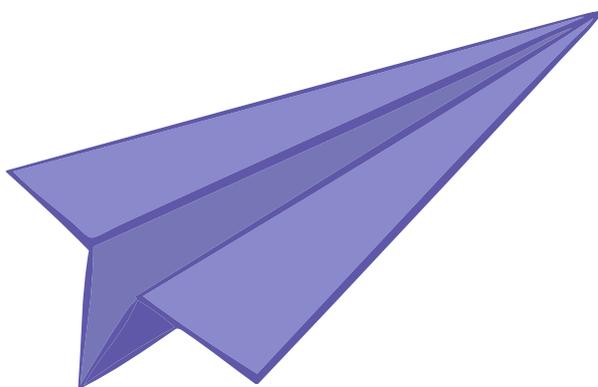


# Linee guida di formazione



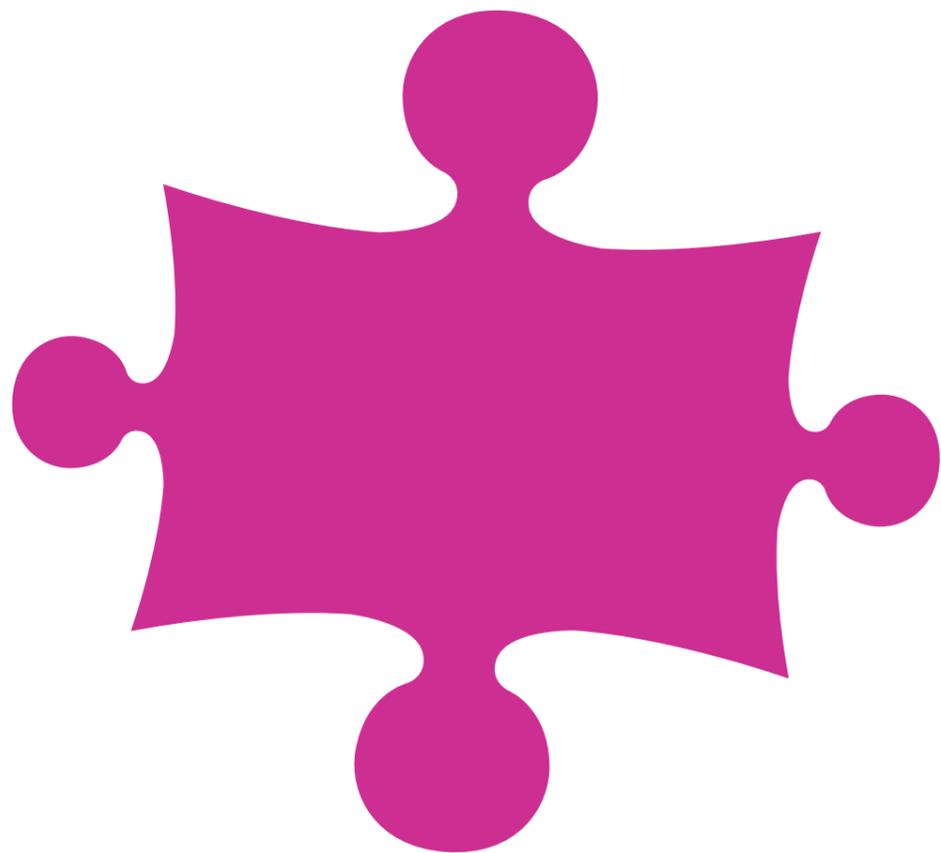
## CREATIVE THINKING IN LITERACY & LANGUAGE SKILLS



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

Agreement number:  
2014-1-UK01-KA204-000081





## Contenuti

<b>Prefaziione</b>	<b>3</b>
<b>1. Introduzione al pensiero creativo e all'insegnamento del pensiero creativo</b>	<b>4</b>
<b>2. Metodi per sviluppare il pensiero creativo: Influssi interni</b>	<b>9</b>
<b>3. Metodi per sviluppare il pensiero creativo: Influssi esterni</b>	<b>25</b>
<b>4. Sommario e risorse</b>	<b>33</b>
<b>Risorsa 1: modello per esercizio con i cerchi</b>	<b>34</b>
<b>Risorsa 2: istruzioni di pensiero obliquo</b>	<b>35</b>
<b>Risorsa 3: kit di strumenti d'emergenza per il pensiero creativo</b>	<b>36</b>



## Prefazione

Questo set di linee guida è stato progettato per facilitare l'insegnamento dei principi chiave e dei metodi del pensiero creativo. È stato concepito come uno strumento rivolto ad insegnanti e formatori, con l'intento finale di sostenere e rendere competenti docenti che siano responsabili della creazione di risorse innovative e coinvolgenti nell'apprendimento e nell'insegnamento.

