**Анкета выявления одаренности**

**(для родителей)**

Проявление специальных способностей (по А.И. Савенкову).

Для выявления одаренных к определенным видам человеческой деятельности

детей А.И. Савенков предлагает рассматривать следующие личностные свойства и

характеристики (на вопросы отвечать «да», «нет»):

**1. В сфере изобразительно-художественной одаренности:**

-в рисунках нет однообразия. Ребенок оригинален в выборе сюжетов. В рисунках много разных предметов, людей и ситуаций;

-становится вдумчивым и очень серьезным, когда видит хорошую картину, слышит

хорошую музыку, прекрасно выполненную скульптуру, вещь;

-способен составлять оригинальные композиции из цветов, рисунков, камней, марок,

открыток и т.д.;

-любит использовать какой-либо новый материал для изготовления игрушек, коллажей, рисунков, в строительстве детских домиков на игровой площадке;

-охотно рисует, лепит, создает композиции, имеющие художественное назначение

(украшение для дома, одежды);

-обращается к рисунку или лепке для того,чтобы выразить свои чувства и настроение;

-любит создавать объемные изображения, работать с глиной, пластилином, бумагой и

клеем;

-может высказать свою собственную оценку произведениям искусства, пытается

воспроизвести то, что ему понравилось в своем собственном рисунке или созданной

игрушке, скульптуре.

**2. В сфере музыкальной одаренности**:

-проявляет большой интерес к музыкальным занятиям, пению;

-чутко реагирует на характер и настроение музыки;

-хорошо поет;

-вкладывает много энергии, чувств в игру на инструменте, в песню или танец;

-любит музыкальные записи;

-стремится пойти на концерт или туда, где можно слушать музыку;

-хорошо играет на каком-нибудь инструменте;

-в пении и музыке стремится выразить свои чувства и настроение;

-сочиняет собственные оригинальные мелодии.

**3. В сфере литературной одаренности:**

-любит писать и сочинять рассказы и стихи;

-может легко построить рассказ, начиная от завязки сюжета и кончая разрешением

какого-либо конфликта;

-рассказывая о чем-то, умеет хорошо придерживаться выбранного сюжета, не теряет

основную мысль;

-придерживается только необходимых деталей в рассказах о событиях. Оставляет

главное, наиболее характерное;

-выбирает в своих рассказах такие детали, которые важны для понимания события (что обычно не умеют делать его сверстники), и в то же время не упускает основной линии обытий, о которых рассказывает;

-склонен фантазировать, старается добавить что-то новое и необычное, когда рассказывает о чем-то уже знакомом и известном всем;

-умеет в характере изобразить своих героев очень живыми, передает их характер,

чувства, настроения.

**4. В сфере артистической одаренности:**

-легко входит в роль какого

-либо персонажа: человека, животного и других;

-интересуется актерской игрой;

-меняет тональность и выражение голоса, когда изображает другого человека;

-разыгрывая драматическую сцену, способен понять и изобразить конфликт;

-склонен передавать чувства через мимику, жесты, движения;

-стремится вызывать эмоциональные реакции у других людей, когда о чем-то с увлечением рассказывает;

-с большой легкостью драматизирует, передает чувства и эмоциональные переживания;

-любит игры-драматизации.

**5. В сфере технической одаренности:**

-интересуется механизмами и машинами;

-может чинить легко испорченные приборы, использовать старые детали для создания

новых приборов, машин, механизмов;

-любит разбираться в причинах и капризах механизмов, любит загадочные поломки и

вопросы на «поиск»;

-любит рисовать чертежи и схемы механизмов, разбираться в них;

-читает (любит, когда ему читают) журналы и статьи о создании новых приборов, машин, механизмов;

-любит обсуждать полезные события, изобретения, часто задумывается об этом;

-проводит много времени над конструированием и воплощением собственных

«проектов» (модели летальных аппаратов, автомобилей, кораблей);

-быстро и легко осваивает компьютер.

