

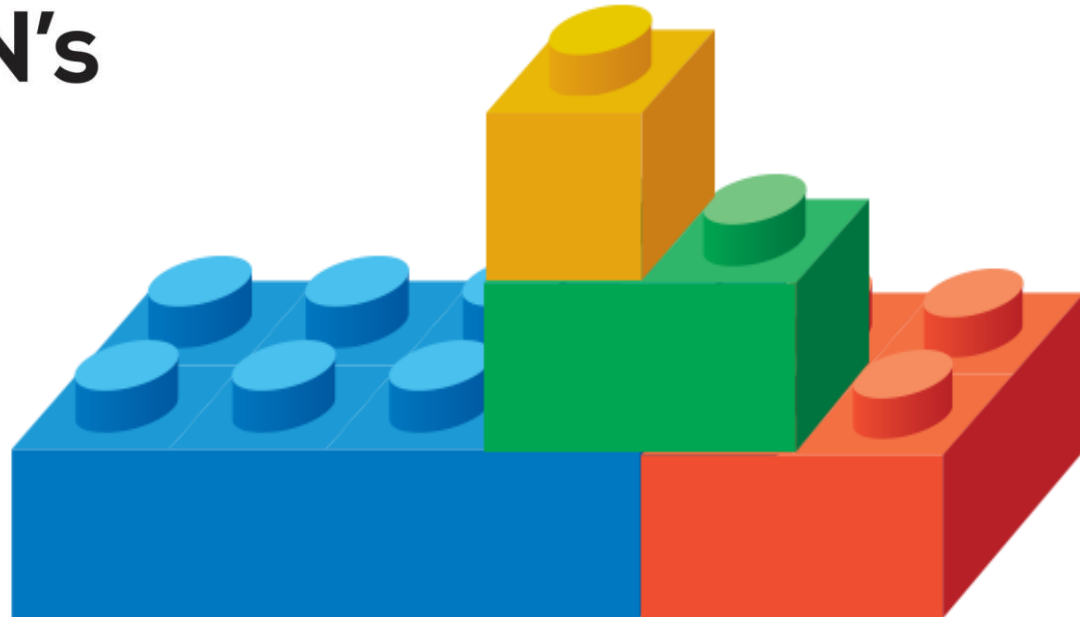
# CORSO DI FORMAZIONE DI CRAYON

Creatività in azione per promuovere l'imprenditoria giovanile

Numero di progetto 2015-1-ES01-KA203-016056

Modulo III

Potenzia la tua creatività e utilizzala per innovare



**Florida**  
UNIVERSITARIA



UNIVERSITY OF THESSALY



CICA

Centrul de Incubare  
Creativ-Inovativ de Afaceri



**i-Box**  
create

STICHTING  
**PRIME**



Erasmus+

Questo progetto è stato finanziato con il contributo della Commissione europea. L'autore è il solo responsabile di questa pubblicazione [comunicazione] e la Commissione declina ogni responsabilità sull'uso che potrà essere fatto delle informazioni in essa contenute.