Sebbene il progetto si rivolga in prima istanza a docenti e formatori, che lavorano nell'ambito dell'alfabetizzazione linguistica e delle lingue straniere, le linee guida sono così flessibili da adattarsi ad una vasta gamma di discipline. In realtà i principi e i metodi possono (e forse dovrebbero) essere insegnati anche a studenti di tutte le età, perchè si troveranno ad affrontare compiti che necessitano di creatività come qualsiasi risorsa per l'insegnamento e l'apprendimento.

La premessa fondamentale delle linee guida è che docenti già sicuri di sé nello sviluppo di idee originali e nella sfida ai metodi e pratiche attuali, (parti di un processo evolutivo o rivoluzionario), trarranno vantaggio dalla struttura e dalla guida che questa risorsa porta alla tematica. Si tenta di dimostrare che il pensiero creativo, lungi da essere alchimia o altra arte elusiva, si ottiene attraverso la comprensione di un numero relativamente piccolo

di mattoni chiave che possono essere assemblati in un'ampia gamma di variazioni. La guida si sforza inoltre di provare attraverso la serie di attività offerte, che questi mattoni sono concreti, accessibili e a disposizione di tutti quelli che scelgono di utilizzarli nelle loro strategie creative.

Il team del Pensiero Creativo nell'Alfabetizzazione e nelle Abilità linguistiche si augura che la risorsa presentata ti stimoli a implementare e sviluppare ulteriormente le idee presentate utilizzandole nel tuo contesto creativo.

## Introduzione al pensiero creativo e all'insegnamento del pensiero creativo

Quando si inizia ad insegnare il Pensiero Creativo bisogna essere preparati ad alcune reazioni abbastanza comuni, che inizialmente possono rappresentare un ostacolo al raggiungimento dell'obiettivo.

La prima probabilmente si fonda sul dubbio che il pensiero creativo sia qualcosa che possa essere insegnato e quindi realmente appreso. Molti credono che la creatività sia un dono innato, che appartiene solo ad alcuni fortunati. Alcune delle persone a cui insegnerai si sentiranno parte di questo gruppo di "eletti".

Possiamo replicare a questa prima obiezione (o dubbio) sull'"imparare ad essere creativi" solo dimostrando il concetto nella pratica. In un workshop ci si può arrivare in fretta, coinvolgendo gli studenti con semplici esercizi relativamente veloci, che portano a risposte non convenzionali. In qualità di facilitatore avrai la responsabilità di guidare i tuoi allievi verso lo sviluppo di risposte più creative (o almeno alternative) ai problemi.

La seconda tipica reazione è quella di chi si ritiene già una persona creativa e non crede di poter trarre grande vantaggio frequentando un workshop sul pensiero creativo.



In molti casi queste persone si ritengono creative basandosi su precedenti esperienze. Non c'è motivo di dubitarne, e riescono quasi sempre ad essere creativi nelle situazioni più disparate. Tuttavia, molti di loro hanno generalmente difficoltà nel definire o spiegare come arrivano a soluzioni creative. Spesso il procedimento è mal definito o addirittura campato per aria. Poiché queste linee guida presentano metodi noti e dimostrabili per sviluppare il pensiero creativo, le persone creative accetteranno più facilmente l'idea che forse c'è qualcosa di valido da imparare, anche se viene loro offerto solo un procedimento più ordinato o semplicemente si danno dei nomi ai loro metodi.

In realtà ciò che si impara è molto più, ma il tuo obiettivo è quello di iniziare avendo tutti a bordo.

Alcuni studiosi hanno elaborato delle teorie interessanti e utili su come insegnare e imparare la creatività, ma anche a "disimparare" la creatività. Potrebbe venirti voglia di condividere con gli studenti alcune di queste idee nelle prime fasi del/i workshop(s).

Il pedagogista inglese Sir Ken Robinson crede fermamente che spesso le persone mentre crescono "disimparino", la creatività. In molti dei nostri sistemi educativi si richiede un'efficienza che spesso ci conduce a dare le risposte "giuste", le stesse date da chiunque altro. Nella sua quasi leggendaria conferenza intitolata: "Come la scuola uccide la creatività" Robinson espone una serie dei suoi punti di vista.

In questa lezione, egli sostiene che i bambini sono più inclini a "tentare la sorte" anche quando conoscono la risposta "giusta", perché sono meno preoccupati di "sbagliare".

Aggiunge che sbagliare non significa essere creativi, ma (molto più importante) sostiene che se non siamo preparati ad sbagliare non faremo mai niente di originale; una cosa su cui riflettere.



