

Introduzione al concetto di *Creatività*

Lillis Monica, Researcher HOU University



Cosa è la Creatività?

La creatività è definita come:

"la produzione di idee nuove e appropriate in qualsiasi ambito dell'attività umana, dalla scienza, alle arti, all'istruzione, agli affari, alla vita quotidiana".

*Pertanto, le idee devono essere **nuove** e **adeguate** all'opportunità o al problema presentato.*

(Amabile, 1997, Motivating creativity in organization: On doing what you love and loving what you do)

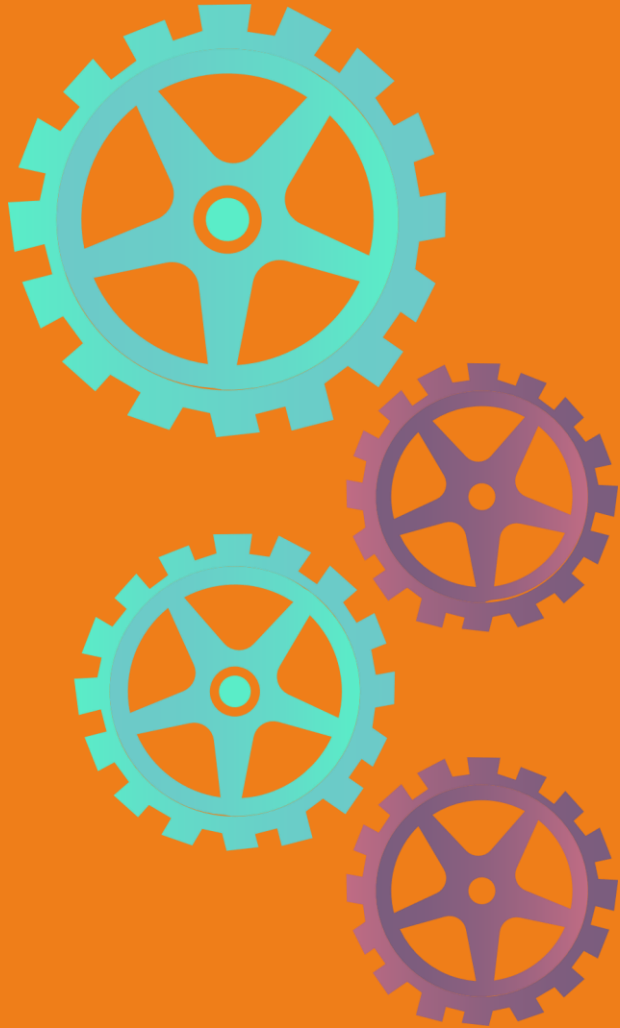


Le caratteristiche principali della Creatività

Creatività è:

- *Una funzione mentale intenzionale che ogni individuo è in grado di svolgere in qualche misura.*
- *Si sviluppa attraverso un processo riconoscibile e si verifica attraverso **l'unicità e l'utilità** del risultato.*
- *La creatività può essere migliorata attraverso l'educazione.*

(Ford & Harris, 1992, The elusive definition of creativity)



Un pò di Background



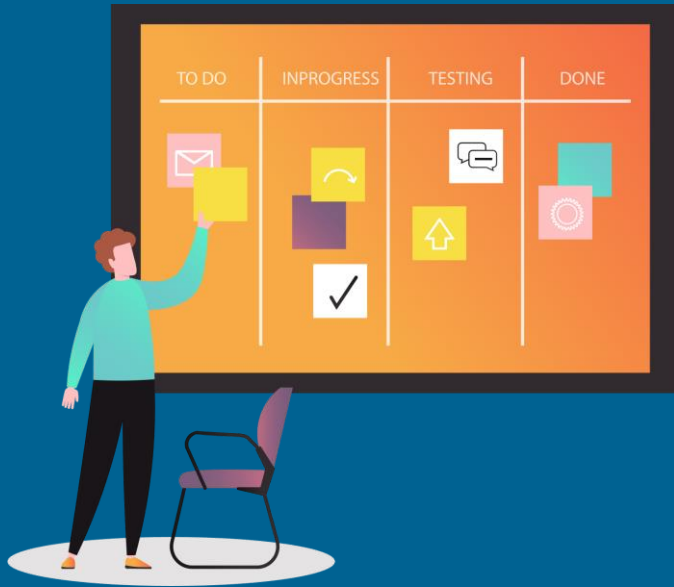
- ✓ Creatività, pensiero divergente e innovazione sono tra le **competenze chiave del XXI secolo**.
- ✓ Oltre a essere elementi fondamentali dell'educazione artistica, sono anche la chiave per lo sviluppo dell'imprenditorialità.
- ✓ L'intensificazione della ricerca su questo tema è iniziata dopo il discorso con cui **J. P. Guilford** ha accettato la presidenza **dell'American Psychological Association** nel 1950.
- ✓ In questo discorso, Guilford sottolineò la necessità di un'indagine sistematica su questo fenomeno e sollecitò i suoi colleghi a studiarlo come una **caratteristica umana distinta**

