

<https://doi.org/10.34142/23129387.2020.63.11>

УДК 159.9

ORCID 0000-0003-2511-6803

ORCID 0000-0001-7107-5083

## ПСИХОЛОГІЧНА Т-ГРА «КРЕАТИВНІСТЬ»

*Карина І. Фоменко<sup>1ABCDE</sup>,  
Анастасія М. Большакова<sup>2ABE</sup>,*

*<sup>1</sup> доктор психологічних наук, доцент кафедри психології,  
Харківський національний педагогічний університет імені  
Г.С. Сковороди, Україна  
E-mail: karinafomenko1985@gmail.com*

*<sup>2</sup> доктор психологічних наук, професор,  
завідувач кафедри психології та педагогіки,  
Харківська державна академія культури, Україна  
bolshakova777@ukr.net*

Внесок авторів:

A - дизайн дослідження; B - збір даних; C - статистичний аналіз;  
D - підготовка рукопису; E - збір коштів.

*Актуальність дослідження. Окремої уваги потребує розвиток творчих здібностей та дивергентного мислення особистості у процесі навчання та фахової підготовки та створення психотехнологій розвитку креативності, які відповідають викликам сучасності.*

*Мета дослідження – створити та перевірити ефективність Т-гри «Креативність».*

*Вибірка і методи дослідження. У дослідженні використано методику діагностики креативності О. Тунік (2001). Вибірку склали 21 особа (10 осіб увійшли в експериментальну групу та 11 – в контрольну) – усі студенти факультету психології і соціології ХНПУ імені Г.С. Сковороди.*

*Результати. Мета апробованої гри – скласти пазл, отримуючи його деталі у результаті успішного виконання у команді та індивідуально завдань, спрямованих на розвиток творчих здібностей, а*

також на усвідомлення власних мотивів, установок та ставлень, релевантних проблемі творчої діяльності.

Процес гри: учасники під керівництвом ведучого виконують завдання та вправи, згруповані за змістом за такими проблемними категоріями: «розвиток невербальної креативності», «розвиток вербальної креативності», «розвиток естетичних здібностей», «розвиток мотивації до творчої діяльності», «розвиток здатності розв'язання творчих проблем у групі», «розвиток семантичної гнучкості як креативної здатності». Потрапляючи на певну кольорову зону шляхом кручення стрілки-дзиги, учасники отримують можливість вибрати завдання відповідної кольорової зони. Номер завдання у зоні визначається шляхом кидання кубуку (від 1 до 6). За результатами виконання завдань учасники просуваються у грі, отримуючи частини паззлу, який вони мають заповнити. Переможцем вважається той учасник, який першим складе пазл.

Висновки. Подана у дослідженні Т-гра «Креативність» є дієвим інструментом у розвитку вербальної та образної креативності суб'єкта навчальної-діяльності. На відміну від тренінгових методів формування творчих здібностей або інших групових чи індивідуальних форм роботи з клієнтом Т-гра «Креативність», маючи найбільш суттєві ознаки гри, створює сприятливі умови для залучення до формувальних впливів різних категорій учасників, знімає психологічні бар'єри участі у розвивальних програмах, дозволяє охопити різні аспекти творчих здібностей та розвинути їх у межах ігрової взаємодії.

**Ключові слова:** творчі здібності, вербальна креативність, невербальна креативність, ігрові методи, Т-гра, психотехнології.

### **Psychological T-game “Creativity”**

**Karyna I. Fomenko.<sup>1</sup>, Anastasiya M. Bolshakova<sup>2</sup>,**

<sup>1</sup> Doctor of Psychological Sciences, Associate Professor of Psychology Department, H.S. Skovoroda Kharkiv National Pedagogical University, Ukraine  
E-mail: karinafomenko1985@gmail.com

<sup>2</sup> Doctor of psychological sciences, Chief of the Social psychology and pedagogy Department, Kharkiv State Academy of Culture, Ukraine  
E-mail: bolshakova777@ukr.net

Authors' Contribution:

A – Study design; B – Data collection; C – Statistical analysis; D – Manuscript Preparation; E – Funds Collection.

