

<https://doi.org/10.34142/23129387.2022.66.26>

УДК 159.9

ORCID 0000-0002-5968-5660

ORCID 0000-0003-3926-1921

ТРЕНІНГ РОЗВИТКУ НЕВЕРБАЛЬНОЇ КРЕАТИВНОСТІ

Володимир В. Шафранський^{1ABCD}, Марина І. Колісник^{2BE},
Західноукраїнський національний університет, м. Тернопіль
Україна

1 - кандидат педагогічних наук, докторант кафедри психології і соціальної роботи,

E-mail: v.shayfranskyi22@gmail.com

2 - аспірант кафедри психології і соціальної роботи,

E-mail: m.kolisnyk2022@gmail.com

Актуальність дослідження: Практична значущість розробки тренінгу невербальної креативності вбачається у соціальному запиті на розвиток цієї здатності у майбутніх фахівців.

Мета дослідження: здійснити методологічне обґрунтування авторського тренінгу розвитку невербальної креативності для майбутніх фахівців.

Методи дослідження: вибірку досліджуваних склали 27 осіб (експериментальна група – 15 учасників, контрольна група – 12 учасників), усі вони – студенти ЗУНУ, ОКР «Бакалавр». Вивчення динаміки розвитку їх невербальної креативності здійснювалось за допомогою дисперсійного аналізу для повторних вимірювань. Невербальна креативність вивчалась за допомогою невербальних субтестів тесту креативності Торренса.

Результати дослідження: у статті представлені результати апробації тренінгу невербальної креативності.

Висновки. Поданий у статті тренінг розвитку невербальної креативності містив два етапи – мотиваційний та основний. Метою першого було створення сприятливого психологічного клімату у тренінговій групі, а другого – власне, розвиток невербальної креативності. Зміст занять основного етапу програми передбачала виконання вправ та ігор у групі (кооперація з іншими учасниками у

створенні групового творчого продукту), індивідуально (конкуренція з іншими учасниками у створенні власного творчого продукту) та самостійну роботу – виконання індивідуальних домашніх завдань. Ефективність тренінгу підтверджена позитивною динамікою показників швидкості, оригінальності та розробленості образної креативності учасників експериментальної групи. Впроваджена програма мала сталий ефект, натомість у студентів контрольної групи статистично значущих змін у показниках невербальної креативності не відбулось.

Ключові слова: творчі спроможності, невербальна креативність, школярі, студенти, тренінг.

Trening of non-verbal creativity development

Volodymyr V. Shafranskiy^{1ABCD}, Maryna I. Kolisnyk^{2BE},

West Ukrainian National University, Ternopil, Ukraine

1 - doctoral student of Department of Psychology and Social Work,

E-mail: v.shavfranskyi22@gmail.com

2 - postgraduate student of Department of Psychology and Social Work,

E-mail: m.kolisnyk2022@gmail.com

The relevance of the study: the practical significance of developing non-verbal creativity is seen in the social request for the development of this ability in future specialists.

Aim of the study: to carry out methodological justification of the author's training for the development of non-verbal creativity for future specialists.

Research methods and sample: 27 people were sampled (the experimental group - 15 participants, the control group - 12 participants), all of them are students. The study of the dynamics of the development of their non-verbal creativity was carried out by means of dispersion analysis for repeated measurements. Non-verbal creativity was studied with the help of non-verbal subtests of the Torrens creativity test.

Results: The article presents the results of testing of non-verbal creativity training.

Conclusions. The article presented in the article development of non-verbal creativity contained two stages - motivational and main. The purpose of the first was to create a favorable psychological climate in the training group, and the second - in fact, the development of non-verbal creativity.

The content of classes of the main stage of the program involved the performance of exercises and games in the group (cooperation with other participants in creating a group creative product), individually (competition with other participants in creating their own creative product) and independent work - performing individual homework. The effectiveness of the training is confirmed by the positive dynamics of indicators of speed, originality and development of figurative creativity of participants of the experimental group. Introduced the program had a constant effect, instead, students of the control group have no statistically significant changes in non-verbal creativity.