Il percorso del Pensiero Creativo



- ✓ La creatività non dipende solo dal talento
- ✓ Prove significative hanno dimostrato che uno **sforzo intenso e una forte motivazione** possono svolgere un ruolo centrale nello sviluppo e nel potenziamento della creatività.
- ✓ Anche l'ambiente sociale e quello educativo giocano un ruolo centrale, in quanto possono **sostenere o minare lo sviluppo delle nostre capacità creative.**

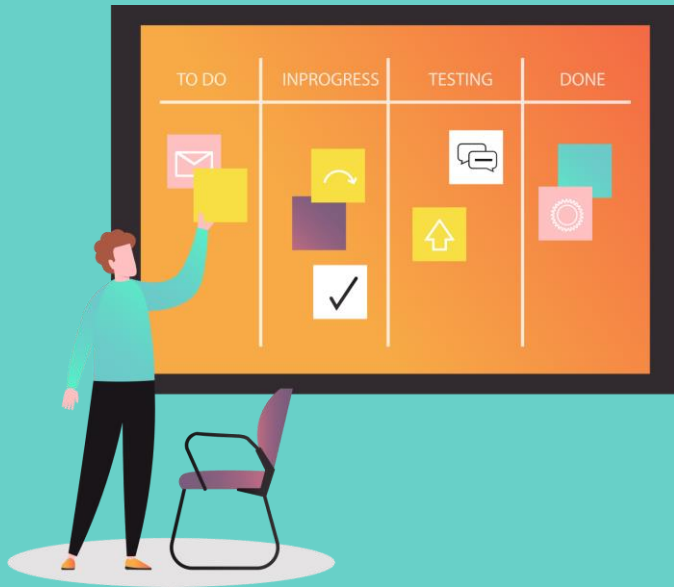
Lo scopo della Creatività



- ✓ L'originaria connessione esclusiva del concetto di creatività con il mondo della creazione artistica è stata riconsiderata.
- ✓ L'interesse della ricerca si è gradualmente spostato verso altri campi, come la **scienza**, la **matematica**, l'**ingegneria**, l'**economia** e l'**architettura**.
- ✓ La creatività è stata aggiunta ai **fattori misurabili di successo** in settori quali l'istruzione, gli affari e il contesto sociale generale della vita quotidiana.

(Cropley, 1999, Definitions of creativity)

Le 4 caratteristiche del *Processo Creativo*

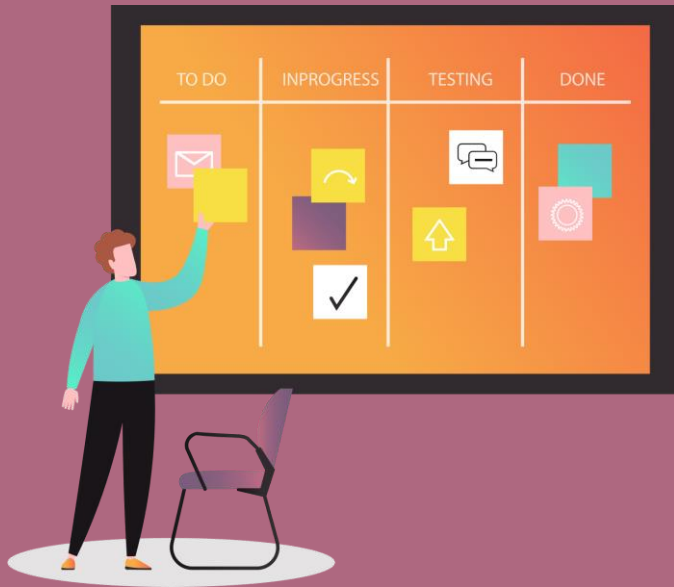


- **Immaginazione:** Coinvolge sempre l'immaginazione, poiché è il processo di generazione di qualcosa di originale.
- **Propositivo:** È l'immaginazione messa in atto per raggiungere un obiettivo finale.
- **Originale:** Produce qualcosa di originale rispetto al proprio lavoro precedente, al gruppo dei pari o alla produzione precedente di chiunque in un determinato campo.
- **Prezioso:** Ha valore rispetto all'obiettivo per il quale è stato applicato

