



CA  
RE RT  
CA

# MODULE 1 : CREATIVITA' TEORIE E MODELLI

By: Saricam HEM



CA  
RE RT  
CA





**1.1 Una panoramica della creatività**

**1.2 Creatività e genio**

**1.3 Creatività nella risoluzione dei problemi**

**1.4 Innovazione e creatività**





# 1.1 UNA PANORAMICA DELLA CREATIVITA'

**Talento creativo:** l'abilità di trovare nuove soluzioni per problem pratici attraverso modalità inconsuete e metodi nuovi, identificando nuove relazioni.

**Originalità:** l'abilità di pensare in modo indipendente e creative, la capacità di essere innovative e non tradizionale.

**Nuova idea:** una idea che risulta unica rispetto alle condizioni date

**Inspiration:** il processo di essere mentalmente stimolato a fare o provare qualcosa, specialmente qualcosa di creativo

**Creative Behaviour:** la produzione di idee che sono nuove e al tempo stesso utili







## Infografica della sequenza temporale

Sebbene la creatività abbia indubbiamente giocato un ruolo cruciale nella storia umana, la parola creatività è stata documentata per la prima volta nel 1875, con riferimento alla creatività poetica di Shakespeare in History of Dramatic English Literature di Adolfus William Ward (Weiner, 2000, p. 89). Il concetto di creatività iniziò ad assumere la sua attuale popolarità solo dopo la seconda guerra mondiale e, infatti, il termine "creatività" non era ampiamente utilizzato prima degli anni '50.



Source: <https://www.nadeenschool.com/what-is-creativity/>



“

- “[...] novel product, idea, or problem solution that is for value to the individual or a larger social group”.

”

(Hennessey & Amabile, 2010, p. 572)

“The creative work is a novel work that is accepted as tenable or useful or satisfying by a group in some point in time”

(Stein, 1953, p. 311).

“[...] the process of having ideas that have value”

(Robinson, 2011, p. 198)



+



+



A creative idea is marked by three attributes: It must be original, it must be useful or appropriate for the situation in which it occurs, and it must actually be put to some use.

(Martindale, 2013, p. 211)





## Creativity Theories and Models

- 1 Il modello di creatività di Wallas
- 2 Il modello di creatività delle 4 C
- 3 Il processo creativo di Young





“

# Il Modello di Wallas

”

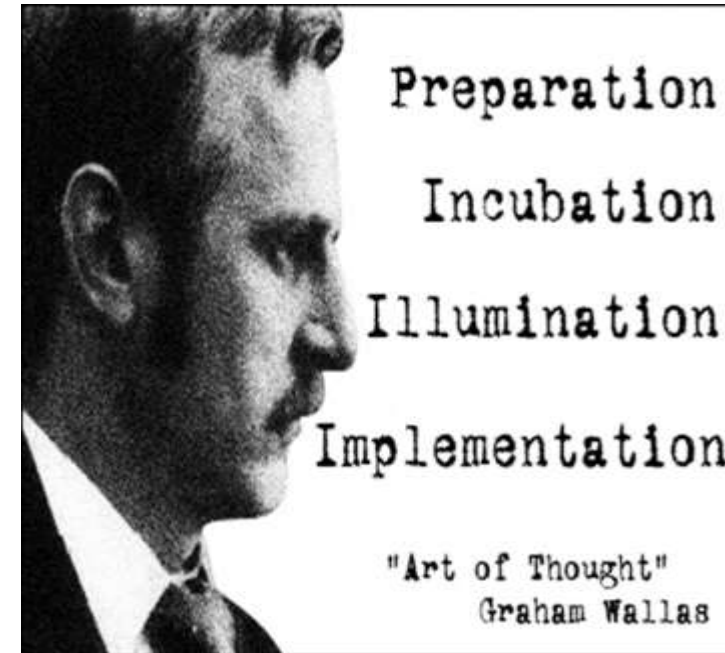
Le quattro fasi della creatività sono le seguenti:

**Preparazione:** questa fase prevede l'analisi dei problemi in tutte le direzioni. Il problema, il bisogno o il desiderio sono definiti, le informazioni vengono raccolte e vengono stabiliti i criteri per verificare l'accettabilità della soluzione.

**Incubazione:** questa fase implica pensare inconsciamente al problema. L'individuo fa un passo indietro dal problema e lascia che la sua mente lo contempi e lo elabori. Questa fase, simile alla fase di preparazione, potrebbe durare minuti, settimane, persino anni.

