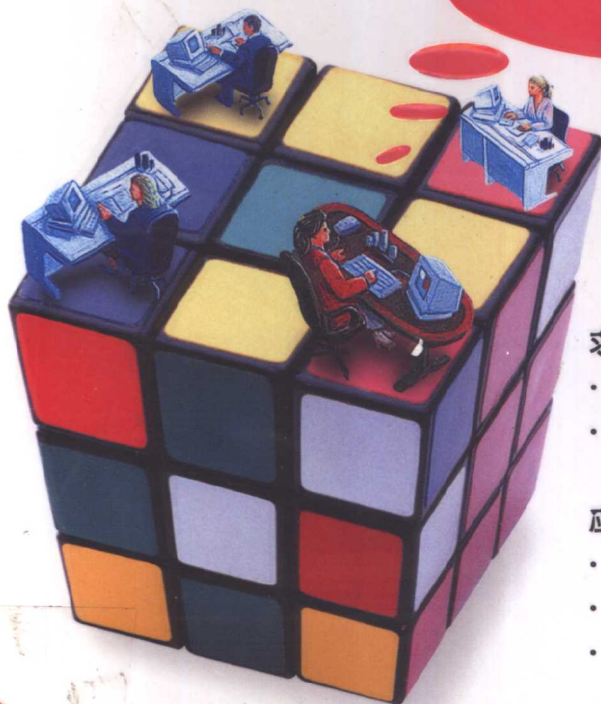


应聘测试权威指南

TEST Your Abilities

创造力·记忆力
测试



求职自测成功手册

- 掌握职业测试根本思路
- 全面提高个人应试能力

应聘测试实践指导

- 全面刁钻的测试问题
- 极其巧妙的解答方案
- 职业测试的心理分析

你的能力有多强

◇ 荣格·黑瑟 汉斯·克里斯蒂安·施拉德/著

◇ 刘芳/译



中央编译出版社
CENTRAL COMPILATION & TRANSLATION PRESS

1200336977

应聘测试权威指南

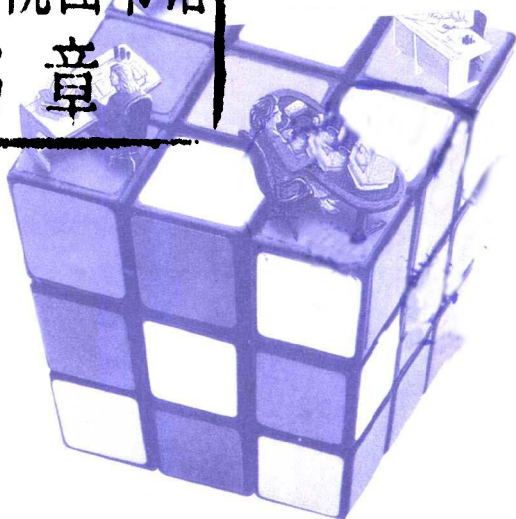
你的能力有多强

TEST

Your Abilities

创造力·记忆力测试

江苏工业学院图书馆
藏书章



◇ 荣格·黑瑟 汉斯·克里斯蒂安·施拉德 / 著
◇ 刘 芳 / 译



中央编译出版社
CENTRAL COMPILATION & TRANSLATION PRESS

京权图字:01—2003—1860

图书在版编目(CIP)数据

创造力、记忆力测试/(德)黑瑟,(德)施拉德著;刘芳译.

--北京:中央编译出版社,2003

(你的能力有多强)

ISBN 7-80109-670-3

I. 创…

II. ①黑…②施…③刘…

III. ①创造力—能力测验 试题②记忆力—能力测验—试题

IV. ①G305-44②B842.3-44

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2003)第 038608 号

创造力、记忆力测试

(本册定价 17.00 元)

出版发行: 中央编译出版社

地 址: 北京西单西斜街 36 号(100032)

电 话: 66521270 66521152 (编辑部) 66171396 (发行部)