Keywords: *creative capabilities, non-verbal creativity, students, students, training.*

Вступ. Глибокі соціально-економічні трансформації, що відбуваються в сучасному суспільстві, висувають нові вимоги до розвитку особистості майбутнього фахівця, а саме: вміння орієнтуватися в нових, часто – невизначених ситуаціях, вміння самостійно приймати рішення та визначати найближчі та перспективні цілі, бути соціально активним, творчим та успішним. В цьому зв'язку особливого значення набуває розвиток креативності особистості. Утім у сучасних дослідженнях спостерігається недостатня методологічна обґрунтованість існуючих тренінгів та програм, а також окремих способів та прийомів розвитку креативності особистості, що визначило **мету** нашого дослідження – здійснити методологічне обґрунтування авторського тренінгу розвитку невербальної креативності для майбутніх фахівців.

Вибірка і методи дослідження. Вибірку досліджуваних склали 27 осіб (експериментальна група – 15 учасників, контрольна група – 12 учасників), усі вони – студенти ЗУНУ, ОКР «Бакалавр». Вивчення динаміки розвитку їх невербальної креативності здійснювалось за допомогою дисперсійного аналізу для повторних вимірювань. Невербальна креативність вивчалась за допомогою невербальних субтестів тесту креативності Торренса (Фетискин та ін., 2002).

Результати. Тренінг розвитку невербальної креативності мав два етапи – мотиваційний та основний. Реалізація *мотиваційного етапу* включала заняття, основані на

психогімнастичних вправах, спрямовані на формування позитивного психологічного клімату групи і містила низку вправ, спрямованих на знайомство учасників групи, вправ та ігор, спрямованих на встановлення позитивного психологічного клімату групи учасників розвивальної програми. Крім того мотиваційний етап тренінгу дав можливість визначити провідні мотиви учасників тренінгу, сформувати сприятливий психологічний клімат у тренінговій групі засобами командо творення. З цією метою були використані вправи та ігри, спрямовані на командотворення (тім-білдінг): «Зведення вежі», «Створення об'єктів із картону», «Перехід через болото», «Обруч» (Что такое тимбилдинг...).

Основний етап тренінгу передбачав реалізацію вправ, ігор та індивідуальних завдань, що виконуються у групі на заняттях, вправ, спрямованих на рефлексію надбаних умінь, а також виконання самостійної роботи учасниками вдома. Наведемо опис основних методик розвитку невербальної креативності, використаних нами в основній частині тренінгу.

У процесі виконання вправи *«Конструювання об'єкта (перетворення геометричних фігур в реальні об'єкти)»* (Фоменко&Саврасов, 2021) учасники поділилися на дві команди, кожна з яких отримала ідентичні набори картонних вирізок різної геометричної форми та різних розмірів (коло, квадрат, трикутник, трапеція, прямокутних, овал), з яких вони мали зібрати різні об'єкти (фігурки будиночка, людини, автомобілю, різних природних об'єктів). Заохочувалась команда, яка першою створила усі об'єкти за списком.

Вправа *«Домальовування фігур»* (Фоменко&Саврасов, 2021) була впроваджена в індивідуальній формі. При цьому кожен учасник отримав бланк з абстрактними фігурами (лінії, криві, закарлюки), які слід було власноруч домалювати до певного завершеного малюнку та дати їм назву (рис. 1). Переможцем визначається той учасник, який створить найбільшу кількість унікальних об'єктів як показника оригінальності невербальної креативності. Додатково заохочувалась швидкість (учасник,

який першим виконав завдання), деталізованість (учасники, які найбільш ретельно промальовували образи), гнучкість (різноманіття тематики об'єктів, їх належність до символічного, живого, предметного світу, наявність жанрових малюнків), абстрактність (метафоричність) назви.