*Relevance of research. Special attention needs to be paid to the development of creative abilities and divergent thinking of the individual in the process of education and professional training and the creation of psychotechnologies for the development of creativity that meet the challenges of today. The purpose of the study is to create and test the effectiveness of the T-game "Creativity".*

*Research sample and methods. The method of diagnostics of creativity O. Tunik (2001) was used in the research. The sample consisted of 21 people (10 people were included in the experimental group and 11 - in the control) - all students of the Faculty of Psychology and Sociology of H.S. Skovoroda Kharkiv National Pedagogical University.*

*Results. The purpose of the tested game is to put together a puzzle, getting its details as a result of successful teamwork and individual tasks aimed at developing creative abilities, as well as understanding one's own motives, attitudes and attitudes relevant to the problem of creative activity. Game process: participants under the guidance of the facilitator perform tasks and exercises grouped by content in the following problem categories: "development of nonverbal creativity", "development of verbal creativity", "development of aesthetic abilities", "development of motivation for creative activity", "development of developmental ability", "solving creative problems in a group", "development of semantic flexibility as a creative ability". Getting to a certain color zone by rotating the spinning top arrow, participants get the opportunity to select the task of the appropriate color zone. The task number in the zone is determined by throwing the dice (1 to 6). As a result of the tasks, participants move through the game, receiving pieces of the puzzle that they have to fill. The winner is the participant who is the first to complete the puzzle.*

*Conclusions. The T-game "Creativity" presented in the research is an effective tool in the development of verbal and figurative creativity of the subject of educational activity. Unlike training methods of forming creative abilities or other group or individual forms of work with the client T-game "Creativity", having the most significant features of the game, creates favorable conditions for involvement in the formative influences of different categories of participants, removes psychological barriers to developmental development. programs, allows you to cover various aspects of creativity and develop them within the game interaction.*

**Keywords:** *creative abilities, verbal creativity, nonverbal creativity, game methods, T-game, psychotechnologies.*

**Вступ.** Терапевтична, корекційна, рекреаційно-дозвіллева, діагностична, навчально-розвивальна функції гри як специфічної діяльності сьогодні досліджено у різних галузях психологічної науки. Виступаючи як провідний вид психічної діяльності у дошкільному віці, вона формує у дитини основні новоутворення віку (Эльконин, 1989), а у дорослому віці гра як розвага та відпочинок має можливість перетворитись у навчання, творчість і терапію. Загалом у дорослому віці спеціально створені та організовані психологічні ігри застосовують для розвитку комунікативних та професійних компетенцій особистості, згуртування колективів, з діагностичною та психокорекційною метою (Большакова, 2019).

Все більшого поширення набувають такий специфічний різновид психологічних ігор, як настільні Т-ігри, що містять характеристики, передусім, власне настільної гри як форми відпочинку та отримання задоволення і, крім того, різні форми психологічного супроводу – психологічного консультування, психотренінгу, коучінгу тощо.

Т-гра – є різновидом групових ігор, спрямованих на пошук оптимальних шляхів та рішень у складних життєвих ситуаціях та значимих векторах активності, спрямована на роботу з особистими запитами щодо досягнення цілей учасників в умовах змодельованого середовища та символічного розгортання сюжету (Хомуленко & Кузнецов, 2018), знаходження оптимальних рішень складних життєвих ситуацій, прояснення та гармонізацію міжособистісних стосунків, здійснення важливих життєвих виборів, виявлення особистісних обмежень та ресурсів досягнення значущих цілей, самопізнання та саморозвиток (Большакова, 2019).

Завданнями Т-гри є: 1) здійснення найбільш екологічної діагностики паттернів і сценаріїв поведінки, установок, мотивів та переконань клієнта; 2) знаходження моделей взаємодії із оточенням, а також векторів розгортання змісту внутрішнього

світу, які сприяють успіху у досягненні цілей та прагнень. У процесі Т-гри важливим є створення таких умов для завершення гри, які забезпечують у учасників рефлексію того, що здійснено та запуск значних особистісних трансформацій (Хомуленко & Кузнецов, 2018).