**6. В сфере лидерской одаренности:**

-инициативен в общении со сверстниками;

-сохраняет уверенность в окружении незнакомых людей;

-легко общается с детьми и взрослыми;

-улавливает причины поступков других людей, мотивы их поведения. Хорошо

понимает недосказанное;

-часто руководит играми и занятиями других детей;

-склонен принимать на себя ответственность, выходящую за рамки, характерные для

возраста;

-другие дети предпочитают выбирать его в качестве партнера по играм и занятиям;

-обладает даром убеждения, способен внушать свои идеи другим.

**7. В сфере спортивной одаренности:**

-энергичен, производит впечатление ребенка, нуждающегося в большом объеме

движений;

-любит участвовать в спортивных играх и состязаниях;

-часто выигрывает в разных спортивных играх у сверстников;

-бывает быстрее всех в детском саду, в классе;

-движется легко, грациозно, имеет хорошую координацию движений;

-любит ходить в походы, играть на открытых спортивных площадках;

-предпочитает проводить свободное время в подвижных играх (хоккей,

футбол);

-физически выносливее сверстников.

**8.В сфере интеллектуальной одаренности:**

-хорошо рассуждает, ясно мыслит, понимает недосказанное, улавливает причины и

мотивы поступков других людей;

-обладает хорошей памятью;

-легко и быстро схватывает новый «учебный» материал;

-задает очень много продуманных и оправданных ситуацией вопросов;

-любит читать книги, причем по своей собственной «программе»;

-обгоняет своих сверстников по учебе, причем не обязательно является «отличником»,

часто жалуется, что на официальных занятиях ему скучно;

-гораздо лучше и шире многих своих сверстников информирован о событиях и

проблемах, не касающихся его непосредственно (о мировой политике, экономике, науке и

т.д.);

-обладает чувством собственного достоинства и здравого смысла, рассудителен не по

годам, даже расчетлив;

-очень восприимчив, наблюдателен, быстро, но не обязательно остро, реагирует на все

новое и неожиданное в жизни

**Обработка данных:**

Т.о., в какой сфере у вас большее количество плюсов, именно этот вид одарённости у вашего ребёнка. Если у вас одинаковое количество плюсов по разным видам одарённости(например, художественно-эстетическая и артистическая), то у вашего ребёнка есть большие творческие возможности.

 **Тест- опросник, выявляющий способность к творчеству(креативность)**

 Оцените своего ребёнка по семи пунктам. Каждый пункт оценивается по шкале, содержащей пять градаций: 1- никогда, 2- редко, 3- иногда,4- часто, 5- постоянно.

Мой ребёнок способен:

1. Выдвигать и выражать большое количество различных идей (беглость).
2. Предлагать различные виды, типы, категории идей (гибкость).
3. Предлагать дополнительные идеи, детали, версии или решения (находчивость, изобретательность).
4. Проявлять воображение, чувство юмора ( нестандартность).
5. Демонстрировать неожиданное, оригинальное, но полезное для решения проблемы (оригинальность).
6. Воздержаться от принятия первой пришедшей в голову,типичной, общепринятой позиции, выдвигать различные идеи и выбрать лучшую (независимость).
7. Проявлять уверенность в своём решении, несмотря на возникшие затруднения, брать на себя ответственность за нестандартную позицию (уверенный стиль поведения, самостоятельность).

Подсчитать общее количество балов по семи пунктам:

0-16- низкий уровень креативности;