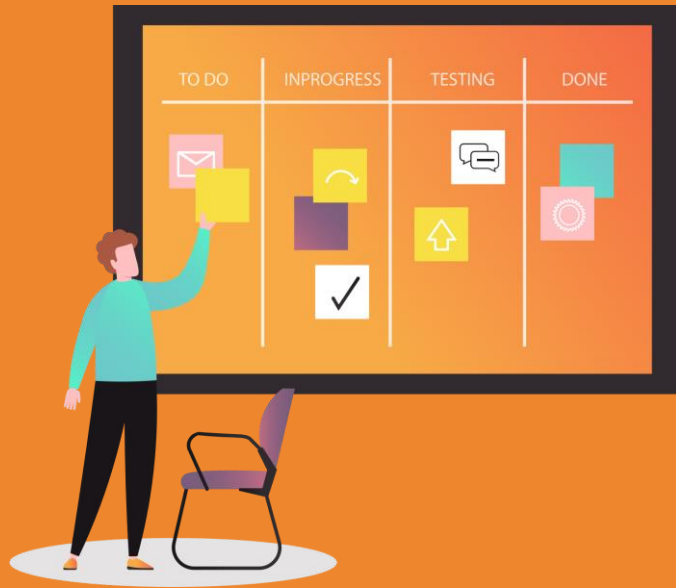
La creatività non implica solo la **generazione** di idee, ma anche la loro **valutazione** e la capacità di scegliere l'idea più adatta alla soluzione di un problema.

(Ernesto Villalba, 2008, On Creativity Towards an Understanding of Creativity and its Measurements)

Perché la creatività è diventata un'abilità essenziale del 21° secolo



- **La realtà del XXI secolo sta cambiando a un ritmo molto veloce.** La frequenza delle innovazioni scientifiche e tecnologiche che portano cambiamenti nella società con effetti che alterano la vita è aumentata in modo esponenziale (innovazioni nella tecnologia informatica, nella medicina, in Internet, ecc.)
- **Il ritmo dell'innovazione del XXI secolo porta a cicli di vita dei prodotti più brevi**
- **L'erosione di un percorso di carriera stabile** (il mercato del lavoro è ora caratterizzato da interconnessioni vitali tra i settori. Gli studenti di oggi possono cambiare lavoro più volte in questo ambiente professionale in continua mutazione)
- **La creatività, l'innovazione e la flessibilità mentale** sono molto apprezzate nella forza lavoro e nel mercato del 21° secolo.

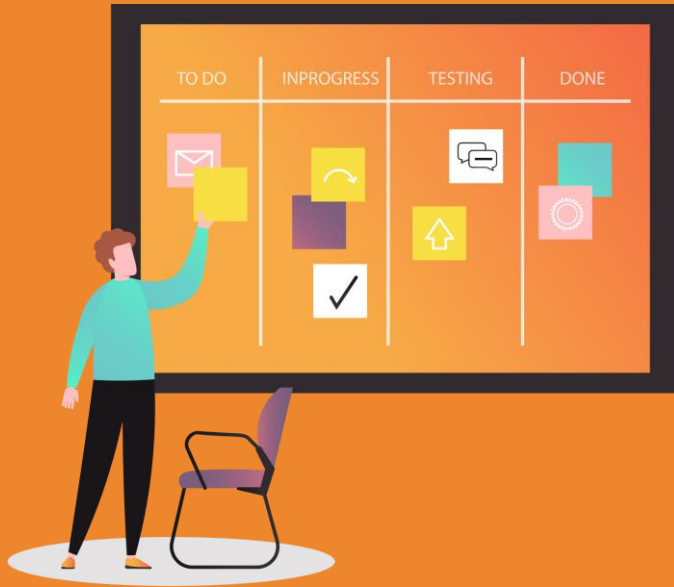


Un'idea creative può essere:

- Una soluzione a un problema
- Un nuovo prodotto
- Un nuovo metodo/processo
- Un nuovo concetto, un nome di prodotto o una campagna di marketing

(Christian Kohls, 2015, Patterns of Creative Thinking)

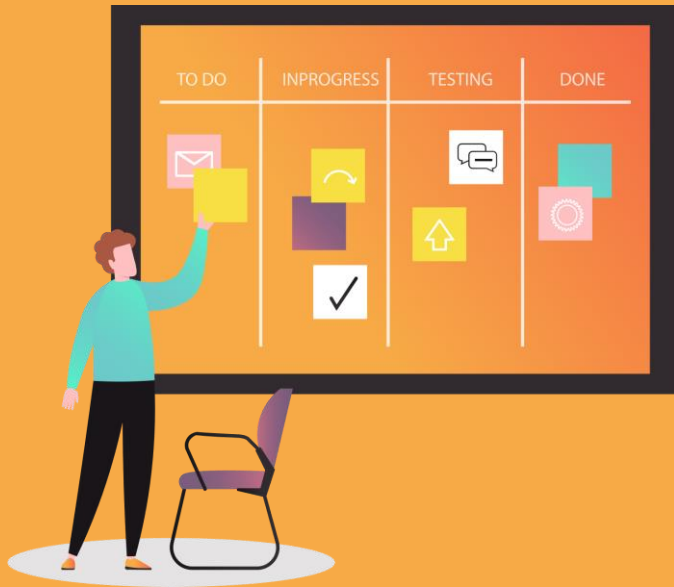
La relazione tra Creatività e Innovazione



- Spesso vediamo le parole creatività e innovazione abbinate o utilizzate in modo intercambiabile.
- Anche se **l'innovazione** tende a dare maggiore enfasi **all'aspetto applicativo del processo creativo**.
- **L'innovazione** è conforme alla seconda caratteristica della creatività: **l'utilità o il valore.**”
- L'innovazione è quindi più frequentemente associata al **mondo degli affari**, del management, dell'ingegneria e dell'imprenditoria.
- **L'innovazione** è ampiamente considerata come la fase del processo creativo che fornisce una **soluzione a un problema** (la mancanza di un determinato prodotto sul mercato, l'assenza di una strategia di marketing, ecc.)

Condizioni che facilitano il Pensiero Creativo e portano all'Innovation

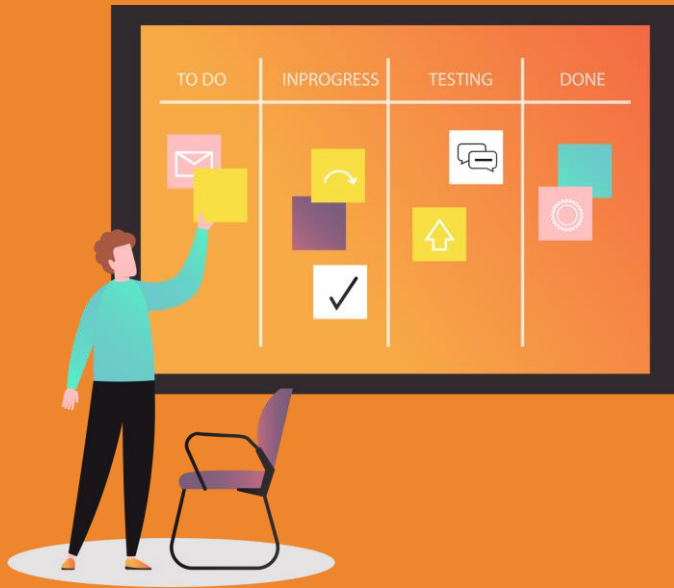
Il motore dell'innovazione



- ✓ **Immaginazione:** Riformulare un problema, porre domande aperte, collegare e combinare idee, sfidare le ipotesi.
- ✓ **Conoscenza:** Conoscenza approfondita dell'argomento in questione. La conoscenza è la cassetta degli attrezzi della nostra immaginazione.
- ✓ **Atteggiamento:** Avere fiducia nelle nostre capacità creative, non avere paura di sbagliare, essere curiosi e naturalmente attenti a ciò che ci circonda, fare domande.
- ✓ **Habitat:** Ambienti fisici e sociali che incoraggiano la creatività
- ✓ **Risorse:** A parte i finanziamenti, la risorsa più importante è rappresentata dalle persone (risorse umane) e dalla creazione di comunità creative.
- ✓ **Cultura:** Un aspetto della cultura che influisce profondamente sulla creatività è il modo in cui affrontiamo il fallimento, i risultati inattesi nei campi della creatività e della ricerca sono chiamati DATI.