Robinson spesso alterna le parole "originale" e "creativo", infatti la sua definizione di creatività è "pensiero originale...intenzionale". Vale la pena usare e condividere questi termini interscambiabili con gli studenti, per accertarsi che non complichino il concetto relativamente semplice di pensiero creativo.

Un altro punto importante da chiarire con i tuoi allievi/tirocinanti è l'idea di "prepararsi a sbagliare". Anche se può sembrare un concetto semplice, non dovresti dimenticare che molti di loro hanno sviluppato le proprie vite e carriere con una serie di risposte o decisioni "giuste". Nelle scuole e negli ambienti di lavoro spesso è stata caldeggiata la via più veloce e più efficiente per arrivare ad una soluzione che funzioni, anche se è la stessa a cui arrivano tutti gli altri. Pertanto "sbagliare" è un concetto che mette in difficoltà molti, perché richiede di ignorare parecchie delle idee di progresso e successo abbracciate per lungo tempo. Lavorare con altri in una "situazione di gruppo" può essere persino più scomodo, per molti. Malgrado ciò dovresti tentare di insegnare il pensiero creativo in gruppo, per ragioni che scopriremo più avanti all'interno guida di formazione.

Per ora ci basta riconoscere che il pensiero viene stimolato maggiormente quando si lavora assieme ad altri e le possibilità di condividere e sviluppare le idee altrui aumentano.

Quando lavori con gli studenti per prepararli a 'sbagliare' dovresti tenere a mente i seguenti punti.

Durante qualsiasi attività, si dovrebbe sempre tentare di sminuire o almeno evitare il focalizzarsi su suggerimenti/soluzioni che in altri contesti possono essere ritenuti "sbagliati". Punta, invece, più sulla quantità delle risposte, che sulla loro qualità, almeno fin quando gli studenti non familiarizzeranno e accetteranno l'idea di non ottenere consenso per ogni suggerimento o risposta.



Come ulteriore riflessione a potenziali obiezioni, è importante ricordare che l'insegnamento viene definito come lo sviluppo di conoscenze o competenze non precedentemente conosciute o praticate.



Albert Einstein ci offre un conciso promemoria sulla necessità di avere la buona volontà di adattarsi per poter progredire in tutto quello che si fa. Ecco una sua definizione di follia:

*'Ripetere continuamente la stessa cosa, e aspettarsi risultati differenti'.<sup>1</sup>*

Un approccio leggermente diverso, sull'abilità di essere più o meno creativi, viene preso da Edward De Bono, uno degli autori più prolifici sul pensiero creativo. De Bono sostiene l'idea che bisogna essere preparati a sbagliare per essere creativi (non che si sbaglierà sempre), ma introduce e promuove anche un nuovo aspetto della pratica del pensiero creativo: forzare la creatività.



Pensiero verticale	Pensiero laterale (creativo)
Sequenziale: un passo "giusto" porta al successivo passo "giusto"	Non sequenziale: possiamo aver bisogno o vogliamo fare alcuni passi "sbagliati"
Analitico	Provocatorio
Contenuto pertinente	Contenuto non necessariamente pertinente
Finito (non ammette altre soluzioni)	Probabilistico (basato sulla probabilità)
Selettivo: una volta presa una scelta non si considerano le altre	Generativo: spesso lo scopo è generare scelte multiple, soprattutto quelle che non esistevano prima

## Pensiero verticale e pensiero laterale

De Bono riconosce due tipi distinti di pensiero, che dovrebbero essere un ottimo punto di partenza come introduzione all'argomento per il tuo workshop.

Secondo De Bono il pensiero verticale è quello che attiviamo la maggior parte delle volte. Offrendo un elevato grado di certezza o di prevedibilità, lo usiamo per prendere decisioni partendo principalmente da quello che riteniamo giusto e generalmente con le stesse modalità di chiunque altro. Un compito che richiede un procedimento, si basa una sequenza prevedibile dove un passo segue l'altro (pensa a quando devi cambiare la ruota alla macchina o quando completi un puzzle). Spesso l'obiettivo è arrivare alla fine nel modo più efficiente e col minor numero possibile di passaggi.

Il pensiero laterale (sinonimo di "pensiero creativo") non è focalizzato sul modo più veloce per arrivare all'obiettivo, ma si basa piuttosto sul generare varie e forse più interessanti alternative per raggiungerlo. Lo scopo primario è infatti quello di generare nuove idee o nuovi modi per fare le cose, contando più sulla probabilità che sulla certezza.

Analizziamo questi due tipi di pensiero fianco a fianco per vedere le differenze, ricordando che uno non è superiore all'altro e che bisogna valutare quale usare, a seconda della situazione. Immagina di passare una giornata intera utilizzando solo il pensiero creativo. Ugualmente immagina di dover arrivare ad un'idea/soluzione creativa applicando solo il pensiero verticale, in cui tutti i risultati possibili ti siano già noti.