«Креативність» – настільна психологічна Т-гра, різновид тренінгу креативності та творчих здібностей, з елементами гри-змагання, консультування та коучінгу, яка дозволяє знайти ресурсні стратегії творчості, розвинути здатності до продуктивної творчої діяльності, вмотивувати на здійснення творчої діяльності.

Метою статті є визначення можливостей розвитку креативності суб'єкта навчальної діяльності через застосування Т-гри «Креативність». Відповідно до мети дослідження було поставлено таке завдання: створити Т-гру та перевірити її ефективність.

**Методи і вибірка.** У дослідженні використано методику діагностики креативності О. Тунік (2001). Вибірку склали 21 особа (10 осіб увійшли в експериментальну групу та 11 – в контрольну) – усі студенти факультету психології і соціології ХНПУ імені Г.С. Сковороди.

#### **Загальна характеристика гри.**

*Мета гри* – скласти пазл, отримуючи його деталі у результаті успішного виконання у команді та індивідуально завдань, спрямованих на розвиток творчих здібностей, а також на усвідомлення власних мотивів, установок та ставлень, релевантних проблемі творчої діяльності.

*Процес гри:* учасники під керівництвом ведучого виконують завдання та вправи, згруповані за змістом за такими проблемними категоріями: «розвиток невербальної креативності», «розвиток вербальної креативності», «розвиток естетичних здібностей», «розвиток мотивації до творчої діяльності», «розвиток здатності розв'язання творчих проблем у групі», «розвиток семантичної гнучкості як креативної здатності». Потрапляючи на певну кольорову зону шляхом кручення стрілки-дзиги, учасники отримують можливість вибрати завдання відповідної кольорової зони. Номер завдання у

зоні визначається шляхом кидання кубіку (від 1 до 6). За результатами виконання завдань учасники просуються у гри, отримуючи частинки паззлу, який вони мають заповнити. Переможцем вважається той учасник, який першим складе пазл.

*Формати проведення гри:* психологічний тренінг – гравці вирішують завдання, які отримує кожен учасник, виконують усі, результати обговорюються.

*Тривалість гри:* від 3-4 годин (разова гра з перервами на 10-15 хвилин) до 6 занять, тривалістю 2-3 години.

*Комплектація гри:*

1) ігрове поле (зображення мозку, розфарбоване шістьма кольорами – червоним, помаранчевим, жовтим, зеленим, синім та бузковим);

2) фішки (натуральні мінерали),

3) тридцять шість колод карток, у тому числі авторські колоди карт та колоди карт «Друдли», «Геометрія уяви», «Ілюзія», набір кубиків «Rory's story cubes»;

4) збірка з вправами і завданнями для гравців (набори із завданнями та роздатковий матеріал) відповідно до архітектоніки і механіки гри, який включає авторський інструментарій та тестові матеріали, у тому числі бланки невербальних субтестів Е. Торренса та Ф. Вільямса;

5) ігрові фішки для голосування за кожного учасника;

6) кубик з відмітками від 1 до 6;

7) пісочні годинники: 1 хвилина, 3 хвилини, 5 хвилин та 10 хвилин.

8) маршрутна стрілка-дзига для вибору зони ігрового поля;

9) маршрутний лист-пазл «Креативний мозок» для визначення індивідуальної траєкторії гри, реєстрації успішності учасників (1 на кожного учасника);

10) методичний посібник до гри для ведучого.

*Хід гри:*

1. Початок гри: знайомство учасників, ознайомлення і обговорення правил поведінки, прийняття домовленостей про організаційні моменти (перерви, час закінчення гри, паузи на телефонні переговори та ін.)

2. Формулювання запиту – постановка мети.

Залежно від задуму ведучого можливі два варіанти проходження цього етапу (для кожного з них передбачено відповідний бланк):

- вільне формулювання мети у форматі бажань, намірів;
- коучінговий формат – чітка постановка мети як образу бажаного результату діяльності, того, що людина реалізує за допомогою усвідомленої, цілеспрямованої поведінки.