# CREATIVITÀ

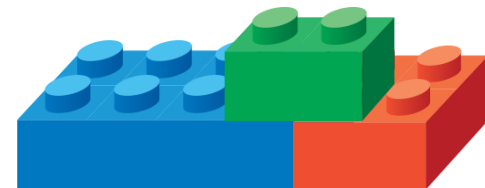
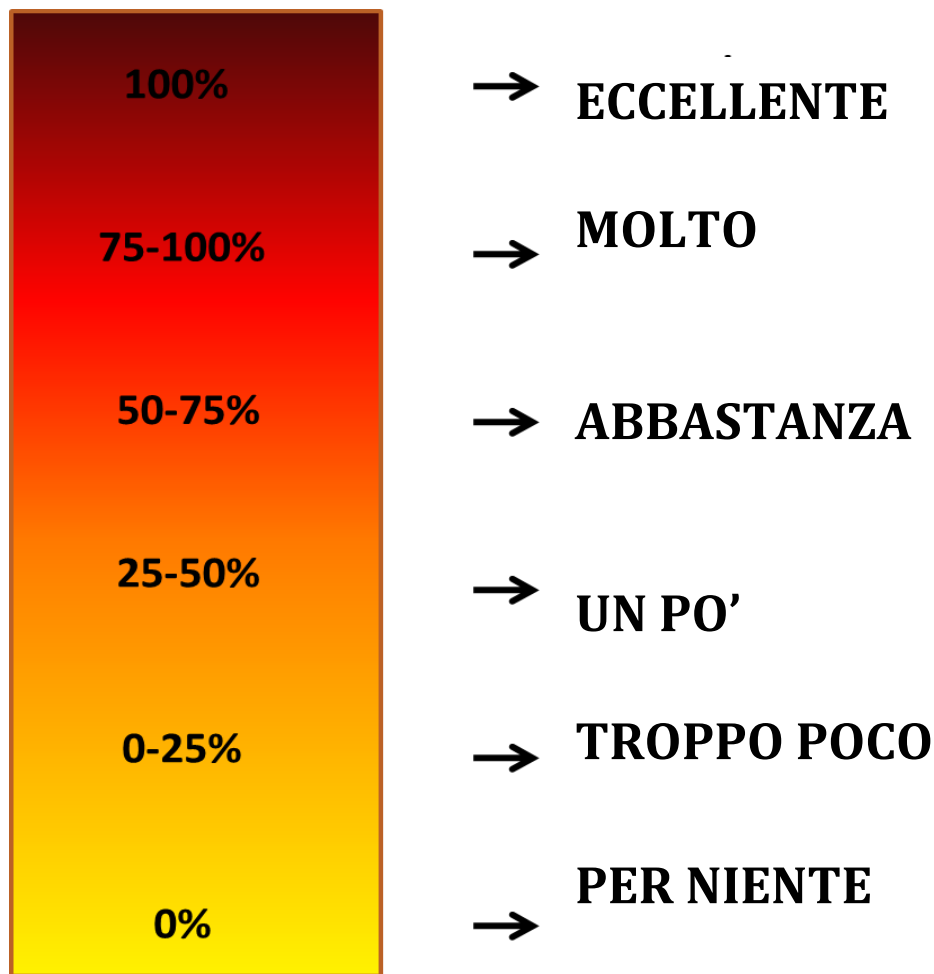


- è un fattore che predice il successo nella vita meglio dell'intelligenza!
- aumenta la produttività delle organizzazioni
- migliora il processo di risoluzione dei problemi
- può essere appresa!



# Sei una persona creativa?

## Termometro della creatività



# Cosa significa “pensare differentemente”?



## Cosa significa “essere creativi”?

La creatività è una condizione per la vita.  
È usare la propria immaginazione per risolvere i  
problemi in modo creativo e generare idee originali.

→ Contrariamente a quello che potresti credere,  
**pensare in modo creativo non è automatico**

→ **Tutti noi abbiamo la capacità e gli strumenti** per  
pensare in modo creativo

→ Basta conoscere il funzionamento del proprio  
cervello e .... cambiare il proprio modo di pensare!



# E ora, disegna una casa!

## HAI 5 MINUTI DI TEMPO



..... Hai finito? Allora continua a

leggere...



**Proviamo a identificare e utilizzare  
il nostro pensiero creativo...**



**Quando ci troviamo di fronte a un  
problema, la nostra prima reazione  
non è originale.  
Ci è difficile essere originali**



**DOBBIAMO SBARAZZARCI DELLA  
NOSTRA MENTALITÀ**

**Come guardare oltre?**

**Come uscire dall'immediatezza?**

**Intorno a noi stanno accadendo molte cose,  
ogni giorno. Ne siamo consapevoli?**



**Essere creativi implica:**



**Osare pensare in modo differente. Va bene così!**

**Andare oltre l'immediato, non limitarsi alla prima idea o soluzione che viene in mente.**

**Osare infrangere alcune regole.**

**Possiamo sempre tornarci in un secondo momento, ma ci aiuterà a prendere le distanze.**

**Guardare, osservare al di là di quello che facciamo di solito.**



## 2. Creatività e innovazione: il DNA dell'innovatore



La creatività va di pari passo con l'innovazione.  
E non c'è innovazione senza creatività.

Cinque competenze caratterizzano il DNA  
dell'innovatore (Harvard Business Review).

Padroneggiare queste competenze permette di  
imparare a pensare e ad agire in modo diverso,  
aumentando così le prospettive di sviluppo di  
prodotti e servizi innovativi.





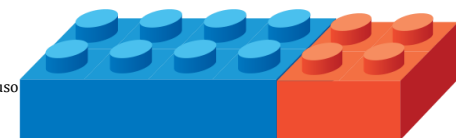
# (1) Osservare e (2) Farsi domande



Osservare e farsi domande vanno di pari passo. Le persone innovative osservano e poi si interrogano su ciò che hanno osservato.