**Illuminazione:** questa fase comporta l'apparizione dell'"idea felice" insieme agli eventi psicologici. Diversamente dalle altre fasi, l'illuminazione è spesso molto breve e comporta un'enorme ondata di intuizioni entro pochi minuti o poche ore.

**Verifica:** questa fase prevede la verifica dei risultati e la deduzione delle conseguenze. Questa fase determina se ciò che è emerso nell'illuminazione soddisfa il bisogno.



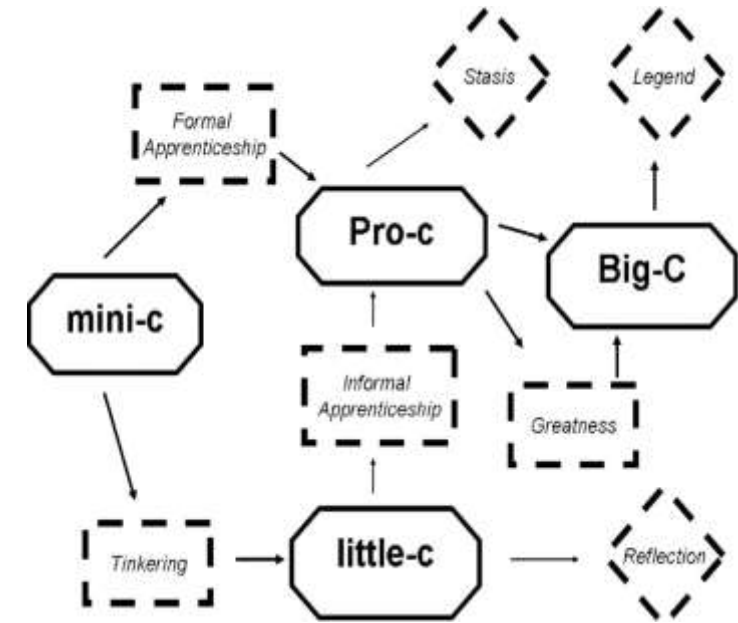




# Il modello delle quattro C

Il modello delle quattro C (Kaufman & Beghetto, 2009) offre una concezione della creatività utile e per tutta la vita, che va dalla creatività quotidiana che è presente in tutti gli individui alla creatività eminente che si trova nei geni. Gli autori hanno sostenuto che un livello di creatività è coinvolto ogni volta che si tenta un nuovo compito. I quattro livelli del modello Four C sono:

- Il livello di creatività mini-c
- Il livello di creatività little-c
- Il livello di creatività Pro-c
- Il livello di creatività Big-C





“

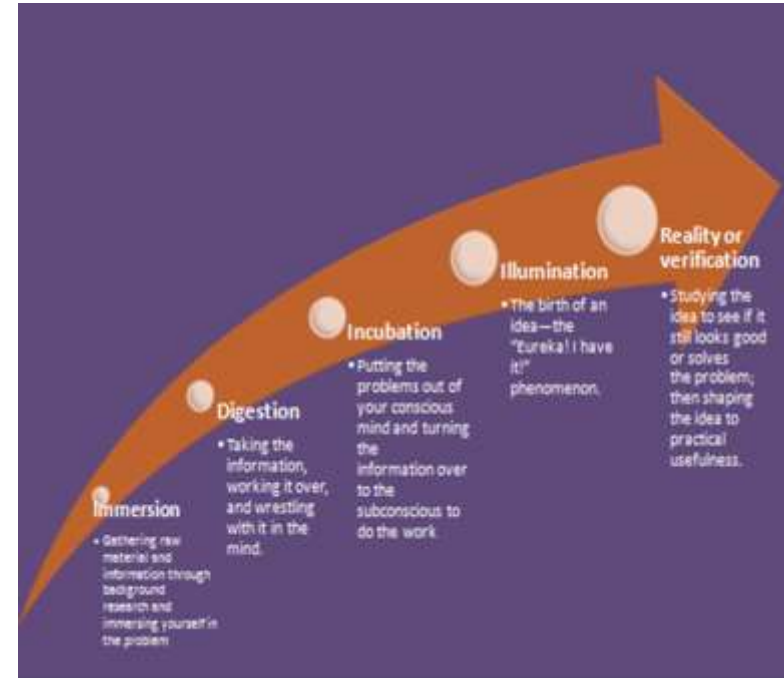
# Il processo creative secondo Young

”

Nel suo significato di base, Young credeva che il processo creativo fosse l'atto di creare "nuove" connessioni da concetti esistenti.