E m a i l: edit@cctpbook.com

网 址: <http://www.cctp.com.cn>

经 销: 全国新华书店

印 刷: 北京金瀑印刷有限责任公司

开 本: 880×1230 毫米 1/32

字 数: 100 千字

印 张: 8.875

版 次: 2003 年 8 月第 1 版第 1 次印刷

定 价: 51.00 元(共 3 册)

你的能力有多强

contents

目 录

I 创造力测试

创造力	3
直觉和理智的交换游戏	3
联想和发明	9
颜色	9
特性	13
数字	18
列举品格	21
应用	24
发明	28
深奥的发明	30
语 言	31
字母排列	31
词汇—想像速度	32
想出解释的可能性	42
起名	48
创造新名称	51
创造箴言	53

构思书名	54
撰写标题	56
造句	58
寻找近义词	60
谚语	62
补足故事	64
标志和图形	66
设计新标志	66
制作公司标志	68
画图	77
组合图形	84
设计图案	91
数 字	100
设计电话号码	100
设计数字图案	102
组成方程式	107
答 案	109
联想和发明	109
语言	115
标志和图形	120
数字	121
评 估	123
分数的评价	123
说明	126

II 记忆力测试

前 言	129
记忆力训练	130
第一部分测试训练	130
评价	151
记忆力测试练习	152
文字题	153
评价	169
数字题	170
评价	179
字母题	180
评价	189
词语题	190
评价	215
图画题	216
记忆力测试的评价	246
记忆力效率	248
第二部分测试训练	248
评价	268
记忆力是怎样起作用的?	269
您还应当知道什么……	278



I

创造力 测试

}

.

创造力

一个有新思想的人，在很长时间里只是一个胡思乱想的人，直到证明这个思想是成功的。

——马克·吐温

被称做创造力的东西存在于所有的生活领域：无论是政治家在近东寻找和平的解决方案，作曲家设计交响曲，厨师尝试一份新的菜谱，还是一个孩子在一张空白的纸上画画——都是关于用丰富的想像力发展新东西或者改变存在的东西。

艺术和创造力从来就是密不可分的。20 世纪 70 年代以来，创造力因素就作为经济成就的推动力在工作领域里特别被强调。这个由法语“创造”而来的概念代表着有创造能力的、富于想像力的、原创的和灵活的。这个众人追求的能力后面潜藏的究竟是什么呢？

直觉和理智的交换游戏

开始的问题是：一张等着被描画的白纸，一道要求解答的新题目，一个要求改变的旧环境。创造力就是一种解决问题的公开的和富于想像力的行为。填满这张纸，冥思苦想这道题或者探索一条新的路，刺激着每一个有创见的人。他不走思想的老路，而是寻找无人踏过的路。有创造力的人 would 会积累突然产生的思想，与人交换观点，从不同的方面看问题，自始至终把其他可能性都考虑进去，收集解决途径。他可以用这种方法达到目的，找到解决困难问

题的新方法。虽然并不总是达到目的,但经常的成功已使人振奋,给人鼓舞。

在旧事物里发现新东西

就此而言,有创造力的人不止一次地动用不可思议的灵感,他们依赖着他们的经验:设计师依赖于他的静力学知识,作家依赖于他的表达能力,画家依赖于绘画技术。在旧事物里发现新东西,只是他有别于习惯性地将知识组合起来。有创造性的人也建立一些看上去显得没有意义的联系,他把众所周知的东西带到新环境里,将一般来说不属于同一类的东西组合到一起。这要求有一定的风险准备。有创造力还在于仔细考虑习以为常的事,对过往的事提出问题、参与思考。激情和好奇心在创造过程中也扮演着一个非同寻常的角色:它们在一定程度上是发明传动装置上的驱动轮。

创造过程

创造力在一定的阶段上进行。首先,有创造性的思想家收集考虑问题的所有方面,但为了不让他的思绪受到阻碍,并不对此发表评论。作曲家思考乐曲动机,厨师按想像尝试配料,政治家谋求问题的不同解决办法。第一眼看似混乱的念头和矛盾在这个时候是有意义的,谁知道随着细致思考,它们将引向哪里呢?下一步是将这个累积的大杂烩先搁置一边。在这一阶段有创造性的人将问题搁在一边,他让事情的发展轻松自然,好像忘了它,可是思想却在其间继续工作着:没有积极的帮助,没有语言,只有经