17-27- средний

28-35-высокий

**Методики для диагностики детей**

 **Методика" Солнце в комнате"
Основание.** Реализация воображения.
**Цель**. Выявление способностей ребенка к преобразованию "нереального" в "реальное" в контексте заданной ситуации путем устранения несоответствия.
**Материал.** Картинка с изображением комнаты, в которой находится человечек и солнце; карандаш.
Инструкция к проведению.
Психолог, показывая ребенку картинку: "Я даю тебе эту картинку. Посмотри внимательно и скажи, что на ней нарисовано". По перечислении деталей изображения (стол, стул, человечек, лампа, солнышко и т. д.) психолог дает следующее задание: "Правильно. Однако, как видишь, здесь солнышко нарисовано в комнате. Скажи, пожалуйста, так может быть или художник здесь что-то напутал? Попробуй исправить картинку так, чтобы она были правильной".
Пользоваться карандашом ребенку не обязательно, он может просто объяснить,  что нужно сделать для "исправления" картинки.
Обработка данных.
В ходе обследовании психолог оценивает попытки ребенка исправить рисунок. Обработка данных осуществляется по пятибалльной системе:
1.    Отсутствие ответа, непринятие задания ("Не знаю, как исправить", "Картинку исправлять не нужно") - 1 балл.
2.    "Формальное устранение несоответствия (стереть, закрасить солнышко) -2 бала.
3.    Содержательное устранение несоответствия:
а) простой ответ (Нарисовать в другом месте - "Солнышко на улице") -3 балла.
б) сложный ответ (переделать рисунок - "Сделать из солнышка лампу") - 4 балла.
4.    Конструктивный ответ (отделить несоответствующий элемент от других,  сохранив его в контексте заданной ситуации)

("Картинку сделать", "Нарисовать окно", "Посадить солнышко в рамку" и т.д.) -5 баллов.

 **Методика"Как спасти зайку"**
**Основание.**Над ситуативно-преобразовательный характер творческих решений.
**Цель.** Оценка способности и превращение задачи на выбор в задачу на преобразование, в условиях переноса свойств знакомого предмета в новую ситуацию.
**Материал.** Фигурка зайчика, блюдце, ведерко, деревянная палочка. сдутый воздушный шарик, лист бумаги.
Инструкция к проведению.
Перед ребенком на столе располагают фигурку зайчика, блюдце, ведерко, палочку, сдутый шарик и лист бумаги. Психолог, беря в руки зайчика: "Познакомься с этим зайчиком. Однажды с ним приключилась такая история. Решил зайчик поплавать на кораблике по морю и уплыл далеко-далеко от берега. А тут начался шторм, появились огромные волны, и стал зайка тонуть. Помочь зайке можем только мы с тобой. У нас для этого есть несколько предметов (психолог обращает внимание ребенка на предметы, разложенные на столе). Что бы ты выбрал, чтобы спасти зайчика?"
Обработка данных.
В ходе обследования фиксируются характер ответов ребенка и их обоснование. Данные оцениваются по трехбалльной системе.
**Первый уровень.** Ребенок выбирает блюдце или ведерко, а также палочку, при помощи которой можно зайку поднять со дна, не выходя за рамки простого выбора; ребенок пытается использовать предметы в готовом виде, механически перенести их свойства в новую ситуацию. Оценка – 1 балл.
**Второй уровень**.  Решение с элементом простейшего символизма, когда ребенок предлагает использовать палочку в качестве бревна, на котором зайка сможет доплыть до берега. В этом случае ребенок вновь не выходит за пределы ситуации выбора. Оценка – 2 балла.
**Третий уровень**. Для спасения зайки предлагается использовать сдутый воздушный шарик или лист бумаги. Для этой цели нужно надуть шарик ("Зайка на шарике может улететь") или сделать из листа кораблик. У детей находящихся на этом уровне, имеет место установка на преобразование наличного предметного материала. Исходная задача на выбор самостоятельно превращается ими в задачу на преобразование, что свидетельствует о над ситуативном подходе к ней ребенка. Оценка – 3 бала.

# Методика «Дорисовывание фигур» О.М. Дьяченко.

Методика направлена на определение уровня развития воображения, способности создавать оригинальные образы.

В качестве [материала](http://www.psyoffice.ru/8/psichology/book_o306_page_11.html) используется один комплект карточек (из двух предлагаемых), на каждой из которых нарисована одна фигурка неопределенной [формы](http://www.psyoffice.ru/5-enc_philosophy-2764.htm). Всего в каждом наборе по 10 карточек.

Разработано два равнозначных комплекта таких фигурок.



Во время одного обследования предлагается какой-либо из этих комплектов, другой может быть использован во время повторного обследования или через год.

Перед обследованием экспериментатор говорит ребенку: «Сейчас ты будешь дорисовывать волшебные фигурки. Волшебные они потому, что каждую фигурку можно дорисовать так, что получится какая-нибудь картинка, любая, какую ты захочешь».