Правильно сформульована мета – це результат, що передбачається, сформульований так, щоб надихати, мотивувати та задавати чіткий напрям дій. За однією з моделей коучінгу коректно сформульована мета за своїми характеристиками має відповідати абрєвіатурам:

SMART: S (Specific) – мета має бути конкретною; M (Measurable) – досягнення мети (результат) можна виміряти; A (Attainable, Achievable) – досягнення мети реалістичне, цілі доступні; R (Relevant) – узгоджені, істинні та актуальні цілі; T (Time-bound) – цілі мають бути визначені у часі, час на досягнення мети має бути обмеженим.

CLEAR: C (Challenging) – які представляють виклик, спонукають; L (Legal) – легальні; E (Environmentally sound) – екологічні, дозволені з точки зору навколишнього середовища; A (Agreed) – дозволені в цілому, узгоджені, R (Recorded) – запротокольовані, зафіксовані, письмово сформульовані.

PURE: P (Positively stated) – позитивно сформульовані, U (Understood) – зрозумілі; R (Relevant) – доречні; E (Ethical) – етичні.

Перед початком гри важливе місце у грі посідає випадковий вибір учасниками ігрової фішки, аналізується та зіставляється цей випадковий вибір з сформульованою метою гри. Учасники навмання обирають фішку-самоцвіт (фішку із зображенням самоцвіту), кожна з яких вважається талісманом творчої особистості. У грі пропонується використовувати такі каміння:

- 1) Аметист – талісман творчих особистостей у сфері мистецтва (поезії, образотворчого мистецтва) та філософії;
- 2) Турмалін – сприяє розкриттю творчих нахилів, приносить натхнення, сприяє реалізації творчого потенціалу, талісман художників;

3) Рубін – сприяє розвитку творчих здібностей, є «поетичним» талісманом, породжує прагнення до величі, зберігає ясність мислення, сприяє добрій роботі пам'яті, допомагає вченим, дослідникам та керівникам;

4) Малахіт – талісман композиторів, музикантів, а також літераторів, артистів, сприяє роботі фантазії, привертає увагу публіки;

5) Раухтопаз – талісман музикантів, художників, поетів, письменників, сприяє розширенню уяви, пробуджує приховані творчі здібності, поліпшує концентрацію;

6) Циркон – сприяє науковій творчості, сприяє появі творчих оригінальних ідей, підтримує інтерес до наук;

7) Лазурит - підвищує інтелектуальну і творчу активність, направляє творчу активність у продуктивне русло, сприяє знаходженню спонсорів;

8) Берил – сприяє ясності творчого мислення, ініціативності, розкриттю творчого потенціалу;

9) Везувіан – талісман дизайнерів, архітекторів, художників, літераторів, сприяє комфорту, затишку, пошуку краси;

10) Опал – сприяє фантазії, емоційності у сприйнятті, спостережливості, є талісманом для письменників у жанрі фантастики, фентезі, детективів;

11) Тигрове око – сприяє досягненню слави та визнання у творчій діяльності;

12) Лабрадор – сприяє виходу із творчої кризи.

Крім того, розвитку творчих здібностей сприяють такі самоцвіти, як ахоїт, олександрит, амазоніт, аметрин, авантюрін, grosуляр, смарагд, бразиліаніт, гамбергіт, крокоїт, нефелін, ортоклаз, перламутр, хризопраз, родоніт, цоїзіт, азурит, чорний обсидіан, кривавик, блакитний опал, біксбіт, кавансит, целестит, церусит, хіастоліт, хризокола, ельбаїт, золотистий кальцит, гошеніт, геміморфін, імперський топаз, індиголіт, мукаїт, місячний камінь, мармур Пікассо, рожевий смугастий агат, ріоліт, рожевий кварц, рубеліт, шерл, содаліт, сфалерит, стильбіт, топаз, жовтий флюорит, верделіт і цинкіт.

Учасники гри аналізують символіку несвідомого вибору фішки та формулювання власної мети гри, записуючи думки у маршрутний лист у відповідному полі.

3. Початок гри. Гра починається із вибору першого учасника і продовжується по годинниковому колу. Перший учасник спочатку обирає колір зони, в якій буде розіграно перше завдання: червона зона – завдання для розвитку естетичних здібностей, помаранчева зона – вправи для розвитку мотивації до творчої діяльності, жовта зона – завдання і вправи для розвитку здатності розв'язання творчих проблем у групі, зелена зона – вправи та завдання для розвитку семантичної гнучкості, продукування ідей, синя зона – вправи для розвитку вербальної креативності, фіолетова зона – вправи для розвитку невербальної креативності.