Secondo Young, essere "creativi" significa collegare idee da ciò che è già disponibile intorno a te. La figura seguente mostra il modello in cinque fasi.

1. Immersione: questo passaggio prevede la raccolta di informazioni di base necessarie per risolvere il problema attraverso la ricerca e lo studio.
2. Digestione: la fase di digestione prevede l'acquisizione delle informazioni e l'elaborazione.
3. Incubazione: questo passaggio comporta la cessazione dell'analisi e l'allontanamento del problema dalla mente cosciente per un po'.
4. Illuminazione: questo passaggio comporta la nascita di un'idea.
5. Realtà o verifica: questo passaggio prevede lo studio dell'idea per vedere se è una soluzione all'idea.





# CONCETTI CHIAVE

**Talento creativo:** la capacità di trovare nuove soluzioni a problemi pratici con mosse non sperimentate e metodi inutilizzati, individuando nuove relazioni

**Originalità:** la capacità di pensare in modo indipendente e creativo, la qualità di essere nuovo o insolito.

**Nuova idea:** un'idea che è unica in tutte le fasi della progettazione

**Ispirazione:** il processo di essere stimolati mentalmente a fare o sentire qualcosa, soprattutto per fare qualcosa di creativo

**Comportamento creativo:** le idee di produrre cose che siano nuove e al tempo stesso utili







## 1.2 CREATIVITA' E GENIO

**Intelligenza:** la capacità di acquisire e applicare conoscenze e abilità.

**QI** (Quoziente di intelligenza): un numero che rappresenta la capacità di ragionamento di una persona misurata utilizzando un test di risoluzione dei problemi rispetto alla norma statistica o media per la sua età,

**Pensiero creativo:** acquisire intenzionalmente nuove intuizioni e idee diverse attraverso le informazioni esistenti. **Pensiero astratto:** la capacità di considerare i concetti al di là di ciò che osserviamo fisicamente.

**Genio:** una persona eccezionalmente intelligente o con abilità eccezionali in una particolare area di attività







## New Dimensions of the Disruptive Impact on the Art And Creativity in Digital Social Innovation



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

Il significato attuale della parola genio risale al XVIII secolo. A proposito di genio, Richard Gregory (1981) cita due autori. Il primo collega la conoscenza con la novità ed il pittore Henry Fuseli, che nelle sue Lezioni sulla pittura scriveva: "Per genio intendo quel potere che allarga il cerchio della conoscenza umana: che scopre nuovi materiali della Natura, o combina il conosciuto con la novità ." Il secondo è romanziere inglese Henry Fielding che sostiene l'esatto contrario quando in Tom Jones (1749) scrive: "Solo per la meravigliosa forza del genio, senza il minimo aiuto dell'apprendimento".







“

## Caratteristiche del genio

”

Le caratteristiche di Genius sono elencate di seguito:

I geni hanno una mente curiosa: l'eccellenza può essere raggiunta attraverso un alto grado di curiosità. Idee precedentemente inesplorate possono essere sviluppate attraverso nuovi modi di pensare. Le persone geniali perseguono la conoscenza in maniera quasi ossessiva.

Sono pensatori astratti: le persone che hanno tratti geniali pensano ai problemi in modo molto più dinamico, in modo astratto. Quindi, invece di accettare informazioni e fatti sul valore nominale, vogliono testare il pensiero convenzionale. Vogliono anche sfidare il modo tradizionale di pensare.

Prendono dei rischi: vogliono superare i limiti. Non vogliono prendere una strada sicura, soprattutto quando sono vicini a una scoperta. Un tale atteggiamento li metteva a rischio, ma un'opera pionieristica potrebbe anche realizzarsi come questa.

Il genio rifiuta le routine: il genio può avere difficoltà a conformarsi a una routine normale perché la sua mente è piena di idee e domande. Continua a lavorare sull'esplorazione della propria mente anche quando dorme.