In un workshop è generalmente sufficiente presentare agli studenti questo concetto di opposti con una breve discussione e l'illustrazione della tabella qui sopra. La maggior parte di loro capirà le differenze fondamentali. Ma avrà un valore maggiore quando sviluppando i successivi concetti attraverso dimostrazioni/attività potrai avere la necessità di chiedere al gruppo se in una specifica situazione stia esercitando il pensiero "verticale" o quello "laterale". Essere creativi richiederà decisamente una pratica intensa del pensiero laterale.

Tornando alle ipotesi di De Bono (molti teorici del pensiero creativo si ispirano alle stesse idee) puoi chiedere agli allievi di valutare e discutere le seguenti idee:

- Il pensiero creativo è qualcosa che si può apprendere
- Ma come le altre competenze richiede esercizio
- Richiede una "attitudine" all'impegno (che non sempre è presente fin dalle prime fasi)
- Ci sono alcune procedure che possiamo seguire che miglioreranno la nostra produzione creativa

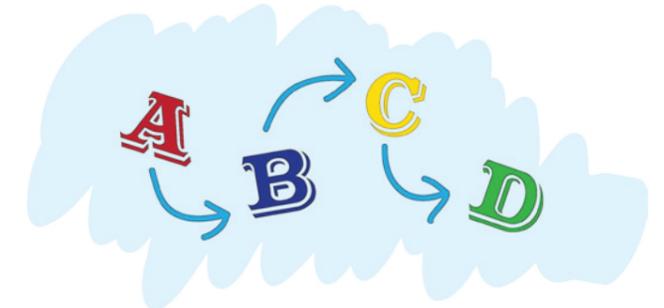
Per alcune persone l'ultima affermazione potrebbe sembrare contro-intuitiva. Alcuni si chiedono come si può essere creativi semplicemente seguendo delle "regole"? Si può (e forse si dovrebbe) discutere apertamente su questo punto.

In realtà la risposta a questa domanda è divisa in due parti. La prima è che nel pensiero creativo si lavora con metodi che non sono rigide "regole", quanto piuttosto suggerimenti o principi guida molto aperti che aiutano a generare nuove idee. Esistono per essere cambiati, adeguati, sfidati ecc. per adattarli alla situazione specifica. Se sono "regole", allora sono norme molto flessibili progettate al servizio di chi le usa.

In secondo luogo bisogna riconoscere che se applicassimo i metodi del pensiero creativo (o pensiero laterale) da soli, finiremmo per avere una collezione caotica di idee che non vengono mai testate per i loro obiettivi funzionali (utilità). Come abbiamo già visto, sia il pensiero verticale che il pensiero laterale servono per arrivare al "pensiero originale...intenzionale" (per dirla come Sir Ken Robinson). Quindi una buona struttura, ottenuta con un processo formale, ci permette di massimizzare gli sforzi creativi senza perdere di vista lo scopo.

## Forzare la creatività

Un altro concetto importante da trasmettere subito agli studenti, nel/i workshop(s), è che bisogna progettare formalmente situazioni che forzino efficacemente il pensiero creativo (o almeno alternativo). Questo è generalmente considerato un aspetto chiave del pensiero creativo.



Quando ci si trova di fronte a un problema o una sfida si segue un procedimento di pensiero facilmente prevedibile, che si sviluppa molto velocemente. Il contesto della situazione viene preso in considerazione e messo in relazione a esperienze simili già vissute, seguendo la traccia di come si è risolta in precedenza una congiuntura analoga. Di solito emerge "una" risposta o una soluzione, che possiamo chiamare il modello della "prima idea" e per molte persone è l'impostazione standard. E' importante sottolineare che questo è accettabile e funzionale nella maggior parte delle situazioni basate sulla prevedibilità.