Вибір ігрової зони здійснюється за допомогою дзиги, стрілка якої вказує на колір зони ігрового поля.

Наведемо приклад вправ для кожного ігрового блоку та умови заохочення учасників.

«Червона зона» представлена завданнями, спрямованими на розвиток естетичного сприйняття. Зазначена зона на ігровому полі зображена червоним кольором та обмежується лівою ділянкою на «мапі мозку», на якій розташовані позначки для шести груп завдань:

1) «Картинна галерея»: картки із зображеннями творів художнього мистецтва (картини художників) розташувати у групи-галереї, об'єднані за критерієм, заданим умовами гри (наприклад, «твори одного художника», «твори одного стилю мистецтва», «твори однієї епохи»). Оцінюється правильність виконаного завдання за ключем;

2) «Архітектура»: картки із зображенням будівель, інтер'єрів розташувати у групи-галереї за спільною ознакою – стилем. Оцінюється правильність виконаного завдання за ключем;

3) «Абстрактність назви. Тест «Клее» (Торшилова & Морозова, 2001): дати назву карткам із зображеннями скульптур та картин сучасного мистецтва. Заохочення учасників відбувається шляхом голосування.

4) «Краса мистецтва. Тест «Метелик» (Торшилова & Морозова, 2001): з пари карток із зображеннями картин та фото обрати найбільш естетично привабливі. Оцінюється правильність виконаного завдання за ключем;

5) «Синестезія. Тест «Джоконда» (Торшилова & Морозова, 2001а): до карток із зображенням творів художнього мистецтва підібрати відповідну геометричну фігуру (коло, квадрат, трикутник, зигзаг). Оцінюється правильність виконаного завдання за ключем;

6) «Ілюзії»: за певний час учасник має розкласти якомога більше карток з оптичними ілюзіями з колоди, запропонованої Вольфгангом Варшем, у правильному порядку, починаючи з картки з найменшим відсотком заданого кольору, завершуючи картокою з найбільшим відсотком певного кольору на картці. Оцінюється кількість правильно розкладених карток.

«Помаранчева зона» представлена завданнями, спрямованими на розвиток мотивації до творчої діяльності. Зазначена зона на ігровому полі зображена жовтогарячим кольором та обмежується центральною ділянкою на «мапі мозку», на якій розташовані позначки для шести груп завдань:

1) «Тип творчої особистості»: учасникам пропонується низка психодіагностичного інструментарію, спрямованого на вивчення типологічних особливостей творчої особистості та інших якостей та здатностей, що забезпечують успішну творчу діяльність (наприклад, визначення типу творчої особистості за О. Крегером та Д. Голдстайном);

2) «Афоризми»: картки з переліком афоризмів митців та мислителів на тематику творчості (наприклад, «здібності», «талант», «сутність творчості», «натхнення» тощо). Учасник має вибрати з переліку той афоризм, який, на його думку, є влучним та відповідає його світогляду, далі відбувається обговорення;

3) «SWOT analysis»: робота з коучінговими метафоричними асоціативними картками «КАК» за моделлю SWOT-аналізу з метою визначення слабких та сильних сторін як творця, а також можливостей та обмежень у творчій діяльності учасника;

4) «GROW»: робота з коучінговими метафоричними асоціативними картками «КАК» за моделлю «GROW» Дж.

Уітмора з метою конкретизації мети з оволодіння творчими здібностями, оцінки реальної ситуації, перепон, можливостей та плану реалізації мети;

5) «SCORE»: робота з коучінговими метафоричними асоціативними картками «КАК» за моделлю «SCORE» з метою конкретизації цілей та визначення причинно-наслідкових відношень наявної ситуації учасника, яка стосується прояву його креативності у діяльності;

6) «Джерела і ресурси творчості»: учасникам пропонується подумати і відповісти на питання (наприклад, «Який фільм / книга / людина / локація у місті мене надихає?», або «Напишіть перелік своїх улюблених предметів, на які дивлячись чи тримаючи їх у руках покращується настрій» тощо).

