги сломалась ступа и метла. Чем их можно заменить?*

Критерии оценки уровня интеллектуальной креативности:

* + ***Богатство и разнообразие ассоциаций*** (использование ассоциативных связей по сходству, различию, смежности и т.д.)***;***
	+ ***Нестандартность (оригинальность)*** в решении предлагаемых заданий;
	+ ***Самостоятельность*** (независимость суждений от предполагаемо сказочных)
	+ ***Высокая толерантность*** к неопределённым и неразрешимым ситуациям (принятие задачи, как имеющую неоднозначное решение).

Каждый критерий оценивался от 0 до 2 баллов.

**В 2 балла** оценивается ответ, имеющий различные ассоциативные связи, неповторяющиеся в других работах, выбор решения не опирался ни на какие источники, ученик принимал задачу, самостоятельно предлагал одно или несколько решений.

 **1 балл** ставился за ответ, содержащий только один вариант решения предполагаемой ситуации.

**0 баллов** ставился за такое решение задачи, которым мог бы воспользоваться реальный человек в зависимости от предложенной ситуации. Ответы поверхностны, стандартны, неинтересны.

*Как передвигается Баба Яга? Ногами.*

*Как превратить щенка в котёнка? Надо продать котёнка и купить щенка.*

- высокий 18-24 балла,

- выше среднего 13-17 б.,

- средний 12-10 б.,

- ниже среднего 9-5б.,

- низкий менее 4 баллов.

Полученные результаты свидетельствуют об уровне развития интеллектуальной креативности и помогут нам создать соответствующую программу.