(Tina Seelig, 2014, Innovation Engine)

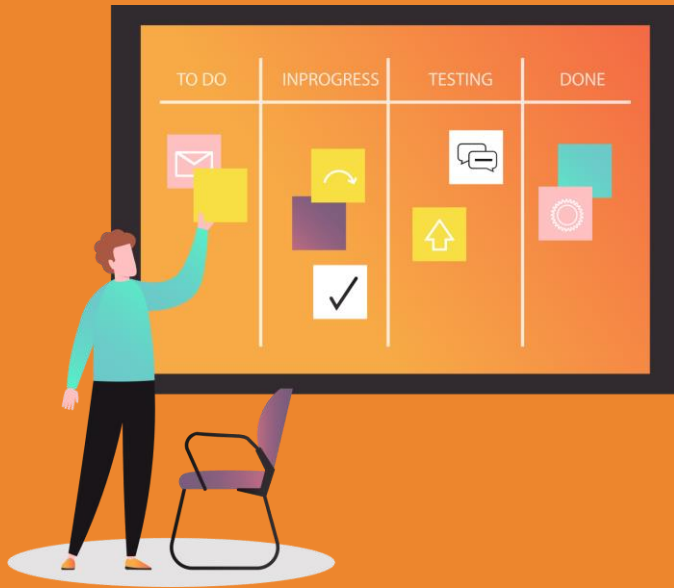
Modelli di pensiero



- ✓ sono una necessità per il pensiero creativo.
- ✓ possono essere combinati. Dalle varie combinazioni emergono nuove forme di pensiero.
- ✓ ci permettono di analizzare e generalizzare di conseguenza, per risolvere un problema in modi nuovi, alternativi e creativi.
- ✓ possono essere appresi allo stesso modo del pensiero analitico.
- ✓ gli strumenti del pensiero creativo sono altamente strutturati e gli stessi schemi metodologici possono essere utilizzati in modo ricorrente.

(Christian Kohls, 2015, Patterns of Creative Thinking)

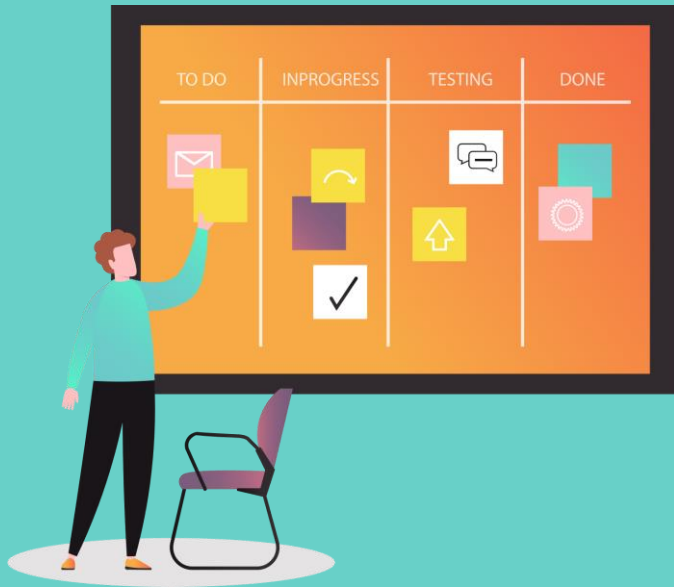
Modelli di Pensiero Creativo



- ✓ **Prospettive multiple:** guardare deliberatamente un problema da diverse prospettive. Vedere una situazione in modo più olistico.
- ✓ **Idea Trigger:** stimola il pensiero in direzioni utili. L'innesco di un'idea dovrebbe essere usato per generare più di un'idea. Il giudizio sulle idee deve essere rimandato per non interrompere il flusso di nuovi pensieri.
- ✓ **Impulso casuale:** dà ai nostri pensieri una direzione nuova e inaspettata quando abbiamo già una buona comprensione della situazione o abbiamo studiato attentamente il settore, ma non riusciamo ancora a trovare qualcosa di nuovo che possa innovare o risolvere i problemi esistenti.