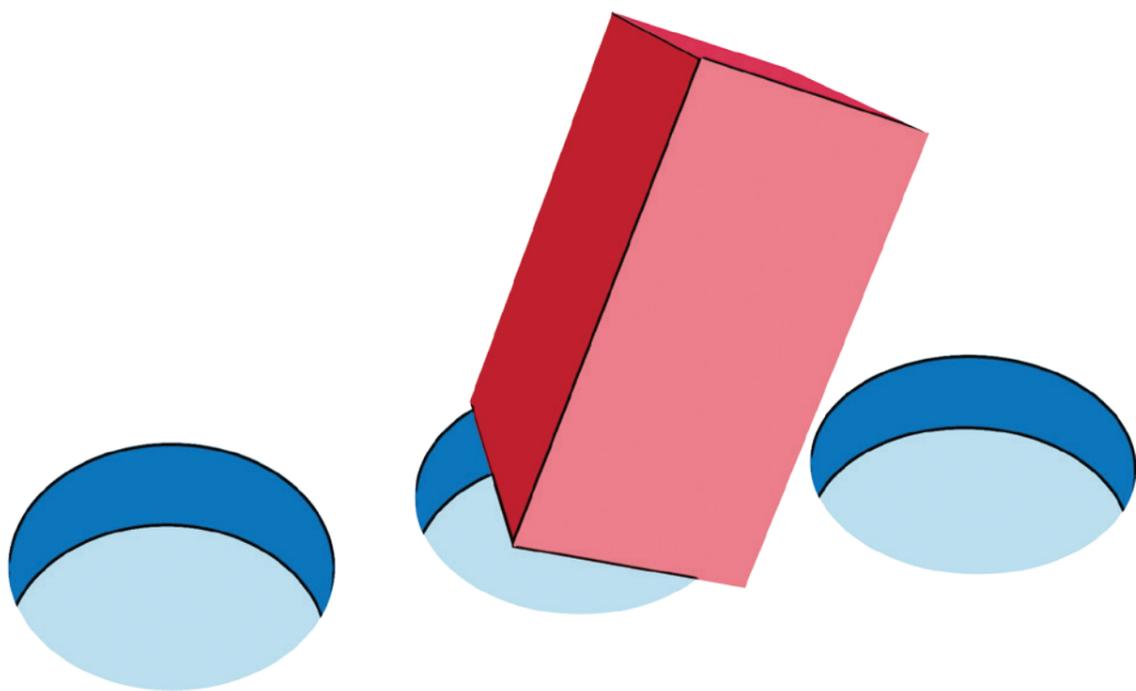
<sup>1</sup> Albert Einstein. BrainyQuote.com, Xplore Inc, 2015. <http://www.brainyquote.com/quotes/quotes/a/alberteins133991.html>, accessed October 5, 2015.

Tuttavia se la nostra intenzione è quella di plasmare e sfidare le abilità creative di qualcuno, dobbiamo accettare che per poter andare “oltre” il modello della “prima idea” vengano usati alcuni metodi e routines.

La buona notizia è che attraverso queste linee guida ti presenteremo alcuni di questi metodi e routines che, quando saranno utilizzate, forzeranno effettivamente il pensiero creativo.

Le sezioni che seguono illustrano diversi metodi chiave del pensiero creativo, assieme ad esercizi da usare con gli studenti/tirocinanti. Ogni volta il metodo sarà descritto e introdotto con esempi, a cui seguiranno uno o più esercizi per consolidare la comprensione e ‘testare’ il metodo.

In questo manuale raramente troverai risposte “giuste”, perché ciò andrebbe contro l’obiettivo di perseguire risposte alternative/creatività. Piuttosto sta a te saper distinguere i metodi “giusti” a seconda dei contesti. Siamo convinti che se segui il procedimento adeguato per una data situazione, il



## Metodi per sviluppare il pensiero creativo: Influssi interni

### Generare alternative

Il primo metodo da proporre potrebbe sembrare anche “troppo ovvio” per essere considerato uno strumento del pensiero creativo. Molte persone che spesso si ritengono impegnate in un lavoro creativo, o che usano il pensiero creativo, lo sottovalutano. Forse proprio perché è uno strumento semplice e “ovvio”, almeno quando lo si padroneggia.

L’altra ragione per cui la generazione di alternative viene trascurata, è che la si può facilmente utilizzare (o applicare) in un processo di pensiero verticale, quando siamo di fronte a una sfida potenzialmente creativa. Questo può dipendere da vari fattori: la mancanza di fiducia, la percezione di aver poco tempo, la paura di fallire o semplicemente una genuina ignoranza del potere di questo metodo.

Nella nostra esperienza di docenti che lavorano con i cosiddetti “creativi” provenienti da tutto il mondo, sosteniamo che l’applicazione del solo metodo delle alternative, anche usato come unico metodo, ha un impatto immediato e positivo sul pensiero creativo e la generazione di idee. Sembra un’affermazione ardita, ma vi stupirete di quanto in effetti non lo sia.