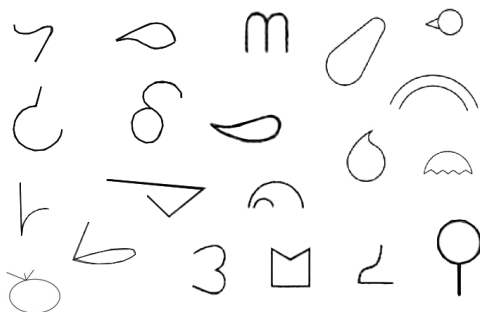


Рис. 1. Стимульний матеріал для вправи
«Домальовування фігур».

Вправа «Фантастичні звірі» (Фоменко&Саврасов, 2021) також виконувалась у груповій формі. Тренер ознайомив учасників з основними механізмами уяви та прийомами фантазування, на яких вони ґрунтуються, акцентуючи увагу на аглютинації (процес склеювання різних частин різних об'єктів в новий об'єкт), навів відомі приклади аглютинацій. Далі учасники, поділившись на дві команди, протягом 20 хвилин малювали неіснуючу тварину, використовуючи прийом склеювання. Переможцем виявилась та команда, в якій у малюнку застосовано найбільша кількість аглютинацій.

Вправа «Геометричні фігури» (Фоменко&Саврасов, 2021) виконувалась в індивідуальній формі. Протягом 30 хвилин учасники мали доповнити геометричні фігури на бланках власними малюнками (рис. 2). Переможцем став той учасник, в якого за результатами перевірки подібності малюнків вийде найбільша кількість унікальних об'єктів. Заохочувались учасники, в яких малюнки відрізнялися деталізованістю. Крім того оцінювалась гнучкість креативності (висока варіативність тематики малюнків, здатність переключатись з предметної

сфери на жанрову, з природних об'єктів – на штучні і т.д.).

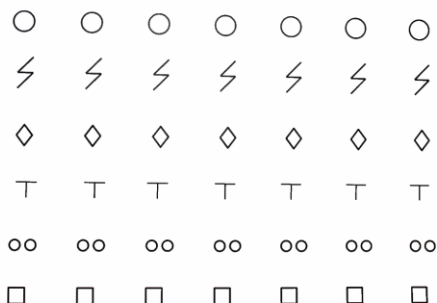


Рис. 2. Стимульний матеріал для вправи «Геометричні фігури».

Вправи «Хрестики», «Коло», «Квадрати», «Трикутники» (Фоменко&Саврасов, 2021) були використані в якості домашнього завдання після кожного заняття з групою. Інструкція щодо їх виконання є подібною до попередньої вправи, а результати успішності виконання перевірялись на початку кожного наступного тренінгового заняття.

Вправа «Кавові плями» (Фоменко&Саврасов, 2021) проводилась в індивідуальній формі. Учасники отримали бланки з кавовими плямами і мали протягом 10-15 хвилин доповнити плями власними рисунками таким чином, щоб отримати завершений малюнок (рис. 3).



Рис. 3. Стимульний матеріал для вправи «Кавові плями».

Після проведення вправи відбувалося обговорення

найоригінальніших малюнків. Заохочувалися учасники, які швидко впорались із завданням. Додатково оцінювалась гнучкість креативності (вміння переключатись з однієї тематики на іншу, різноманіття тем і сюжетів у малюнках), деталізованість креативності (міра ретельності прорисовки кожного малюнка).

Вправа «Малюнок за інструкцією» (Сміт, 2016) передбачала вибір (навмання) учасниками паперових смужок із капелюха. На смужках написані інструкції, за якими слід щось намалювати. Кожна інструкція виконується кожним учасником команди на спільному великому аркуші паперу.