La valutazione del potenziale creativo può essere effettuata attraverso test che misurano la capacità di pensiero divergente, che è definita da Guilford (1959) come un pensiero che va in direzioni diverse. Alcuni esempi sono i seguenti:

- Il Torrance Test of Creative Thinking TTCT sviluppato da Torrance (1996)
- I test di Guilford sviluppati da Wilson, Guilford e Christensen (1953)
- I test di Wallach e Kogan sviluppati da Wallach e Kogan (1965)





Esempi di geni che hanno cambiato le sorti dell'umanità

- 1 Albert Einstein
- 2 Leonardo da Vinci
- 3 William Shakespeare





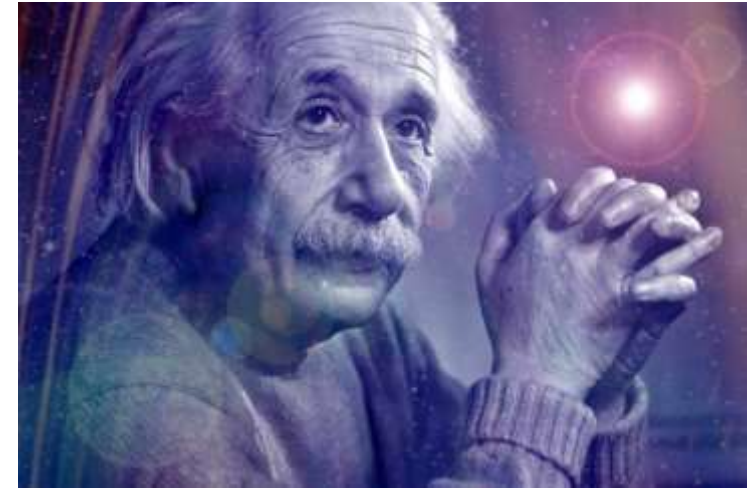


“

# Albert Einstein

”

Albert Einstein è probabilmente la prima persona che viene nella mente di molte persone come geniale. Il fisico di origine tedesca è stata la persona che da solo ha ridefinito la scienza nel 20° secolo. Ha sviluppato la teoria della relatività, che è diventata uno dei pilastri della fisica moderna. Ha cambiato per sempre la nostra comprensione dell'universo.





# Leonardo da Vinci

Leonardo da Vinci era unico tra i suoi compagni geniali. Aveva un alto livello di comprensione di concetti e processi che andavano oltre il suo tempo. Le cose hanno scoperto che le sue pile di quaderni riflettevano cose che hanno impiegato quasi cinque secoli per diventare realtà.



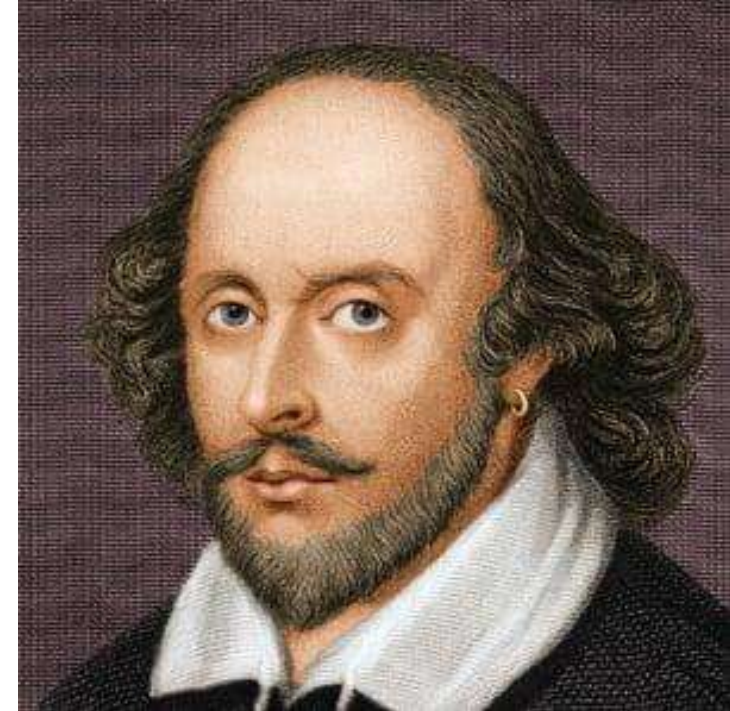


“

## William Shakespeare

”

Shakespeare aveva uno status quasi divino. Divenne il poeta più importante della nazione e l'epitome incontrastato del genio letterario. Era anche ampiamente considerato il più grande scrittore e drammaturgo di lingua inglese mai vissuto.