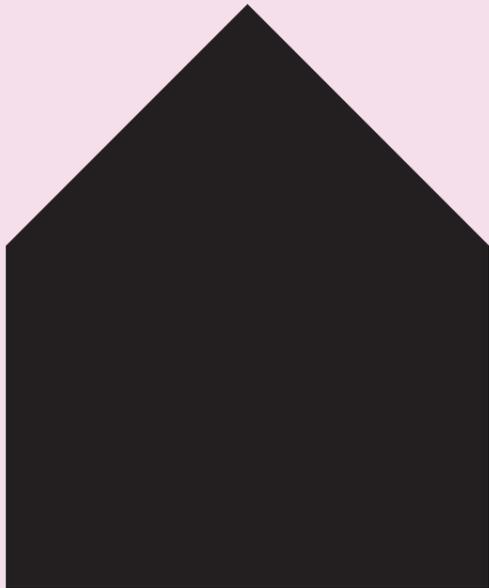
Il metodo è semplice e l’idea del funzionamento è già insita nel nome. Tuttavia, non bisogna disprezzare qualcosa perché è semplice, le cose

semplici se usate in modo corretto possono essere molto efficaci.

Il metodo della generazione di alternative consiste nel produrre un numero di idee “diverse” prima di decidere quale (o quali) prendere per arrivare al passo successivo, quando ti trovi davanti a un problema o una sfida che ritieni possa essere affrontata tramite il pensiero creativo. Tutto qui!

Come vedi il metodo può essere spiegato in modo molto semplice agli studenti, anche se possono restare scettici finché non lo dimostri. L’esercizio seguente può essere usato per impegnare i tuoi studenti nella loro prima attività di pensiero creativo del workshop, magari con modalità che tengano basso il rischio di fallimento o l’ansia.

Presenta agli studenti la seguente "immagine" e chiedi loro di scrivere solo cosa pensano che sia. Dopodiché fai condividere in gruppo le risposte, finché non pensi che abbiano raggiunto un buon numero di risposte/interpretazioni.



Di solito la risposta più frequente è che l'immagine rappresenta la sagoma di una (semplice) casa.

E' probabile che gli studenti abbiano scelto delle risposte che abbiano un senso anche per gli altri, comunque ora potresti mettere in discussione se siano o meno particolarmente creative. Se sono simili o ovvie sarà l'occasione di ricordare agli studenti che lo scopo del pensiero creativo è generare qualcosa di originale e inaspettato. Questo tipo di suggerimento è spesso necessario durante le attività di pensiero creativo, sia in un workshop che in una situazione reale per evitare le ovvietà.

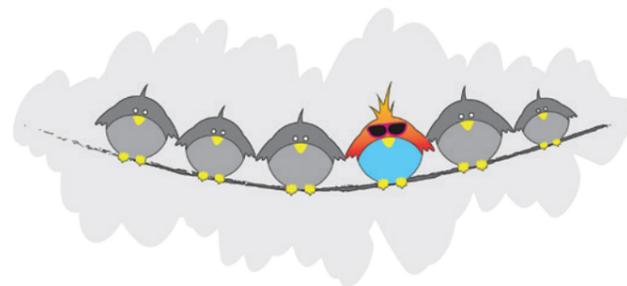
Nel caso in cui ci siano risposte creative e inaspettate bisogna enfatizzarle. Il criterio guida per questo tipo di esercizio è che, per quanto un'interpretazione possa essere non

convenzionale, se essa ha "senso" per gli altri, per esempio se ne apprezzano la connessione tra la forma e la descrizione, allora va accettata.

Adesso ripeti l'esercizio basandoti sulla stessa immagine (forma), ma stavolta chiedi agli studenti di pensare a 5 interpretazioni (ciascuno), senza fornirne di simili tra loro. Il criterio è lo stesso. Le interpretazioni devono avere senso per gli altri, anche se inaspettate e non convenzionali.

Anche se è impossibile prevedere tutte le interpretazioni, probabilmente ce ne saranno alcune che vedranno l'area nera come uno spazio negativo e non positivo, come una specie di buco, l'entrata di un tunnel o magari l'entrata della casa di un topo "gotico". La stessa immagine letta in positivo può essere vista come una busta aperta, una freccia, la punta di una matita o di un pennarello, un triangolo su un quadrato, un segnale o perfino lo schema di un razzo spaziale.

Naturalmente questi sono solo esempi, ma nessuno è sbagliato. Preparati a congratularti con gli studenti per la varietà delle risposte, perché l'obiettivo dell'esercizio è appunto la diversità e la quantità di risposte.



L'aspetto importante di questo esercizio, che va messo in risalto con gli studenti, è che in molti casi (se non in tutti) sono arrivati ad interpretazioni a cui nella prima fase non avevano pensato. Nonostante questo non sia che il primo piccolo passo sulla strada che porta a padroneggiare il pensiero creativo,

dovrebbe instillare fiducia nella loro capacità di sviluppare le competenze creative.