Ребенку дают простой карандаш и карточку с фигуркой. После того, как [ребенок](http://www.psyoffice.ru/2852-8-psichology-book_o554_3.html) дорисовал фигурку, его спрашивают: «Что у тебя получилось?» Ответ [ребенка](http://www.psyoffice.ru/2320-9-milla01-index.html) фиксируется.

Затем последовательно (по одной) предъявляются остальные карточки с фигурками.

Если ребенок не понял задание, то взрослый может на первой фигурке показать несколько вариантов дорисовывания.

Для оценки уровня выполнения задания для каждого ребенка подсчитывается коэффициент оригинальности (Кор): количество неповторяющихся изображений. Одинаковыми считаются изображения, в которых фигура для дорисовывания превращается в один и тот же элемент. Например, превращение и квадрата, и треугольника в экран телевизора считается повторением, и оба эти изображения не засчитываются ребенку.

Затем сравнивают изображения, созданные каждым из [детей](http://www.psyoffice.ru/3-0-praktikum-00414.htm) обследуемой [группы](http://www.psyoffice.ru/5-psychology-7683.htm) на основании одной и той же фигурки для дорисовывания. Если двое [детей](http://www.psyoffice.ru/3-0-praktikum-00181.htm) превращают квадрат в экран телевизора, то этот [рисунок](http://www.psyoffice.ru/8/psichology/book_o286_page_5.html) не засчитывается ни одному из этих детей.

Таким образом, Кор равен количеству рисунков, не повторяющихся (по характеру использования [заданной](http://www.psyoffice.ru/3-0-praktikum-00294.htm) фигурки) у самого ребенка и ни у кого из детей группы. Лучше всего сопоставлять результаты 20-25 детей.

# Методика «Древо желаний» В.С. Юркевич

**Цель**: изучение познавательной активности детей (используются картинки и словесные ситуации)

1. Волшебник может исполнить 5 твоих желаний. Чтобы ты у него попросил? (6 мин.)
2. Мудрец может ответить на любые твои вопросы. О чем бы ты спросил у него? (регистрируются первые 5 ответов) – 6 мин.
3. Ковер-самолет в мгновение ока доставит тебя куда ты захочешь. Куда бы ты хотел слетать? (регистрируются первые 5 ответов) – 6 мин.
4. Чудо-машина умеет все на свете: шить, печь пироги, мыть посуду, делать любые игрушки. Что должна сделать чудо-машина по твоему приказанию? – 5 мин.
5. Главная книга страны Вообразилии. В ней любые истории обо всем на свете. О чем бы ты хотел узнать из этой книги? – 5 мин.
6. Ты очутился вместе с мамой в таком месте, где все разрешается. Ты можешь делать все, что твоей душе угодно. Придумай, что бы ты в таком случае делал? – (регистрируются первые 5 ответов) – 4 мин.

Из ответов выбираются ответы познавательного характера.

**Высокий уровень** познавательной потребности – 9 ответов и выше.

**Средний уровень** познавательной потребности – от 3 до 8 ответов.

**Низкий уровень** познавательной потребности – 2 и меньше ответов.

**Качественный анализ:**

* Высокий уровень – стремление проникнуть в причинно-следственные связи явлений, отчетливо проявляется исследовательский интерес к миру.
* Средний уровень – потребность в знаниях имеется, но привлекает только конкретная информация, причем достаточно поверхностная.
* Низкий уровень – дети удовлетворяются односложной информацией, например, их интересует реальность услышанной когда-то сказки, легенды и т.д.

Все эти суждения носят познавательный характер, но различаются разным уровнем сложности.

Ответы «потребительского» содержания – иметь игрушки, проводить досуг без познавательных целей.

Креативные ситуации – 2, 3, 4, 5.

**Методика «придумай игру"**

Ребенок получает задание за 5 мин придумать какую-либо игру и подробно рассказать о ней, отвечая на следующие вопросы экспериментатора:

1. Как называется игра?

2. В чем она состоит?