## Concetti chiave

**Intelligenza:** la capacità di acquisire e applicare conoscenze e abilità.

**QI** (Quoziente di intelligenza): un numero che rappresenta la capacità di ragionamento di una persona misurata utilizzando un test di risoluzione dei problemi rispetto alla norma statistica o media per la sua età,

**Pensiero creativo:** acquisire intenzionalmente nuove intuizioni e idee diverse attraverso le informazioni esistenti. **Pensiero astratto:** la capacità di considerare i concetti al di là di ciò che osserviamo fisicamente.

**Genio:** una persona eccezionalmente intelligente con abilità eccezionali in una particolare area di attività





## 1.3 RISOLUZIONE CREATIVA DI PROBLEMI

**Risoluzione creativa dei problemi:** un modo per risolvere problemi o identificare opportunità quando il pensiero convenzionale ha fallito.

**Pensiero produttivo:** pensiero in cui una determinata domanda viene considerata utilizzando attentamente l'obiettività e rispetto per il problema nel suo insieme

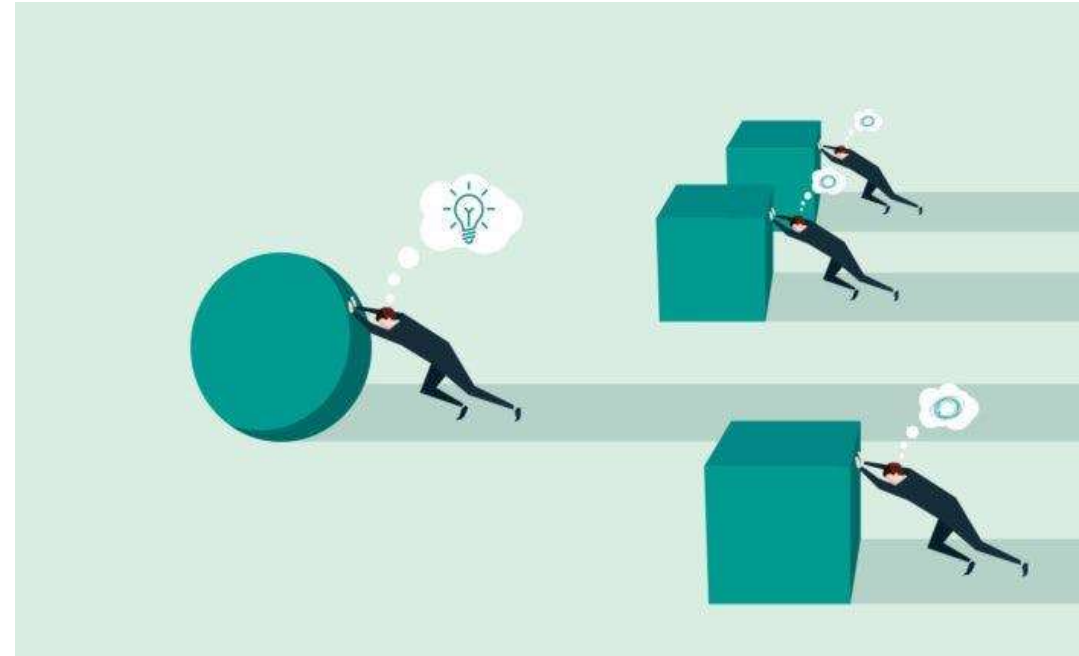
**Idea Creativa:** il risultato di due o più nozioni che si uniscono nella mente per creare una nozione tutta nuova

**Brainstorming:** un metodo per generare idee e condividere conoscenze per risolvere un particolare problema





Il problem solving creativo (CPS) è un modo per risolvere problemi o identificare opportunità quando il pensiero convenzionale ha fallito. A volte sono necessarie nuove prospettive per trovare soluzioni innovative al fine di formulare un piano per superare gli ostacoli e raggiungere gli obiettivi..