«Жовта зона» представлена завданнями і вправами для розвитку здатності розв'язання творчих проблем у групі, запропоновані А. Грецовим (2019), а саме:

1) «Німа режисура»: учасник має показати словосполучення, залучаючи до демонстрації інших учасників, проте не маючи можливості вголос домовлятися. Заохочуються учасники, які вгадали словосполучення та «режисер» демонстрації;

2) «Що? Звідки? Як?»: учасники, поділені на команди по 3-5 осіб мають по-черзі називати ідеї стосовно незвичайних предметів, представлених у відповідній колоді, яку складають зображення застарілих предметів, фрагментів технічних приладів тощо. Учасники мають обговорювати у групі усі варіанти і обирають один, найбільш правильний. Виграє команда, яка надала правильну відповідь, усі учасники такої команди заохочуються;

3) «Способи дії»: учасники, поділені на команди по 3-5 осіб мають вигадати якомога більше способів розв'язання нетривіального практичного завдання, наприклад, красиво і оригінально упакувати подарунок, використовуючи тільки скотч і газетний папір тощо;

4) «Нічого не роблю, нічого не бачу, нічого не скажу»: учасники у командах мають з подручних матеріалів (наприклад, сірників, частин конструктора Лего, кубиків) відтворити заданий предмет (літак, машинку, будівлю – список заданий у відповідній

колоді карт). Для цього учасники діляться у команди по три особи і отримують ролі: «очі команди» (бачить предмет, що копіюється і той предмет, що відтворюється), «руки команди» (слухає команди, відтворює предмет, але не бачить, що роблять) та «рот команди» (може говорити і спостерігати за тим, що створюється, проте не бачать предмет, який копіюється). Виграє команда, яка виконала завдання першою, її учасники заохочуються;

5) «Рухова креативність»: учасники діляться на 2 команди по 3-5 осіб і виконують вправи, обрані з відповідної колоди, зокрема «Арка», «Завойовник повітря», «Міст», «Живі числа», «Покажи рухами», «Покажи професію» та інші, запропоновані А. Грецовим (2006).

б) «Колективна робота»: учасники діляться на 2 команди по 3-5 осіб і виконують спільне завдання, наприклад, намалювати логотип своєї команди, створити новий герб своєї школи / вишу / організації, зробити колаж із журнальних вирізок на задану тему. Заохочуються учасники команди, які першими впоралися із завданням, а також шляхом голосування ті учасники, які проявили більшу оригінальність та деталізованість колективної розробки.

«Зелена зона» є зібранням вправ, спрямованих на розвиток семантичної гнукості як вміння продукувати творчі оригінальні і різноманітні ідеї, змінюючи форму стимулу, модифікуючи досліджуваний об'єкт.

1) «Нове життя предмету» назвіть нові способи використання цеглини, автошини, старої газети тощо.

2) «Сірники»: головоломки типу «перекладіть певну кількість сірників, щоб змінити заданий образ»;

3) «Головоломки»: на картках задані різні головоломки, що вимагають змінити форму стимулу, нетривіально вирішити образне завдання, модифікуючи об'єкт. Наприклад, як розрізати торт трьома рухами, щоб отримати вісім частин?;

4) «SCAMPER»: учасник тягне карту з першої колоди (список об'єктів, з якими слід здійснити перетворення) та другої колоди, представленою 7 картками, які відповідають літерам абrevіатури: S (Substitute), тобто замінити щось: компоненти,

елементи, матеріали, людей, С (Combine), тобто комбінувати: об'єднати з іншими функціями, елементами, А (Adapt), тобто додати щось: нові елементи, компоненти, функції, М (Modify), тобто модифікувати: змінити розмір, форму, колір, час відповіді, Р (Put), тобто застосувати для чогось іншого: для іншої галузі або завдання, Е (Eliminate), тобто видалити: спростити, залишивши саму суть, R (Reverse), тобто перевернути: поміняти місцями, почати з кінця. Переможець визначається голосуванням за автора найбільш оригінальної трансформації об'єкта.