Вправа «Створення логотипу» (Фоменко&Саврасов, 2021) передбачала роботу у групах по 4 - 5 осіб, в яких учасники мали вигадати і зобразити логотип товару, обраного учасниками навмання. Тренер заздалегідь підготував список товарів, зокрема нові бренди: джинсів, смартфону, безалкогольного напою, шоколаду, жіночого одягу, футбольної команди, мобільного зв'язку тощо. Перші 5 - 7 хвилин виконання вправи учасники мали витратити на висування ідей і їх фіксацію (у вигляді словесних описів або ескізів) без критичної оцінки, потім вони мали час на оцінку висунутих ідей і вибору найбільш цікавою з них, а потім - деталізації обраної ідеї і її втілення у вигляді повнорозмірного зображення (на аркуші формату А3). Після цього кожна з команд презентувала свій логотип.

У процесі впровадження настільної гри «Друдли» (Фоменко&Саврасов, 2021) учасники мали вгадати ідею, яку зашифрував художник у друдлі, дати назву малюнку (рис. 4). Оцінюються найбільш дотепні та оригінальні ідеї.



Рис. 4. Приклад стимульного матеріалу для вправи

«Друдли».

У вправі «*Битва копірайтерів*» (Фоменко&Саврасов, 2021) учасники поділилися на дві команди по 5-6 учасників. Один з учасників у кожній команді виступив директором, інші – копірайтерами. Директор мав покласти на стіл один друдл, демонструючи його 30 секунд. За цей час кожен копірайтер мав вигадати один або декілька коротких описів та записати їх на папері. Зробивши це, учасники склали папірці, перемішали їх та віддали директору, щоб він обрав один варіант, який йому сподобався найбільше. Далі автор обраної версії отримав картку з друдлом. У наступному раунді роль директора переходить за годинниковою стрілкою, вся партія продовжується стільки раундів, скільки було потрібно, щоб кожен учасник команди мав змогу виступити у ролі директора. Переможцем визнавався гравець, який зібрав більше карток. Далі відбувалося обговорення найбільш оригінальних версій в обох командах.

Застосування настільної гри «*Геометрія уяви*» (Фоменко&Саврасов, 2021) дозволило сприяти розвитку невербальної креативності, яка у процесі гри проявляється через здатність учасників за допомогою анімації, створеної власноруч за допомогою комбінації і динаміки прозорих карток з контурними малюнками, показати зашифроване слово, власну назву чи фразу. Гра була застосована у роботі з мікрогрупами у 3-7 осіб. Перевагою цієї настільної гри є адаптованість її змісту до українців, бездоганний дизайн, зручність у використанні, оптимальна для тренінгових занять тривалість – 15-40 хвилин.

У процесі роботи з настільною грою «*Прорисунки*» (Фоменко&Саврасов, 2021) учасникам потрібно було малювати задані предмети, використовуючи тільки геометричні фігури: коло, квадрат, трикутник і лінію. Причому, тільки ті фігури і рівно в тій кількості, яка випаде на кубиках. Наприклад, на кубиках випало 2 квадрата, 1 лінія і 1 трикутник, а завдання полягає у тому, щоб намалювати Акваріум. Процес малювання відбувається за ширмою. Коли всі учасники були готові, тренер збирав всі малюнки і карти із завданнями. Спочатку тренер додавав до карт завдань ще кілька карт з колоди, перемішував їх

і розкладав лицьовою стороною на столі. Після цього, він перемішував малюнки гравців і теж розкладав їх на столі лицьовою стороною, поруч з планшетом з номерами.

Далі гравці мали вгадати, що зображено на малюнках, спираючись на список слів на картах завдань. Свої відповіді вони записують на листочку, все так же за ширмою, що не списуючи один у одного.

У заключній фазі раунду відбувалося нагородження переможними балами. Гравці по черзі вказували на свій малюнок і кажуть, що саме там намальовано. Автор малюнка, який відгадували найбільша кількість учасників, отримував жетон переможного очка. Учасник, який відгадав найбільше малюнків в раунді, також отримує жетон переможного бала.

Гра може застосовувалась у тренінгах креативності у роботі з мікрогрупами у 3-8 осіб.