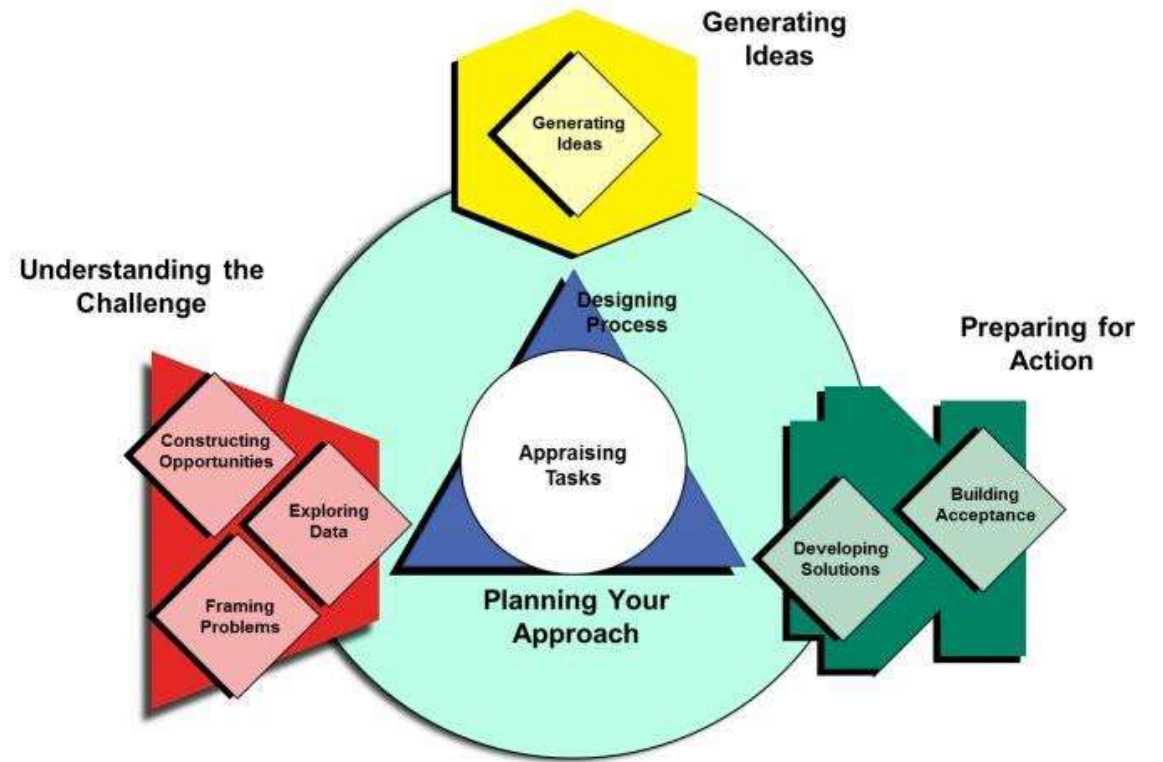






Il processo creativo di risoluzione dei problemi utilizzato da persone altamente creative include i seguenti passaggi:

- \* scomporre un problema per capirlo
- \* generazione di idee per risolvere il problema e
- \* valutare quelle idee per trovare le soluzioni più efficaci.



“

## Assezioni sul CPS

”

Alcune asserzioni sul CPS sono le seguenti:

- Le persone hanno un potenziale creativo
- Ci sono infiniti modi per esprimere la creatività tra tutte le persone in modo estremamente ampio (Torrance e Salter, 1990)
- La creatività viene solitamente avvicinata o manifestata in base agli interessi, alle preferenze o agli stili degli individui.
- È possibile che le persone funzionino in modo creativo, pur essendo produttive o dimostrino diversi gradi di realizzazione.
- Gli individui possono utilizzare meglio i loro stili creativi e migliorare i loro livelli di realizzazione creativa per realizzare meglio il loro potenziale creativo.



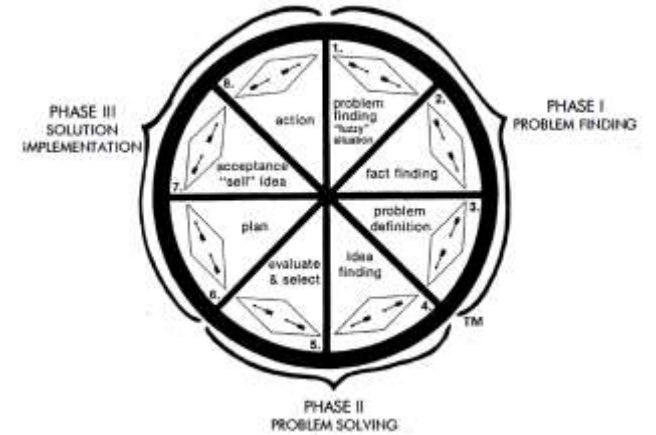


“

Basadur:  
gli otto  
passi del  
processo

”

La ricerca di Basadur ha evidenziato che i dipendenti in un'organizzazione dinamica ed efficace dovrebbero sviluppare nuove capacità di pensiero e riformulare il proprio lavoro, ad esempio diventando creativi risolutori di problemi e implementatori di soluzioni. A tal fine, le organizzazioni dovrebbero fornire un quadro per indirizzare queste capacità di pensiero creativo per supportare i loro obiettivi e obiettivi importanti.