(Christian Kohls, 2015, Patterns of Creative Thinking)

Creatività ed Imprenditorialità



Nella misurazione del successo dell'
Imprenditorialità

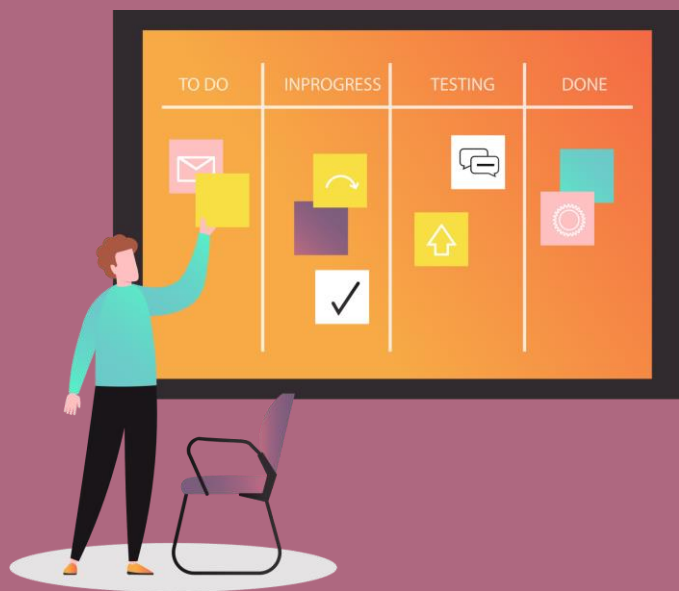
la maggior parte degli indicatori punta
agli sforzi *Creativi*, poiché, per
definizione, si concentrano sulla
creazione di qualcosa di "**nuovo**" e di
"**valore**" per il mercato.

Strumenti Didattici digitali che stimolano la creatività in classe

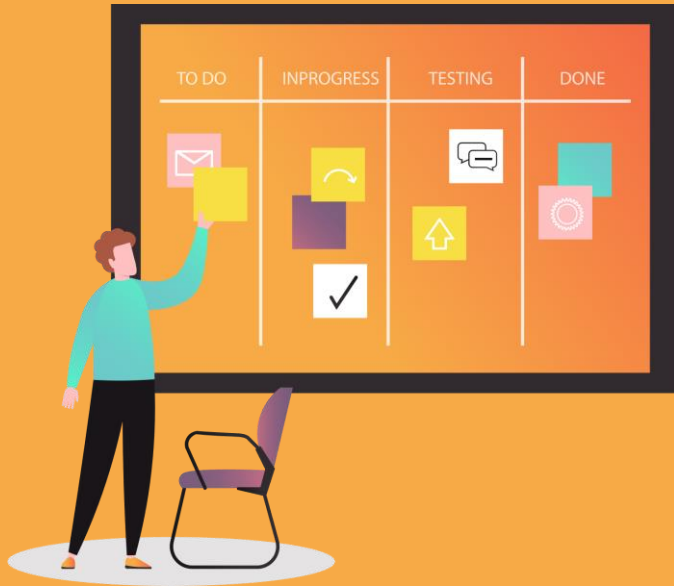
<https://www.classtools.net/>

Per la creazione di:

- Quiz, cruciverba, sudoku
- Account sperimentali sui social media
- Codici QR per giochi educativi
- Mostre d'arte e musei virtuali
- Badge per squadre o personaggi di giochi di ruolo
- Linee temporali di eventi storici
- Presentazioni multimediali



Riferimenti



- Ali Taha, 2015, Creative Management Techniques and Methods as a Part of the Management Education: Analytical Study on Students' Perceptions
- Amabile, 1997, *Motivating creativity in organization: On doing what you love and loving what you do*
- Cropley, 1999, *Definitions of creativity*
- Ferrari et al., 2009, *Innovation and Creativity in Education and Training in the EU Member States: Fostering Creative Learning and Supporting Innovative Teaching*
- Ford & Harris, 1992, The elusive definition of creativity
- Kohls, 2015, Patterns of Creative Thinking
- Seelig, 2014, *Innovation engine*
- Universitat Jaume, 2015, *Scopes of Creativity. Creativity in business*
- Villalba, 2008, *On Creativity Towards an Understanding of Creativity and its Measurements*

The project „Agile2Learn was financed with the support of the Erasmus+ Programme of the European Commission under the Grant No.: 2021-1-CZ01-KA220-VET-000025558

[Agile2learn.eu](https://agile2learn.eu)