Questo esercizio offre nuove prospettive, che diventano la pietra angolare del pensiero creativo fornendo uno o più percorsi alternativi da esplorare prima di arrivare a una decisione finale. La maggior parte delle volte si pensa che sia più ragionevole percorrere il percorso più battuto, ma quando vengono richieste soluzioni creative bisogna avventurarsi in sentieri non familiari e in certi casi è anche auspicabile o necessario crearne di nuovi.



Ritornando all'esercizio dimostrativo, vista l'accresciuta sicurezza degli studenti, è consigliabile ripetere l'esercizio per capitalizzare lo slancio dopo il "successo" ottenuto.

Seguendo lo stesso metodo presenta degli stimoli visivi diversi. Puoi usare un'altra semplice forma o altri tipi di stimoli, come un colore, una parola, una fotografia o perfino un suono. Prova ad esercitare anche la tua creatività nel definire gli stimoli, magari forzandoti a pensarne 5 di diverse tipologie.

Diversi tipi di stimoli generano risposte differenti. Nel caso ad esempio di suoni e colori l'interpretazione può essere molto soggettiva o simbolica. La chiave è che in ogni caso tutti i partecipanti sono invitati a generare idee multiple. Per assicurarsi che si arrivi alla generazione di alternative c'è un metodo formale chiamato "Quote".

## Quote

La Generazione di alternative ci fa immediatamente rendere conto della necessità di generare idee multiple, per stimolare il pensiero creativo. Tuttavia il metodo ci lascia con un potenziale problema che dovremmo purtroppo affrontare.

Il metodo di per sé non ci dice quante idee siano "necessarie" o quando dovremmo concludere l'attività. A seconda della situazione ci possono essere fattori, come il tempo a disposizione che ne decretano la fine. Immagina però una situazione in cui il tempo non sia un fattore così importante, magari hai una settimana per affrontare un problema, quante alternative riesci a generare, 10, 100, 1000?

Alcuni potrebbero sostenere che vada bene generare 1000 idee alternative, ma in realtà poche persone potrebbero avere a disposizione tutto questo tempo per un singolo progetto o problema.

Il docente universitario britannico Dr. Clive Colledge, esperto di branding e pubblicità, approccia il problema stabilendo un tetto massimo di 30 idee alternative. La cifra potrebbe scioccare perché sembra troppo alta. In pratica la maggior parte delle persone rimane stupita di quanto in realtà l'obiettivo sia raggiungibile, seguendo alcune semplici regole; e avendo sufficiente tempo a disposizione.



Questo è un esempio di come si applica la quota, anche se, come vedremo, piuttosto che tenerla fissa per ogni situazione, è meglio pensare alle quote in modo più flessibile.

Secondo le definizioni dei dizionari, una Quota è un “un limite, un numero fisso o una quantità di qualcosa”. Va sottolineato che di solito una quota si decide “a monte” ed è un aspetto fondamentale per il nostro obiettivo. Nel primo esercizio avrai notato che chiedendo 5 risposte non abbiamo fatto altro che stabilire una quota.

In pratica, dovresti valutare il compito creativo assegnato e cercare di stabilire un numero idoneo di alternative da generare, per riuscire davvero a sfidare e ampliare il tuo modo di pensare.

Una quota troppo bassa rischia di portare a risposte ovvie o troppo prevedibili, mentre una troppo alta potrebbe togliere tempo e risultare irraggiungibile, oltre che pregiudicare la tua motivazione ad andare avanti.

Le quote non vanno fissate con un approccio scientifico. Con un po' di buon senso e di pratica la maggior parte delle persone può imparare a padroneggiarle in modo più efficace.

Fissando le quote pensa alle risposte (o idee alternative) in ultima analisi classificabili in tre ampie aree o categorie. Che sono:

- Risposte abbastanza ovvie che molte persone darebbero
- Risposte che risultano più o meno inaspettate e che dimostrano un approccio focalizzato sul risultato creativo
- Risposte che mentre ti impegni a raggiungere la quota possono inizialmente sembrare insensate e anche folli.

Queste ultime possono essere inizialmente percepite come “folli” o “ridicole” in quanto lontane dalla logica e dall'ovvietà delle risposte a cui molte persone arrivano tramite il pensiero verticale. Tuttavia queste idee non devono essere scartate finché non verranno testate nei passi successivi. Ricordati che nelle fasi iniziali quello che ci interessa è la quantità di risposte differenti, i giudizi sulla qualità arrivano dopo.

Non va dimenticato, inoltre, che anche se si arriva presto a un'idea molto promettente è importante continuare a generarne altre finché si raggiunge la quota fissata. È una regola che va assolutamente rispettata.