# “ Abilità per la risoluzione e di problemi ”

*Teaching problem-solving skills. Centre for Teaching Excellence, University of Waterloo*

**Modella un metodo utile per la risoluzione dei problemi:** la risoluzione dei problemi è spesso difficile e noiosa. Agli studenti dovrebbe essere insegnato come essere pazienti e persistenti, nonché come seguire un metodo strutturato.

**Insegnare in un contesto specifico:** le abilità di problem solving dovrebbero essere insegnate nel contesto in cui verranno utilizzate. Gli insegnanti usano i problemi della vita reale nelle spiegazioni.

**Aiutare gli studenti a comprendere il problema:** gli studenti devono definire l'obiettivo finale per essere in grado di risolvere i problemi. Al di là delle domande su cosa e perché, trovare la risposta a come sarà più facile.

**Prenditi abbastanza tempo:** capire il problema, definire l'obiettivo, affrontare le domande, fare, trovare e correggere gli errori e risolvere interi problemi in una sessione di canto richiedono tempo.

**Poni domande e dai suggerimenti:** Spiegare perché è successo qualcosa e chiedere agli studenti di prevedere cosa accadrebbe se... sono componenti importanti. È così che sviluppano capacità di pensiero analitiche e deduttive.

**Collega gli errori a idee sbagliate:** gli errori possono essere usati come prove di idee sbagliate. Determina le idee sbagliate e correggile.





“  
Benefici  
della  
risoluzione  
creative  
dei  
problemi  
”

1. La risoluzione dei problemi creativa può fornire soluzioni più innovative. L'incoraggiamento del pensiero creativo e la risoluzione creativa dei problemi aprono la strada a soluzioni più innovative.
2. La risoluzione creativa dei problemi migliora l'accessibilità.
3. La risoluzione creativa dei problemi migliora le soluzioni con meno pregiudizi. Supportare il pensiero diversificato può essere efficace nel fornire soluzioni migliori e più creative.
4. La risoluzione dei problemi creativa aumenta il coinvolgimento dei dipendenti. Più creativo è il posto di lavoro, più le persone tendono a diventare creative..
5. La risoluzione creativa dei problemi migliora le soluzioni che funzionano. La maggior parte delle soluzioni, sebbene sembrano funzionare per il caso attuale, potrebbero presto perdere il loro impatto.





# CONCETTI CHIAVE

**Risoluzione creativa dei problemi:** un modo per risolvere problemi o identificare opportunità quando il pensiero convenzionale ha fallito.

**Pensiero produttivo:** pensiero in cui una determinata domanda viene considerata utilizzando attentamente l'obiettività e rispetto per il problema nel suo insieme

**Idea Creativa:** il risultato di due o più nozioni che si uniscono nella mente per creare una nozione tutta nuova

**Brainstorming:** un metodo per generare idee e condividere conoscenze per risolvere un particolare problema







## 1.4 INNOVAZIONE E CREATIVITA'

**Innovazione:** una nuova idea, metodo o dispositivo: novità; l'introduzione di qualcosa di nuovo

**Curiosità:** un forte desiderio di conoscere o imparare qualcosa

**Pensiero divergente** (indicato anche come pensiero laterale): il processo di creazione di idee o soluzioni multiple e uniche a un problema

**Pensiero convergente:** il tipo di pensiero che si concentra sul trovare la risposta unica e consolidata a un problema





Innovazione e creatività sono due concetti strettamente correlati che a volte vengono usati in modo intercambiabile. Nel corso della storia, l'umanità ha beneficiato di innovazioni che hanno cambiato la vita quotidiana in modo significativo. Le parole creatività e innovazione si riferiscono sia a un prodotto della creatività umana che ai processi coinvolti nello sviluppo di un prodotto. Senza innovazione e creatività, oggi il mondo sarebbe molto diverso.





“

# Qual è la relazione tra innovazione e creatività?

”

Si ritiene che la creatività migliori le attività innovative. È noto che un processo di innovazione consiste in due attività principali, che includono creatività e innovazione. Mentre le idee nuove e utili sono incluse nella creatività, l'implementazione di queste idee in nuovi prodotti e processi è inclusa nell'innovazione. Sebbene questa sequenza sembri abbastanza logica ed evidente, ciò che viene sperimentato in questo processo comporta in realtà molte sfide e ostacoli. Pertanto, mantenere un processo di innovazione fluido ed equilibrato non è facile perché i processi di innovazione sono sfaccettati e caratterizzati da tensioni.







