

# Perché educare alla creatività?

- La creatività è collegata a molti altri aspetti della mente (cognizione, emozioni, motivazione): ciò significa che sviluppare la creatività può avere un effetto a cascata anche su tutti gli altri aspetti mentali ad essa collegati
- La creatività è libertà di pensiero e azione: l'individuo può definire un suo laboratorio interno attraverso il quale sperimentare nuove prospettive, esprimere la propria soggettività, evitando la mera reazione agli stimoli esterni
- La creatività è una strategia di problem solving: è possibile risolvere i più disparati problemi attraverso la creatività e conseguentemente migliorare le condizioni di vita
- La creatività implica resilienza: è possibile affrontare situazioni problematiche da prospettive diverse, trasformando qualcosa di negativo in positivo, superando ostacoli ed eventi traumatici
- La creatività è terapeutica ed è implicata nel benessere psicologico, offrendo occasioni di crescita personale, soluzioni di conflitti socio-emozionali, sperimentazione di sé alternativi

# Stimolazione creativa

## Partendo dal pensiero divergente...

- Potenziamento della flessibilità cognitiva
- Pensiero associativo (introdurre nuovi elementi, parole stimolanti, parole casuali; associazioni fonetiche)
- Condurre alle estreme conseguenze la situazione
- Usare la tecnica dei limiti: si isolano precisi elementi e per ciascuno si definiscono sequenze crescenti o decrescenti fino a raggiungere i limiti
- Pensare alla ripetizione, senza mutazioni di qualcosa. Tanti invece di uno
- **Fractionation: cambio o sostituzione di qualcosa**
  - **Cambio di funzione, colore, peso, dimensione, materia, movimento (sviluppare la fantasia)**
- Il concassage: porsi molte domande rispetto a ogni singolo aspetto del problema, soprattutto insolite
- Tecnica delle catastrofi: elencare tutti i modi in cui una situazione può essere peggiorata e poi fare il contrario per migliorare la situazione
- La tecnica degli scenari: collocare la situazione, l'oggetto in un'epoca o luogo diverso da quello abituale

Per cercare di capire come funziona la fantasia, o la creatività o l'invenzione, dovremmo vedere se è possibile individuare le operazioni che vengono fatte nella memoria mettendo in relazione i dati noti (non si può associare ciò che non si conosce)

- 1) Il più elementare atto di fantasia sia quello di rovesciare una situazione, pensare al contrario, all'opposto, come si dice: il mondo alla rovescia
- 2) Pensare alla ripetizione, senza mutazioni di qualcosa. Tanti invece di uno. Tutti uguali o con variazioni
- 3) Sviluppare affinità visive o funzionali (es., gamba del tavolo = gamba di animale)
- 4) Cambio o sostituzione di qualcosa:
  - Cambio di funzione
  - Cambio di colore
  - Cambio di peso
  - Cambio di dimensione
  - Cambio di materia
  - Cambio di movimento
- 5) Mettere insieme più cose diverse, formando una cosa unica (es., i mostri)
- 6) La relazione tra le relazioni (una cosa che è il contrario di un'altra ma è in un posto non suo cambiando di materia e di colore)

- 1) Il mondo alla rovescia (es., l'Empire de Lumieres, Magritte, 1950): il giorno e la notte simultanei in un paesaggio



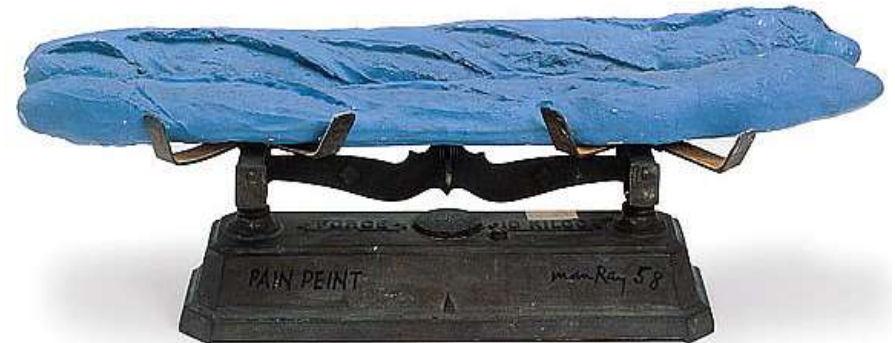
- 2) Ripetizione di elementi (es., statua di Asura; colonne senza fine di Costantino Brancusi, 1946)