Техніки «Дудлінг і Зентангл» (Браун, 2014), де перша техніка є створенням композицій з геометричних фігур, або просто безладно переплєтених між собою прямих і вигнутих ліній. Малюнок в даному стилі не завжди починається з чітких опрацьованих планів, строго кажучи, художник може і не знати, у що його творіння виллється в результаті. Малювання в техніці зентангл майже ідентично дудлінгу, але на відміну від дудлінга, в зентанглі весь процес вимагає значної концентрації уваги. Для малювання використовують аркуш паперу, розкреслений на квадрати розміром 9х9 сантиметрів. Усередині кожного такого квадрата і знаходиться окрема композиція. Або ж один великий квадрат ділиться на кілька маленьких, а потім в кожному такому маленькому квадраті малюють фігури, точки, прямі і вигнуті лінії, які потім утворюють один великий малюнок. Представлені техніки були апробовані на заняттях та визначені в якості домашнього завдання.

Метод швидкісного ескізування В.О. Моляко (2007) *передбачає* малювання всього, що уявляється в думках. Завдяки цьому прийому учасники отримали можливість більш точно аналізувати трансформації образів, встановлювати те значення, яке має поняття і зоровий образ якої-небудь конструкції.

Розглянемо результати впровадження тренінгу, в якому взяли участь 15 учасників, результати дослідження рівня розвитку невербальної креативності яких порівнювались із контрольною групою ($n=12$).

На рисунку 1 показано динаміку показників швидкості невербальної креативності досліджуваних.

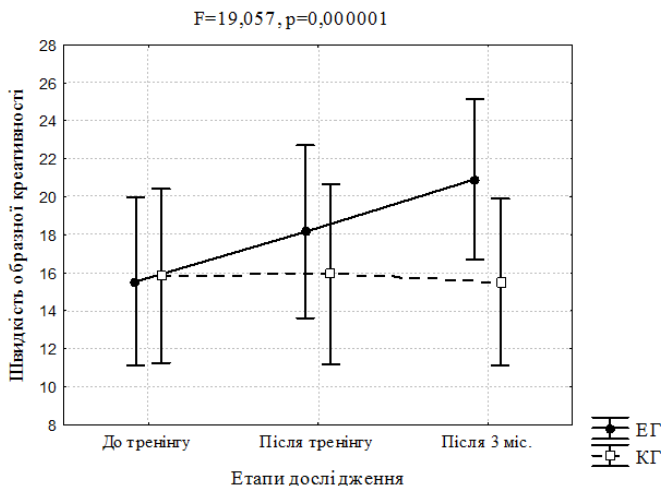


Рис. 1. Динаміка показників швидкості невербальної креативності у контрольній та експериментальній групах.

Отже, на початку експерименту показники цієї здатності були однакові у студентів контрольної та експериментальної груп, утім після впровадження тренінгу і навіть через певний час після цього показники швидкості в експериментальній групі зросли.

Оригінальність образної креативності також зазнала статистично значущого зростання у студентів експериментальної групи, натомість у студентів контрольної групи змін у рівні розвитку невербальної оригінальності не відбулось (рис. 2).

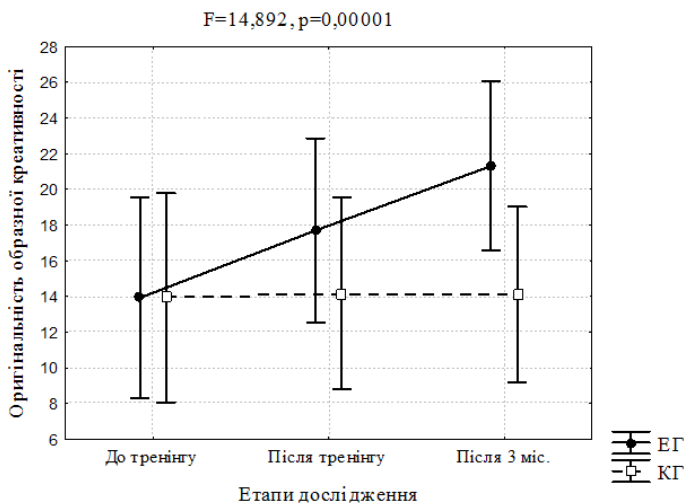


Рис. 2. Динаміка показників оригінальності невербальної креативності у контрольній та експериментальній групах.

