

Titolo	1.2 Creatività
Keywords (meta tag)	<ul style="list-style-type: none"> • - Pensiero laterale • - Istinto • - Outside the box • - Attitudine critica
Lingua	English
Obiettivi	
<p>La prima parte del corso definisce la creatività come una competenza chiave per l'apprendimento permanente che può essere formata e sviluppata secondo il quadro comune di competenze 'EntreComp'. La seconda parte del corso descrive il processo creativo e promuove semplici esercizi pratici per aumentare la creatività, l'iniziativa e il pensiero laterale per fornire soluzioni imprenditoriali alle attuali sfide economiche e sociali.</p>	
Contenuti in breve	
<p>1.2.A Creatività in EntreComp</p> <p>La creatività è l'atto di trasformare idee nuove e fantasiose in realtà. La creatività è caratterizzata dalla capacità di percepire il mondo che ci circonda in modi nuovi e diversi per fare collegamenti tra fenomeni apparentemente non collegati e generare soluzioni innovative.</p> <p>La creatività è la capacità di produrre nuove soluzioni senza usare un processo logico, ma stabilendo relazioni distanti tra i fatti. Pertanto, non è un processo logico.</p> <p>Secondo 'L'arte del pensiero' scritto dal psicologo G.Wallas, il processo creativo comprende quattro fasi:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. PREPARAZIONE: raccolta di dati e definizione del problema; 2. INCUBAZIONE: elaborazione inconscia; 3. ILLUMINAZIONE: Intuizione, idea creativa; 4. VERIFICA: Analisi dell'idea innovativa <p>1.2.B. Sviluppare la creatività attraverso esercizi pratici</p>	



Troviamo diversi tipi di azioni che possono essere utilizzate per diventare più creativi e sviluppare il pensiero laterale. Usati in combinazione, diventano efficaci dandoti gli strumenti giusti per affrontare un problema o un compito.

Domande di parafrasi

Il semplice esempio di cui parliamo nel nostro corso (risultato di $5+5=10$) ci permette di riflettere su come il modo in cui fai una domanda determina il tipo di risposte che ottieni. Se non fai una domanda in un modo diverso, di solito non ottieni risposte davvero interessanti.

Collegare e combinare idee apparentemente opposte

Le più grandi innovazioni o invenzioni di tutti i tempi sono sempre nate mettendo insieme e mescolando cose che apparentemente, secondo i nostri schemi e canoni, non possono stare insieme. Un metodo efficace e visivo per stimolare nuove combinazioni è senza dubbio l'arte concettuale giapponese del Chindogu, conosciuta anche come "Chindogu: The Humorous Art of Stupidity". Fondamentalmente è un'arte provocatoria, ma che apre le nostre menti. Associa cose che appartengono a mondi diversi che possono essere pratiche o semplicemente interessanti.

Esercizi sinaptici

"Sinaptico" è un termine coniato dallo psicologo William J.J. Gordon. Nei fatti, significa essere in grado di trovare connessioni e relazioni tra concetti, oggetti e idee che apparentemente non hanno alcuna connessione. Questo esercizio richiede un alto livello di attività mentale, e possiamo eseguirlo ogni giorno scegliendo noi stessi i concetti.

KISS – Keep it short and simple (Rendilo breve e semplice)

Il principio "keep it simple and simple (or stupid)" (KISS) è una regola di progettazione che afferma che i sistemi funzionano meglio quando hanno design semplici piuttosto che complessi. Il KISS non intende implicare stupidità. Al contrario: di solito è associato a sistemi intelligenti che possono essere mal interpretati come stupidi a causa della loro semplicità.

Non innamorarsi delle idee

A volte l'idea perfetta è solo un'illusione che ostacola il processo del nostro pensiero creativo. È importante avere una quantità enorme di idee, ma avere l'idea giusta non è una questione di fortuna o di illuminazione. È una questione di impegno e costanza, una questione di qualità che deriva dalla quantità. Ci vuole molto in termini di tempo e sforzi per trasformare un'idea mediocre in una grande idea.

Fare qualcosa di diverso ogni giorno

Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



"The European Commission support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents which reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein."