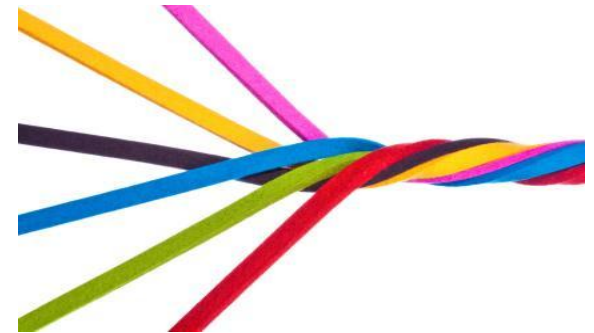
È un'abitudine che possiamo imparare. "La ginnastica del cervello consiste nell'interrogare sé stessi". (Joaquín Lorente).

Farsi domande non significa avere la risposta, ma è il primo passo per iniziare a cercarla.

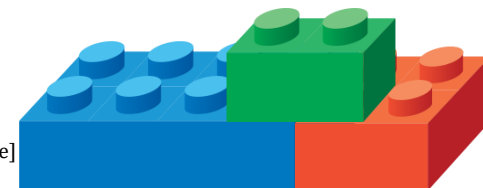


# (3) Associare

La maggior parte dei problemi che possiamo incontrare sono già stati risolti da qualcuno in un altro contesto.



Riuscire ad associare concetti ed esperienze di altri a situazioni che esistono nel nostro ambiente immediato può portare a soluzioni inaspettate.



# (4) Sperimentare



Disponiamo solo dei dati del passato e questi non sono sufficienti per innovare.

Sperimentare significa essenzialmente: "Non voglio aspettare i dati esistenti, li genererò io stesso".

Sperimentare implica anche la capacità di fare, testare, imparare dai propri errori e correggerli.



# (5) Interagire e collaborare

La capacità di creare reti e relazioni è fondamentale. Un gruppo eterogeneo di persone con background ed esperienze diverse ci permette di identificare e sviluppare idee innovative.

Interagire con gli altri aumenta esponenzialmente la probabilità di ottenere informazioni utili.

" L'interazione per distinguersi"  
(Il Manifesto Viking).

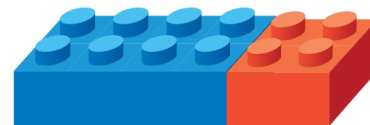


# A questo si aggiunge... Imparare dai propri errori



## Come affrontiamo i nostri errori?

- a) Cerchiamo qualcuno o qualcosa di esterno come fonte di errore.
- b) Ci nascondiamo, non vogliamo dirlo a nessuno.
- c) Ci giustifichiamo: ci perdoniamo.
- d) Ci diciamo quanto siamo maldestri.
- e) Cominciamo a pensare cosa abbiamo fatto di sbagliato.
- f) Parliamo dell'errore con altri per avere la loro opinione.
- g) Ridiamo di ciò che è accaduto o cerchiamo il lato positivo.
- h) Cerchiamo di individuare le cause dell'errore per evitare che si ripeta.



# Imparare dagli errori



Le "cattive idee" sono cattive a seconda del  
punto di vista  
Alcuni esempi di "cattive idee"

- ❖ Madame Curie ha avuto una "cattiva" idea che si è rivelata essere la scoperta di un nuovo elemento (il radio).
- ❖ Richard Drew ha avuto una "cattiva" idea che si è rivelata essere il nastro adesivo.
- ❖ Art Fry ha utilizzato una "cattiva" idea che è diventata il post-it.
- ❖ Blaise Pascal ha inventato la roulette mentre faceva esperimenti sul moto perpetuo.
- ❖ Goodyear ha scoperto casualmente la gomma vulcanizzata.
- ❖ Keplero ha impiegato 9 anni e 9.000 pagine di calcoli per cercare di risolvere l'orbita di Marte prima di giungere alla conclusione che i percorsi dei pianeti non sono circolari ma ellittici.
- ❖ Coca Cola e Pepsi Cola sono stati incidenti creativi.



### 3. Curiosità per una maggiore creatività: Autovalutazione



- ❖ Quando è stata l'ultima volta che sei andato a vedere un film non commerciale?
- ❖ Qual è stato l'ultimo piatto "esotico o diverso" che hai provato?
- ❖ Quanta musica di artisti sconosciuti hai ascoltato ultimamente?
- ❖ Che cosa sai delle ultime tendenze nel campo della moda, dell'arte, dell'intrattenimento o della letteratura?
- ❖ Cosa sai della vita quotidiana in altre città del mondo?
- ❖ Conosci qualcuno con uno stile di vita radicalmente diverso dal tuo?