验、信息和不同寻常的观点被重新整理。

于是解决问题的可能办法突然冒出来,不自觉地产生,因为他们得到了一些念头,而人是不能在命令下产生这些念头的。

运用与转化

下一步是体系进入游戏:没有完成的答案被完善,被翻译成语言,做成可以沟通的东西。厨师把姜从配料表中划掉,设计师摒弃费用巨大或者不实用的想法,作曲家从他的草稿中删除不和谐的音符。现在正是彻底斟酌的时候,在进入结束阶段之前决定一条路:找到的想法被转换成行为。在这一阶段,自觉的、理性的思考走到了前面。

获益

创造性地解决问题带来哪些好处?人们参与不可操控的、不一定有结局的思想游戏,而且还不能担保成功:很多草稿落入了废纸篓,谋生的人破产,音乐作品失败。但谁冒险尝试了?跌倒一次后也许再次失败,这都有可能发生。具有创造性的人不会因此被吓倒,他知道,尽管如此还是值得的,因为借助创造性的思想,能够用一种特别的方式解决问题,在这些方法中通常的逻辑就不起作用了:比如说,当陷入一个令人困惑不解的境况时,音乐家想不出为什么音符的顺序听起来不协调;厨师不知道下一步应该怎样完善他的烹调方法;还有一起工作的人找不到办法,只有促动他的同事更多地参与团队工作。也许创造性的思想还帮助人从另外一个视角去观察这件事,不是把头

埋在沙里,而是寻觅新的途径。问题变化了,可目标明确了,人们开始投入所有的力量和人员。

大脑里发生了什么?

从脑生理学的角度来看,创造性思维的优势在手上:两个脑半球的协作被刺激起来,左边的、理性的、逻辑的、抽象的思维与右边的、感性的、形象化的、模拟的思维互相配合。创造性地解决问题的人,他全部的才智潜能取之不尽,用之不竭。

招聘时的创造力

每个人身上都蕴藏着创造性的智慧,年龄与此关系不重要,但这种智慧有可能在生命过程中失去。在成人生活中,直率和自发性已经越来越多地被理智、经济方面的考虑和固执替代。现在的困难在于重新释放创造性的智慧。

只要有一些小事情就可以增强创造性思维的知觉:例如细心观察环境,坦率对待惊喜和没有偏见地接近任何事情。您干脆尝试着做一次不寻常的事:开车从另外一条路去上班;与人们所期待的相反,作出另外的反应。

请您相信您的直觉,相信您的才干,相信您的从内心作出的决定。用这种方法您将重新走近您的自发性。

但是外部的环境条件也影响着创造性思维。

工作岗位上的创造力

几乎没有一则招聘启示不写着寻求一位有创造力的

员工,但是工作岗位的条件却大多与可能产生创造力的环境不相称,等级结构和紧密排列的职责描述阻碍了创造力的充分发挥。创造力的空间很受欢迎,但这在友好的气氛中比较容易产生;同事们担负起责任,共同分享创造的结果,各种意见受到欢迎,大家的工作融合在一起,此外还应该保证不要惩罚勇气和错误。

创造性方法

您必须做一道综合题,用各种各样的方法,汲取您的创造潜能。例如“集体讨论”:问题被写到一张纸的中心点上,现在请您以提纲的方式记下您的联想,即使其中几个在第一次选择时立刻被删掉,那也已经产生了一张最初的解决问题的办法清单。比较广泛的是系统分析的方法:一个问题被拆成许多组成部分,它们彼此相互制约,在每个方面收集单个的解决建议,组合起来就是总的解决方案了。

测试

创造力在您身上表现如何?不被利用吗?您在平日(也)成功地掌握着您的创造力?您会参与突发的想法吗?在测试中您会被问及,诸如对于“咸的”这个形容词您会想到什么;您会被要求为一个音乐广播发明一句格言,想出一件有用的工具或者编写一则故事。

测试结果将给您一个关于您的想像财富的说明,同时您能够通过做题训练您的创造力。也许这里对 55 道专门研发的习题的解答,甚至让您对游戏似的联想、虚构和类

推产生兴趣。您一定会在日常生活中找到无限的机会,创造潜力已经在您身上被唤醒。

祝您成功!

