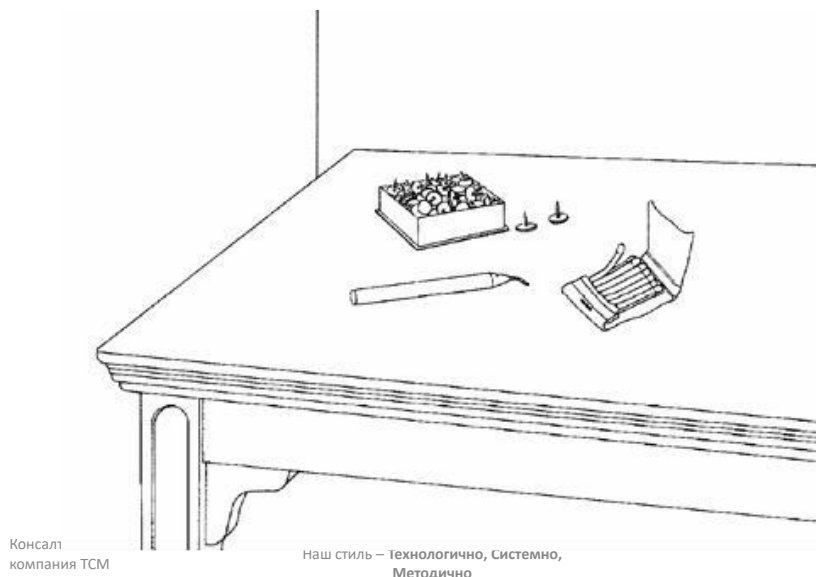


Тест Карла Данкера о стимулировании мышления

Имеются: свеча, коробка спичек и коробка кнопок, требуется закрепить свечу на стене так, чтобы воск не капал на пол или на стену. Тест простой, решить задачу могут все, это лишь вопрос времени, либо творческого подхода.



2

Минут через 5-10 большинство участников находят решение: нужно высыпать кнопки из коробки, закрепить коробку на стене кнопками и поставить в неё свечу, а прямо под ней поставить пустой коробок из-под спичек..

Ключевой момент – преодоление т.н. функциональной фиксации: вы смотрите на коробку и видите лишьместилище для кнопок. Но ведь она может иметь иную функцию, например, стать платформой для свечи. Вот она – «загадка свечи».

На основе этого теста ученый Сэм Глаксберг провёл эксперимент на тему силы стимулов. Набрав две группы добровольцев Глаксберг изложил им условия эксперимента так: «Я засекаю время, чтобы узнать, как быстро вы можете решить задачу?».

Одной группе при этом он сказал: «Ваше время решения будет служить нормой, которая покажет сколько в среднем требуется типичному участнику для решения такой задачи».

Второй группе он предложил вознаграждение, сказав: «Каждый, чье время будет среди лучших 25% результатов, получит 5 долларов. А самый лучший результат дня вознаграждается 20-ю долларами».

Вопрос: Насколько быстрее вторая группа решила задачу?

Ответ: В среднем второй группе понадобилось на три с половиной минуты больше.

Налицо стимул, рассчитанный на обострение мысли и ускорение творчества, но действует он прямо противоположно: притупляет мысль, мешает творчеству.

Стимул очень хорошо воздействует в тех заданиях, где правила просты и направление работы очевидно.