3. Сколько человек необходимо для игры?

4. Какие роли получают участники в игре?

5. Как будет проходить игра?

6. Каковы правила игры?

7. Чем должна будет закончиться игра?

8. Как будут оцениваться результаты игры и успехи отдельных участников?

**Оценка результатов:**

В ответах ребенка должна оцениваться не речь, а содержание придуманной игры. В этой связи, спрашивая ребенка, необходимо помогать ему – постоянно задавать наводящие вопросы, которые, однако, не должны подсказывать ответ.

Критерии оценки содержания придуманной ребенком игры в данной методике следующие:

1. Оригинальность и новизна.

2. Продуманность условий.

3. Наличие в игре различных ролей для разных ее участников.

4. Наличие в игре определенных правил.

5. Точность критериев оценки успешности проведения игры.

По каждому из этих критериев придуманная ребенком игра может оцениваться от 0 до 2 баллов. Оценка в 0 баллов означает полное отсутствие в игре любого из пяти перечисленных выше признаков (по каждому из них в баллах игра оценивается отдельно). 1 балл – наличие, но слабая выраженность в игре данного признака. 2 балла — присутствие и отчетливая выраженность в игре соответствующего признака.

По всем этим критериям и признакам придуманная ребенком игра в сумме может получить от 0 до 10 баллов. И на основе общего числа полученных баллов делается вывод об уровне развития фантазии.

Выводы об уровне развития:

10 баллов – очень высокий.

8–9 баллов – высокий.

6–7 баллов – средний.

4–5 баллов – низкий.

0–3 балла – очень низкий.

Методика «придумай рассказ»

Ребенку дается задание придумать рассказ о ком-либо или о чем-либо, затратив на это всего 1 минуту, а затем пересказать его в течение 2-х минут (история, сказка).

**Оценка результатов.**

Воображение оценивается по следующим признакам:

1. Скорость придумывания рассказа.

2. Необычность образцов, использованных в рассказе.

3. Разнообразие образов, используемых в рассказе.

4. Проработанность и детализация образцов, имеющихся в рассказе.

5. Впечатлительность, эмоциональность образцов, имеющихся в рассказе.

По каждому из названных признаков рассказа может получить от 0 до 2 балов в зависимости от того, насколько в нем выражен тот или иной признак из перечисленных выше. Для выводов об этом используются следующие критерии.

***По первому признаку:***

● Рассказ получает **2 балла** в том случае, если ребенку удалось придумать данный рассказ в течение не более, чем 30 сек.

● **1 балл** рассказу ставится тогда, когда на придумывание его ушло от 30 сек до 1 мин.

● **0 баллов** по данному признаку рассказ получает, если за минуту ребенок так и не смог ничего придумать.

***Необычность, оригинальность сюжета рассказа (второй признак) оценивается так:***

● Если ребенок просто механически пересказывает то, что он когда-то видел или слышал, то его рассказ я по данному признаку получает **0 баллов.**

● Если ребенок привнес в виденное или слышанное им что-либо новое от себя, то рассказ получает **1 балл.**

● Наконец, если сюжет рассказа полностью придуман самим ребенком, необычен и оригинален, то он получает **2 балла.**

По критерию ***"разнообразие образов, используемых в рассказе"*** (третий признак):

● Рассказ получает **0 баллов**, если в нем с начала и до конца неизменно говорится об одном и том же, например только о единственном персонаже (событий, вещи), причем с очень бедными характеристиками этого персонажа.

● **В 1 балл** подразнообразию используемых образов рассказ оценивается в том случае, если в нем встречаются два–три разных персонажа (вещи, события), и все они характеризуются с разных сторон.

● Наконец, **оценку в 2 балла** рассказ может получить лишь тогда, когда в нем имеются четыре и более персонажа (вещи, события), которые, в свою очередь, характеризуются рассказчиком с разных сторон.

***Оценка проработанности и детализации образов в рассказе*** (четвертый признак) производится следующим способом.

● Если персонажи (события, вещи и т.п.) в рассказе только называются ребенком и никак дополнительно не характеризуются, то по данному признаку рассказ оценивается в **0 баллов**.