## New Dimensions of the Disruptive Impact on the Art And Creativity in Digital Social Innovation



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

Hunter così definisce l'innovazione: "l'innovazione è l'implementazione o la creazione di qualcosa di nuovo che ha realizzato valore per gli altri". L'innovazione è più concreta della creatività in quanto potrebbe essere vista sotto forma di strumento, beneficio fisico o aiuto che risolve un problema o crea un vantaggio. La società ha beneficiato della creatività e dell'innovazione nell'invenzione della medicina, della musica, dei trasporti, dell'arte, della comunicazione, ecc. I cambiamenti, la crescita e l'innovazione nel mondo sono stati possibili con la creatività e l'innovazione.





Alcuni esempi di creatività e innovazione

- 1 La macchina da stampa
- 2 Bussola
- 3 Lampadina

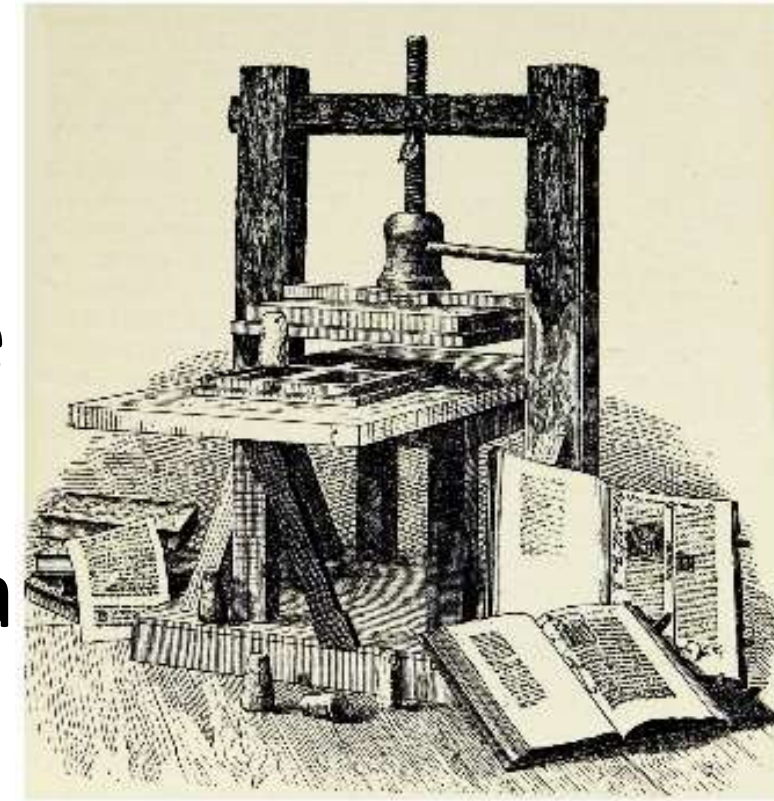






“  
La  
macchina  
da  
stampa

La macchina da stampa, sviluppata da Gutenberg intorno al 1440, è stata l'innovazione più efficace nella storia che ha reso possibile la diffusione e la democratizzazione della conoscenza.







# Bussola

La bussola è stata inventata in Cina nel XIV secolo. L'impatto della bussola sulla prima navigazione ed esplorazione è stato inestimabile. Ha fornito agli esploratori un metodo affidabile per attraversare gli oceani del mondo.





“

# Lampadina

”

Prima dell'invenzione dell'illuminazione a gas o elettrica, la fonte di luce all'interno proveniva principalmente dal fuoco fisso. Le attività domestiche dovevano essere svolte utilizzando il focolare, con candele o lampade a olio che fornivano una luce fioca (ma mobile).





# CONCETTI CHIAVE

**Innovazione:** una nuova idea, metodo o dispositivo: novità; l'introduzione di qualcosa di nuovo

**Curiosità:** un forte desiderio di conoscere o imparare qualcosa

**Pensiero divergente** (indicato anche come pensiero laterale): il processo di creazione di idee o soluzioni multiple e uniche a un problema

**Pensiero convergente:** il tipo di pensiero che si concentra sul trovare la risposta unica e consolidata a un problema







# Rappresentazione grafica dei concetti trattati