- 3) Sviluppare affinità visive o funzionali (Arcimboldo)



- 4) Cambiare qualcosa: il colore (es., Pane blu cobalto di Man Ray, 1960; le parrucche dei pagliacci)



5) Cambiare qualcosa: la materia (es., Tazzina da caffè di Meret Oppenheim, 1936: surrealismo; Souvenir de voyage, Magritte, 1951)



6) Cambiare qualcosa: il luogo (es., Milano con il mare)



7) Cambiare qualcosa: la funzione (es., bicchiere usato come portafiori)



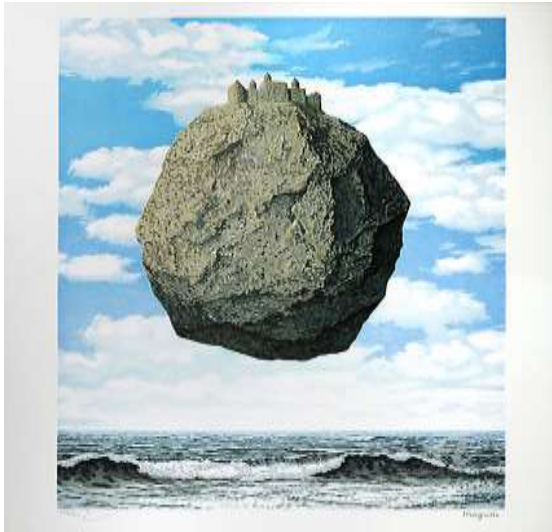
8) Cambiare qualcosa: il moto (es., Film Tempo nel Tempo, 3000 fotogrammi al secondo)



9) Cambiare qualcosa: la dimensione (es., King Kong, 1933)



10) Cambiare qualcosa: il peso  
(es., *Le chateau des Pyrenees*,  
Magritte)



11) Fondere elementi diversi nello stesso  
corpo (es., il Dio sole RA; l'invention  
collective Magritte, 1935)



12) Le relazioni tra relazioni:  
combinare tutte le trasformazioni  
possibili creando nuove relazioni  
(es., il Trittico delle delizie,  
Hieronymus Bosch, Museo del  
Prado, Madrid)



# Il metodo SCAMPER

A 7 verbi/parole, corrispondono 7 **domande creative**, che inducono il pensiero a guardare da prospettive diverse un prodotto o servizio (ma anche altre cose).

Poniamo il caso del prodotto X, come potrebbe essere migliorato?

## **1. Substitute:** Sostituire qualche dettaglio o caratteristica.

E' possibile cambiare il materiale, il colore, le dimensioni del prodotto?

## **2. Combine:** Combinare più caratteristiche insieme.

Si possono combinare più funzioni insieme e soddisfare più bisogni contemporaneamente?

Cosa accadrebbe se unissi questa bicicletta con un'altra per creare qualcosa di nuovo ?

## **3. Adapt:** Adattare il prodotto/servizio a diversi tipi di utilizzo.

C'è un prodotto che da cui prendere spunto? Farsi ispirare da altri prodotti

## **4. Modify:** Modificare alcune caratteristiche.

Cosa posso cambiare il mio prodotto (enfaticizzare, ridurre, ingrandire, etc...?)

Cosa potresti aggiungere per modificare il prodotto?