● Если, кроме названия, указываются еще один или два признака, то рассказу ставится оценка в **1 балл.**

● Если же объекты, упомянутые в рассказе, характеризуются тремя и более признаками, то он получает оценку **2 балла.**

***Впечатлительность и эмоциональность образов в рассказе*** (пятый признак) оценивается так:

● Если образы рассказа не производят никакого впечатления на слушателя и не сопровождаются никакими эмоциями со стороны самого рассказчика, то рассказ оценивается в **0 баллов.**

● Если у самого рассказчика эмоции едва выражены, а слушатели также слабо эмоционально реагируют на рассказ, то он получает **1 балл.**

● Наконец, если и сам рассказ, и его передачи рассказчиком достаточно эмоциональны и выразительны и, кроме того, слушатель явно заряжается этими эмоциями, то рассказ получает высшую оценку – **2 балла.**

Выводы об уровне :

**10 баллов** – очень высокий.

**8–9 баллов** – высокий.

**4–7 баллов** – средний.

**2–3 балла** – низкий

0–1 балл – очень низкий.

**Тест «Назови и дорисуй»**

**Цель:** определить особенности развития креативности у ребенка дошкольного возраста.

**Материал:** опросные листы (2 экземпляра), простой карандаш.

Опросные листы – половина листа А4, в центре – изображение фигуры:



**Проведение:** задание проводится с двумя детьми одновременно.

– Подготовить рабочие места для детей таким образом, чтобы они были удалены друг от друга (дети должны быть лишены возможности подглядывать).

– Предложить детям поиграть, показать им опросный лист и дать задание.

**Инструкция:**

– «Эти фигурки тебе нужно дорисовать. Посмотри на них внимательно, подумай, какую картинку ты можешь из них сделать, и дорисуй так, как не смог бы никто. Постарайся, чтобы твои рисунки были необычными». После того как ребенок дорисовал, необходимо попросить его придумать необычное название картинок (название записывается на обратной стороне листа).

– Произвести оценку выполнения задания (по 3-балльной шкале, каждый рисунок):

**0 баллов** – отказ, к фигуре ничего не дорисовано;

**1 балл** – создан образ, который является основой рисунка, образ плохо разработан, схематичен;

**2 ба**лла – образ разработанный, содержит в себе много деталей, является второстепенной частью фигуры;

**3 балла** – создан сюжет, фигура является мелкой частью.

**Методика «нарисуй что-нибудь»**

Ребенку дается лист бумаги, набор фломастеров и предлагается придумать и нарисовать что-либо необычное. На выполнение задания отводится 4 мин. Далее оценивается качество рисунка по приведенным ниже критериям, и на основе такой оценки делается вывод об особенностях воображения ребенка.

**Оценка результатов.**

Оценка рисунка ребенка производится в баллах по следующим критериям:

**10 баллов** – ребенок за отведенное время придумал и нарисовал нечто оригинальное, необычное, явно свидетельствующее о незаурядной фантазии, о богатом воображении. Рисунок оказывает большое впечатление на зрителя, его образы и детали тщательно проработаны.

**8–9 баллов** – ребенок придумал и нарисовал что-то достаточно оригинальное, с фантазией, эмоциональное и красочное, хотя изображение не является совершенно новым. Детали картины проработаны неплохо.

**5–7баллов** – ребенок придумал и нарисовал нечто такое, что в целом является не новым, но несет в себе явные элементы творческой фантазии и оказывает на зрителя определенное эмоциональное впечатление. Детали и образы рисунка проработаны средне.

**3–4 балла** – ребенок нарисовал нечто очень простое, неоригинальное, причем на рисунке слабо просматривается фантазия и не очень хорошо проработаны детали.

**0–2 балла** – за отведенное время ребенок так и не сумел ничего придумать и нарисовал лишь отдельные штрихи и линии.

**Выводы об уровне развития.**

**10 баллов** – очень высокий.

**8–9 баллов** – высокий.

**5–7 баллов** – средний.

**3–4 балла** – низкий.

0–2 балла – очень низкий.