5) «Світове кафе»: учасники діляться на 3 групи по 3-5 осіб, обирають капітана і потім починають обговорювати завдання ведучого, фіксуючи усі варіанти на ватмані, за командою ведучого учасники за годинниковою стрілкою міняються столиками, капітани залишаються за своїми столами, обговорення продовжується, нові ідеї фіксуються на ватмані. Прикладом завдання може бути таке: «сформулювати список рекомендацій, як зробити власне життя більш творчим»;

6) «Метод Уолта Діснея»: учасники діляться на групи по 3 особи і шляхом жеребкування отримують ролі «критика», «реаліста» та «мрійника», далі відбувається обговорення у трійках обраної навчання з відповідної колоди проблеми. За командою ведучого «трійки» за годинниковою стрілкою міняються ролями: «критик» стає «реалістом», «реаліст» - «мрійником», а «мрійник – критиком», обговорення продовжується і далі відбувається ще одна зміна ролей і останній етап обговорення. Після групової роботи команди демонструють результати, зафіксовані на ватмані. Заохочуються учасники тієї команди, яка сумарно надала більшу кількість варіантів ідей «мрійника», більшу кількість аргументів «реаліста» та більшу кількість контраргументів «критика».

«Синя зона» представлена завданнями, спрямованими на розвиток вербальної креативності. Зазначена зона на ігровому полі зображена синім кольором та обмежується центральною ділянкою на «мапі мозку», на якій розташовані позначки для шести груп завдань:

1) «Розповідь»: учасники мають написати невеличку розповідь на задану тему. Наприклад, «напишіть розповідь (5-10

речень) про синій предмет», або використовуючи усі слова, зображені на картці;

2) «Кубики Рорі»: застосовуючи кубик з набору «Rory's story cubes» написати історію, використовуючи асоціації, що виникають при описі кожної грані кубика;

3) «Слово»: написати якомога більше слів з одного великого слова. Наприклад, якщо ми маємо вихідне слово «креативність», використовуючи його літери учасники можуть утворити велику кількість слів, як-то: «кріт», «тин», «ніс», «тент», «стіна» тощо.

4) «Вірш»: завдання на написання віршів і хокку;

5) «Три слова»: скласти якомога більше речень, використовуючи три заданих слова;

6) «Пропущені слова»: письмові завдання, в яких учасники мають найбільш оригінальним способом доповнити пропуски у реченнях. Наприклад, «Будь ласка, не жмакайте \_\_\_\_\_, тому що \_\_\_\_\_».

Заохочення учасників відбувається шляхом голосування.

«Фіолетова зона» представлена завданнями, спрямованими на розвиток невербальної креативності. Зазначена зона на ігровому полі зображена бузковим кольором та обмежується правою ділянкою на «мапі мозку», на якій розташовані позначки для шести груп завдань:

1) «Закарлюки»: домалювати закарлюки. Міра заохочення учасників відповідає кількості оригінальних, неповторюваних варіантів малюнків;

2) «Друдли»: розшифрувати візуальну загадку-друдл. Заохочуються учасники, які надали оригінальні варіанти;

3) «Кавові плями»: домалювати бланки, на яких були задалегідь нанесені кавові плями, дати назву малюнку. Переможець також визначається голосуванням;

4) «Тварина»: використовуючи такий механізм уяви, як аглютинація, намалювати неіснуючу тварину чи будь-який інший фантастичний персонаж. Наприклад, «намалюйте космічну тварину». В оцінці успішності завдання враховується кількість прийомів «склеювання» різних частин в одне ціле, переможець також визначається голосуванням;

5) «Піктограми»: використовуючи карти колоди з гри «Геометрія уяви», зашифрувати загадане слово чи словосполучення таким чином, щоб інші учасники мали змогу його вгадати. Заохочуються учасники, які вгадали піктограму та учасник, який вдало зашифрував слово;

6) «Геометричні фігури»: домалювати геометричні фігури (коло, квадрат, хрестики, трикутники тощо). Міра заохочення учасників відповідає кількості оригінальних, неповторюваних варіантів малюнків.

Ефективність запропонованої ігрової платформи перевірялась через зрізи показників креативності у контрольній та експериментальній групах (таблиці 1 і 2). Для оцінки показників креативності були використані субтести 2, 3, 4, 7, які мають найбільшу диференціальну здатність (Тунік, 2001).