Розробленість образної креативності зросла на статистично значущому рівні у студентів експериментальної групи, натомість у студентів контрольної групи змін у рівні розвитку невербальної розробленості (деталізованості) не відбулось (рис. 3).

Отже, поданий тренінг розвитку невербальної креативності мав позитивний і сталий вплив на розвиток показників швидкості, оригінальності та розробленості образної креативності.

Обговорення. Результати впровадженого тренінгу цілком підтверджують результати впровадження інструментального етапу креативного блоку програми психологічного супроводу розвитку професійної креативності студентів М.В. Саврасова (2021), зміст якого представлений більшістю з наведених нами вправ на розвиток невербальної креативності.

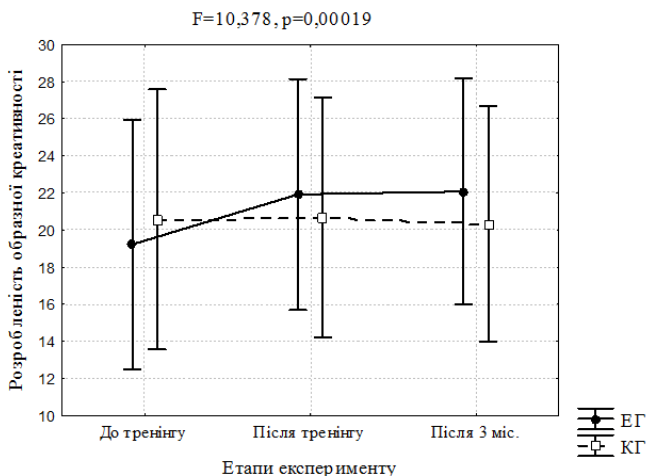


Рис. 3. Динаміка показників розробленості невербальної креативності у контрольній та експериментальній групах.

Висновки. Поданий у статті тренінг розвитку невербальної креативності містив два етапи – мотиваційний та основний. Метою першого було створення сприятливого психологічного клімату у тренінговій групі, а другого – власне, розвиток невербальної креативності. Зміст занять основного етапу програми передбачала виконання вправ та ігор у групі (кооперація з іншими учасниками у створенні групового творчого продукту), індивідуально (конкуренція з іншими учасниками у створенні власного творчого продукту) та самостійну роботу – виконання індивідуальних домашніх завдань. Ефективність тренінгу підтверджена позитивною динамікою показників швидкості, оригінальності та розробленості образної креативності учасників експериментальної групи. Впроваджена програма мала сталий ефект, натомість у студентів контрольної групи статистично значущих змін у показниках невербальної креативності не відбулось.

Література:

- Браун С. (2014). Дудлинг для творческих людей. М.: Поппури.
- Моляко В. А. (2007). Творческая конструкторология. К : Освита України.
- Саврасов М.В. (2021). Креативність суб'єкта навчально-професійної діяльності: метакогнітивний підхід. Слов'янськ, ЗУНУ.
- Сміт К. (2016). Безлад. Головний посібник з помилок і негараздів. Харків: Клуб сімейного дозвілля.
- Фетискин Н.П., Козлов В.В., Мануйлов Г.М. (2002). Социально-психологическая диагностика развития личности и малых групп. М. Изд-во Института психотерапии.
- Фоменко К.І., саврасов М.В. (2021). Психотехнології розвитку креативності: майстерня тренера. Х.: Діса-плюс.
- Что такое тимбилдинг и как его организовать: примеры, сценарии игр. Режим доступа: <https://kakzarabativat.ru/nachinayushhim-predprinimatelyam/timbilding/>

Оригінальний рукопис отриманий 15 березня 2022 року

Стаття прийнята до друку 22 березня 2022 року