Legal description – Creative Commons licensing: The materials published on the EntreComp project website are classified as Open Educational Resources' (OER) and can be freely (without permission of their creators): downloaded, used, reused, copied, adapted, and shared by users, with information about the source of their origin.

Che ci piaccia o no siamo creature abitudinarie: ogni giorno la nostra tendenza è quella di scegliere ciò che già conosciamo. E anche se apparentemente non sembra così e pensi di essere un anticonformista, se ti fermi ad osservare la tua vita scoprirai che, quando non ci sono abitudini prefigurate, ci sono alcuni gesti inconsci che tendiamo a ripetere.

Usa un gioco di carte per sbloccare la tua creatività

Un gioco di carte per la creatività nato al Politecnico di Milano si chiama Intùiti. È una sintesi di design, tarocchi e psicologia della Gestalt. Intùiti è composto da 78 carte e 78 racconti (uno per carta) raccolti in un libretto, disponibile in inglese. Ogni carta rappresenta un potente stimolo, è disegnata secondo i principi della Gestalt e offre una favola evocativa che non ha un finale scritto. È il giocatore a deciderlo. Non ci sono regole principali. È uno strumento per il pensiero creativo basato su associazioni visive e immaginarie, quindi basta mescolare il mazzo, scegliere una carta e leggere la fiaba... e suggerire la fine della storia. Intùiti non è una funzione algoritmica che può 'rendere le persone creative', o un metodo scientifico in grado di produrre migliaia di idee brillanti. È uno strumento di ispirazione: non è una risposta, ma una domanda continua.

Glossario

Zona di comfort: una situazione in cui ci si sente a proprio agio e non si deve fare nulla di nuovo o difficile. Non è il "posto" giusto per sviluppare il pensiero creativo

Conformismo: un tipo di influenza sociale che implica un cambiamento di credenze o comportamenti al fine di inserirsi in un gruppo

Istinto: comportamento automatico, non il risultato dell'apprendimento o di una scelta personale

Pensiero critico (o attitudine critica): il processo intellettualmente disciplinato di concettualizzare, applicare, analizzare, sintetizzare e/o valutare attivamente e abilmente le informazioni raccolte o generate dall'osservazione, l'esperienza, la riflessione, il ragionamento e la comunicazione, quasi come una guida per credere e agire

Pensiero laterale: la soluzione di problemi con un approccio indiretto e creativo, attraverso la visione del problema in una luce nuova e insolita

Bibliografia

- Jacopo perfetti, *Inventati il lavoro*, Feltrinelli, Milano, 2017;
- Valeria Tallarico, *Creativity and entrepreneurship: from birth of an idea at the realization of its own enterprise*, Manno, 2015;
- Jerome Bruner, *A study of Thinking*, Transaction Publishers, 1986
- Creative thinking skills: definition and examples, <https://en.rockcontent.com/blog/creative-thinking-skills/>



- Why creativity is not a talent but an everyday exercise, <https://thevision.com/cultura/creativita-talento-esercizio/>
- Graham Wallas, Richard Smith, *The art of thought*, Solis Press, Kent, 1926;
- Creativity Skills: Definition Tips and examples, <https://www.indeed.com/career-advice/career-development/creativity-skills#:~:text=Creativity%20is%20the%20ability%20to,things%20from%20a%20unique%20perspective.Experimenting;>
- <https://nuovoutile.it/come-si-esprime-la-creativita-i-modelli-del-processo-creativo/>
- <https://www.intuiti.it/>
- Creativity for Life Long Learning (C4LLL) Webinar: <https://www.youtube.com/watch?v=rhSBtB29uLk&feature=youtu.be&fbclid=IwAR0xVR9iSJQ0nMGN7eRASoo0FfHBPagQUZMRfK70enfmmPEJygykR59TJdc>

Related PPT

1.2 Creatività

Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



"The European Commission support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents which reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein."



Legal description – Creative Commons licensing: The materials published on the EntreComp project website are classified as Open Educational Resources' (OER) and can be freely (without permission of their creators): downloaded, used, reused, copied, adapted, and shared by users, with information about the source of their origin.