联想和发明

颜色

绿色

请您想想绿色。

您会由此想起哪些物品、物体、情景？

很有可能最先想起的是：

一只青蛙、一片草地、一片叶子等。

请您取一张大小适中的纸。

现在请您写下您想起来的所有其他绿色的或者有可能经常是绿色的物体，而且还要尽可能多和不同。

您只有 1 分钟时间。

红色

请您想想红色。

您会由此想起哪些物品、物体、情景？

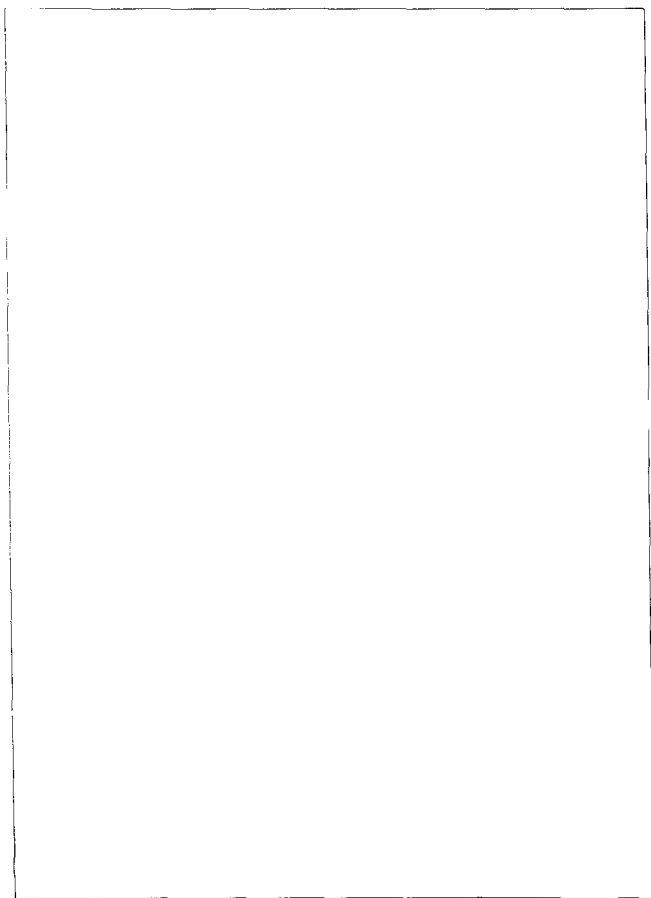
很有可能最先想起的是：

火、一辆救火车、一株毒蛇蕈等。

请您取一张大小适中的纸。

现在请您写下您想起来的所有其他红色的或者有可能经常是红色的物体,而且还要尽可能多和不同。

您现在有 2 分钟时间。

A large, empty rectangular box with a thin black border, intended for the user to write down the objects they think of during the 2-minute test.

接下来的题目：

白色、黑色、黄色、棕色、蓝色。

答案建议：

绿色

下面这些建议各得 1 分：一只绿色的喷壶，刷成绿色的花园篱笆，绿色的灯光，绿色信号行车道，圣诞树，树冠，仙人掌，公园长凳，薄荷叶，玻璃瓶，酒瓶，蝗虫，草，蚂蚱，三叶草，柿子椒，葱，生菜，菠菜，香菜，制服（士兵，联邦边境防卫处，猎人）。

所有其他的各 2 分：例如：绿色的信号牌（铁路），香车叶草，西瓜。

评估：大约 9—10 分是平均水平，12 分以上已经相当好，15 分以上很好。