## **5. Put to other use:** Pensare ad un'altra modalità d'uso.

Usi alternativi? Chi altro potrebbe usare questo prodotto? E' possibile proporre questo prodotto in un altro settore o da un'altra parte?

## **6. Eliminate:** Eliminare parti del prodotto/servizio.

Come può essere semplificato? Come potresti renderla più leggero, più piccolo, più divertente o più veloce?

## **7. Reverse:** Invertire il funzionamento del prodotto/servizio.

Posso capovolgerla e farla diventare altro? E se provassi a fare l'esatto contrario di quello che stai facendo ora? Quali componenti potresti sostituire per cambiare l'ordine di questo prodotto?

# IL BRAINSTROMING

Con Brainstorming, letteralmente “tempesta di cervelli, si intende:

- una sessione creative slegata da regole predefinite, ottenuta attraverso l’uso di tecniche appropriate.

Ideato negli Stati Uniti negli anni '30 da Alex Osborn, fondatore dell’Agenzia Pubblicitaria Batten.



Alex Osborn, inventore del brainstorming



Una sessione di brainstorming a New York alla fine degli anni '50. Affisse sul muro a destra le regole fondamentali, e in basso la stenopista che registra le idee prodotte



# **IL BRAINSTROMING: La fase divergente**

**Viene stimolata la produzione di idee a ruota libera.**

Una volta messo a fuoco il problema e fissato un tempo limite per la sessione (solitamente massimo 1 ora), ciascuno esprimerà idee liberamente

I membri del gruppo (solitamente 5-12) sono invitati a non esprimere giudizi di valore o critiche - Differimento del giudizio

## **QUATTRO REGOLE PER GESTIRE LA FASE DIVERGENTE:**

1. **GIOCO:** Modalità 'spensierata' di relazione che permette di liberare la creatività
2. **TANTE IDEE:** Produrre tantissime idee, anche a discapito della qualità delle stesse: più alto è il numero delle idee prodotte, più alta sarà la probabilità che qualcuna di esse sia una buona idea.
3. **ASCOLTO:** Ascoltarsi reciprocamente e cercare dei punti di incontro per produrre le proposte.

# **IL BRAINSTROMING: La fase convergente**

## **SELEZIONE, VALUTAZIONE, RIELABORAZIONE, SCELTA**

Le idee vengono raccolte in gruppi tematici e selezionate al fine di individuare e condividere quelle più interessanti.

Sottoponendo le proposte emerse ad un processo sempre più affinato di rielaborazione, di approfondimento e di revisione da parte dello stesso gruppo o da un gruppo diverso

E' possibile stabilire criteri per la valutazione, es., economicità, eleganza, etc...

## **LE DOMANDE DA PORSI PER GESTIRE LA FASE CONVERGENTE:**

### **PUNTI DI FORZA**

- Quali sono I punti di forza dell'idea?
- Di quali competenze disponiamo per svilupparla?
- Siamo in grado di generare un vantaggio competitivo sostenibile?
- Quali altre opportunità potrebbero emergere?