З таблиці 1 видно, що на початку експериментальної перевірки відмінностей між студентами контрольної та експериментальної груп встановлено не було.

Таблиця 1

**Показники вербальної та невербальної креативності студентів до впровадження ігрової платформи «Креативність»**

Досліджувані параметри креативності за методикою О. Тунік	Групи досліджуваних		U	Z	p
	ЕГ, n=10	КГ, n=11			
Субтест 2. «Наслідки ситуацій»	3,50±0,84	3,63±1,36	52,50	-0,176	0,860
Субтест 3а. «Слова»	9,20±1,68	9,27±1,61	52,00	-0,211	0,833
Субтест 4. «Словесна асоціація»	22,70±2,54	22,54±2,58	54,00	0,070	0,944
Субтест 7. «Прихована форма»	16,00±2,82	15,00±3,49	44,50	0,739	0,460

З таблиці 2 видно, що після впровадження Т-гри «Креативність» у студентів були позитивні зрушення у показниках вербальної та невербальної креативності, натомість у студентів контрольної групи суттєвих змін не відбулось, що обумовила відмінностями між цими групами наприкінці експерименту.

Таблиця 2

**Показники вербальної та невербальної креативності студентів після впровадження ігрової платформи «Креативність»**

Досліджувані параметри креативності за методикою О. Тунік	Групи досліджуваних		U	Z	p
	ЕГ, n=10	КГ, n=11			
Субтест 2. «Наслідки ситуацій»	6,70±1,25	4,09±1,30	8,00	3,310	0,001
Субтест 3а. «Слова»	14,20±2,44	9,27±1,55	4,50	3,556	0,000
Субтест 4. «Словесна асоціація»	25,80±2,89	22,18±1,99	14,50	2,852	0,004
Субтест 7. «Прихована форма»	19,60±2,41	14,81±3,42	13,50	2,922	0,003

**Висновки і перспективи.** Подана у дослідженні Т-гра «Креативність» є дієвим інструментом у розвитку вербальної та образної креативності суб'єкта навчальної-діяльності. На відміну від тренінгових методів формування творчих здібностей або інших групових чи індивідуальних форм роботи з клієнтом Т-гра «Креативність», маючи найбільш суттєві ознаки гри, створює сприятливі умови для залучення до формувальних впливів різних категорій учасників, знімає психологічні бар'єри участі у

розвивальних програмах, дозволяє охопити різні аспекти творчих здібностей та розвинути їх у межах ігрової взаємодії.

Перспективами дослідження є апробація Т-гри з іншими суб'єктами педагогічного процесу (школярами, учителями, викладачами) та іншими категоріями досліджуваних.

### Література:

Большакова А.М. (2019). Психологічна настільна Т-гра як технологія короткострокового психологічного консультування, коучингу, тренінгу (психологічна гра з елементами тренінгу «Смарагдове місто»). *Психологічні технології ефективного функціонування та розвитку особистості : монографія* / [за ред. : С. Д. Максименка, С. Б. Кузікової, В. Л. Зливкова]. – Суми : Вид-во СумДПУ імені А. С. Макаренка, 366-383.

Грецов А. (2006). *Лучшие упражнения для развития креативности. Учеб.-метод. пособие.* СПб.: СПбНИИ физической культуры.

Торшилова Е.М., Морозова Т.В. (2001). *Развитие эстетических способностей детей 3-7 лет (теория и диагностика).* М.: Деловая Книга.

Туник Е. (2001). Психодиагностика творческого мышления. *Школьный психолог.* 45 (197).  
<https://psy.1sept.ru/article.php?ID=200104507>

Хомуленко Т.Б., Кузнецов О.І. (2018). Психосоматична трансформаційна гра «Шлях до філософського каменю» та її ефективність у розвитку Тілесного Я. *Психологічне консультування та психотерапія.* 9, 23-33.

Эльконин Д. (1989). Избранные психологические труды. Москва: Педагогика.

*Оригінальний рукопис отриманий 1 вересня 2020 року*

*Стаття прийнята до друку 8 вересня 2020 року*