### **PUNTI DI DEBOLEZZA**

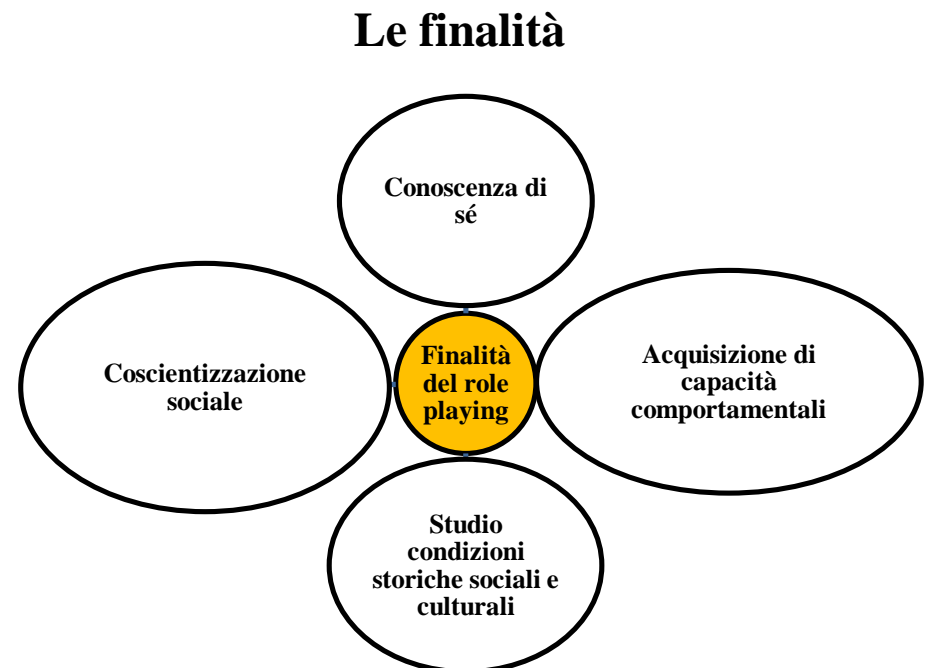
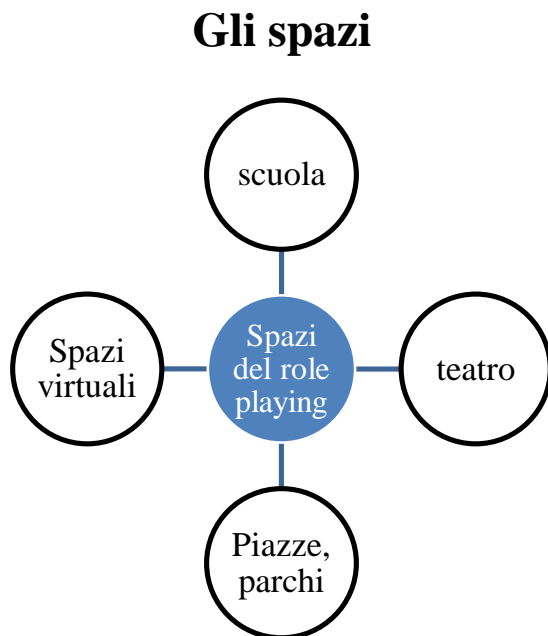
- Quali sono gli ostacoli e i rischi?
- Quali sono i punti di debolezza?

# Il role playing

Caratteristiche principali: vengono simulate situazioni reali o fittizie in cui i partecipanti si identificano con specifici personaggi.

I partecipanti vivono emotivamente la situazione e diventano consapevoli dei diversi aspetti della situazione.

I modelli operativi e le finalità possono esseri vari:



# Il role playing

Si tratta di situazioni in cui è possibile:

- Rappresentare un testo per rendere più concreto lo studio
- Allestire una rievocazione storica
- Realizzare un'intervista immaginaria a un personaggio storico per comprendere il contesto del tempo
- Inventare storie
- Improvvisare situazioni immaginarie
- Il piano delle relazioni interpersonali e delle tematiche sociali

Permette di sviluppare

- Competenze e strategie
- Empatia
- Comunicazione
- Abilità di risoluzione dei problemi
- Autoconsapevolezza
- **Creatività**

# Learning by doing

Apprendere facendo → Creare facendo

Da questa teoria nasce il **Cono dell'apprendimento**:

- **Leggere permette di immagazzinare il 10% della conoscenza;**
- **Ascoltare il 20%**
- **Guardare immagini il 30%**
- **Vedere un filmato o una dimostrazione il 50%**
- **Discutere, dibattere e scrivere il 70%**
- **Svolgere una simulazione, un gioco di ruolo, un'esperienza reale il 90%**

Coinvolgendo tutte le sfere sensoriali è possibile aumentare l'apprendimento  
Generalmente il learning by doing si articola in quattro passaggi:

1. si svolgono azioni meccaniche che consentono di memorizzare i processi di conoscenza;
2. si passa al momento della riflessione che permette di comprendere i processi mentali;
3. si arriva al momento di ripercorrere mentalmente le azioni;
4. si giunge a interiorizzare le azioni e per averne una maggiore consapevolezza

**Laboratori creativi → Es.: Rompere un oggetto e modificarlo sviluppa la divergenza**  
**Laboratori di cucina**

# Laboratorio come spazio di creatività

Si sperimentano le conoscenze attraverso modalità didattiche di *problem-solving* (individuali o di gruppo), sfruttando anche il ruolo della metacognizione

→ Qualità più che quantità

**Aula speciale** in cui riprodurre gli apprendimenti attraverso una verifica pratica.

Insegnante=istruttore

**Atelier:** luogo in cui sperimentare la creatività

Insegnante=provocatore-stimolatore

<b>Dimensione formativa dominante</b>	<b>Tipo di attività didattica programmata per</b>	<b>Modalità di predisposizione</b>
Atelier (percorsi creativi)	<ul style="list-style-type: none"><li>• Raccolta/reinterpretazione</li><li>• Sviluppare capacità di pensiero divergente</li><li>• Osservare situazioni da diverse prospettive (tecniche di problem solving creativo)</li><li>• Sviluppare curiosità</li><li>• Semplificare la complessità</li><li>• Organizzazione di gruppi di attività differenziate</li><li>• Favorire la costruzione della personalità e dello sviluppo di particolari abilità</li><li>• Promuovere la fiducia nelle personali capacità</li><li>• Sperimentare</li></ul>	La progettazione da parte dell'adulto di angoli «ambiente» (scenografie, materiali stimolo che favoriscano la riscoperta originale della conoscenza sulla base di nessi personali e divergenti. Continua valorizzazione dell'angolo attraverso la valorizzazione delle idee degli allievi.

# Il design thinking

E' l'insieme dei processi cognitivi, strategici e pratici con il quale la progettazione di prodotti, edifici e macchinari è sviluppata da team di designer

- Metodologia manageriale che aumenta la capacità delle organizzazioni di prendere decisioni efficaci e redditizie, creando condivisione e benessere per tutti

Indaga e identifica tutti gli aspetti noti e ambigui della situazione attuale al fine di scoprire i parametri nascosti e i percorsi alternativi che possono portare a un risultato migliore

È un approccio che fa leva sulla capacità delle persone coinvolte nell'essere creative

1. **Empatia** – fase di osservazione, ascolto e ricerca che porta a definire il problema da affrontare
2. **Definizione** – si costruisce il punto di vista degli utenti
3. **Ideazione** – si fanno proliferare le idee e le soluzioni
4. **Prototipazione** – si costruisce una rappresentazione di una o più idee
5. **Test** – si verificano i prototipi per ricevere feedback e nuove idee

Esempio di Design Thinker: Bruno Munari → Sfruttare i 5 sensi

# Modelli di design thinking

## Creazione di soluzioni

Focus su competenze creative e ideative:

1. **Creative Problem Solving.** Metodologia di innovazione per comprendere i bisogni dell'utente e immaginare la più elevata gamma di soluzioni possibili per rispondere alle loro esigenze, per poi restringere il campo fino a trovare la soluzione dominante
2. **Sprint Execution.** Realizzare e testare prodotti efficaci per apprendere dai clienti e migliorare la soluzione. Largo uso dei principi di Prototipizzazione e User Contribution.

## Creazione di vision

Focus su attitudini critiche e interpretative:

1. **Creative Confidence.** Creare i presupposti per innovazione e cambiamento, stimolando, empatia e tolleranza al rischio ed al fallimento
2. **Innovation of Meaning.** Ridefinire la visione aziendale, i messaggi e i valori legati ai prodotti e ai servizi che si offrono: individuare direzioni e strategie in grado di apportare valore sia all'organizzazione che le promuove che all'utente finale