Usa tutti gli esempi (con le immagini) della pagina successiva per sperimentare il metodo con i tuoi studenti, chiedendo loro di stabilire una quota “adeguata” che li aiuti a sviluppare delle idee multiple. Come indicazione, considera che una quota di 3 o inferiore è troppo bassa, mentre 12 potrebbe essere troppo alta (ma probabilmente raggiungibile). Con la ripetizione di questa attività i pensatori creativi diverranno via via più abili nello stabilire la quota idonea per ciascuna delle tre macro aree di cui abbiamo parlato sopra.

Può presentarsi anche il caso in cui si arriva alla quota stabilita, ma si sente che si possono ancora generare nuove idee per trovare una soluzione migliore. In questo caso si resetta la quota e si ricomincia. La cosa importante è raggiungere la quota fissata, anche quando può sembrare un'impresa disperata.



1. Quanti possibili usi di questo oggetto riesci ad immaginare?




---

---

---

---

---

---

---

---

2. Come si cattura uno scoiattolo selvatico senza fargli del male?




---

---

---

---

---

---

---

---

3. Riesci ad immaginare un'elenco di cose che potrebbero aver provocato tanta sorpresa?




---

---

---

---

---

---

---

---

4. Prova a pensare a qualche didascalia umoristica (divertente) per accompagnare questa immagine, è il genere di cose che vedi nelle riviste o nei giornali?




---

---

---

---

---

---

---

---

In questi esempi c'è una differenza nella lunghezza o nel dettaglio richiesto per ogni risposta.

Per esempio la sfida di acchiappare uno scoiattolo probabilmente richiede più dettagli e spiegazioni rispetto al dover scrivere una simpatica didascalia.

Se hai poco tempo a disposizione, conviene lavorare con i tuoi studenti su problemi più semplici o su quelli che richiedono una sola soluzione. Se invece hai più tempo lavora su problemi più complessi o dettagliati. Questo tipo di attività di solito piace ed è un ottimo modo per far aumentare la fiducia in se stessi.

Dopo uno o due esercizi puoi anche chiedere agli studenti di lavorare in piccoli gruppi, aggiungendo così una nuova dimensione alla generazione di alternative.

Alla fine di ogni esercizio è importante chiedere agli studenti di condividere le idee con il gruppo allargato e di spiegare il pensiero che le ha generate. Come facilitatore ricorda che l'obiettivo a questo livello è ancora quello di produrre idee multiple, perciò valorizza quelle emerse anche se personalmente hai dei dubbi sul loro valore a lungo termine.

## Sommario

A questo punto il tuo gruppo dovrebbe avere acquistato più fiducia nel concepire e discutere le idee. Se tutto va ben saranno portati a credere che più idee si generano, maggiore sarà la probabilità di arrivare ad una soluzione creativa. In caso contrario è meglio proporre esercizi aggiuntivi con quote definite sulla generazione di alternative.

Alcune altre idee "problematiche" da prendere in considerazione:

Mostra la foto di una notizia e chiedi agli studenti di trovare un certo numero di titoli alternativi. In questa fase possono essere utilizzati anche gli aggettivi. Puoi anche specificare se devono essere trovati titoli umoristici, sorprendenti, seri ecc.

Chiedi di produrre un certo numero di idee creative per contrastare il fenomeno dell'obesità infantile.

Racconta una breve storia e ometti il finale, così che gli studenti debbano trovare un certo numero di finali alternativi. Se vuoi puoi introdurre anche qui degli aggettivi (un lieto fine, uno tragico, uno triste, uno moralistico ecc.)

Ovviamente puoi utilizzare come esercizi le tue personali situazioni problematiche che potrebbero essere collegate a quelle dei tuoi studenti. L'importante è mantenere l'obiettivo di generare soluzioni e idee alternative (multiple).

Andando avanti sentirai che la generazione di alternative è una componente imprescindibile, in quanto parte integrante di ogni metodo di pensiero creativo. E' molto probabile che gli studenti trascurino i vecchi metodi man mano che ne vengono introdotti di nuovi.

## Sfidare le supposizioni

Anche se non è difficile arrivare a soluzioni creative, quando ce lo poniamo come obiettivo, possiamo incontrare ancora piccoli ostacoli lungo la strada, che ci impediscono di raggiungere il traguardo. Molto spesso la nostra vulnerabilità sta nelle nostre esperienze pregresse. In molte circostanze della vita, spesso per buoni motivi, siamo tenuti a conformarci a regole e a seguire leggi stabilite.

Nelle prime fasi del pensiero creativo e in particolare nella fase della generazione di idee, non sempre è utile avere regole che limitano la nostra capacità di pensiero.

Il prossimo problema da affrontare con gli studenti sono le supposizioni, che normalmente si basano sul pensiero convenzionale. In alcuni casi i preconcetti non esistono oppure se ci sono ci ostacolano nello sviluppo di idee creative.

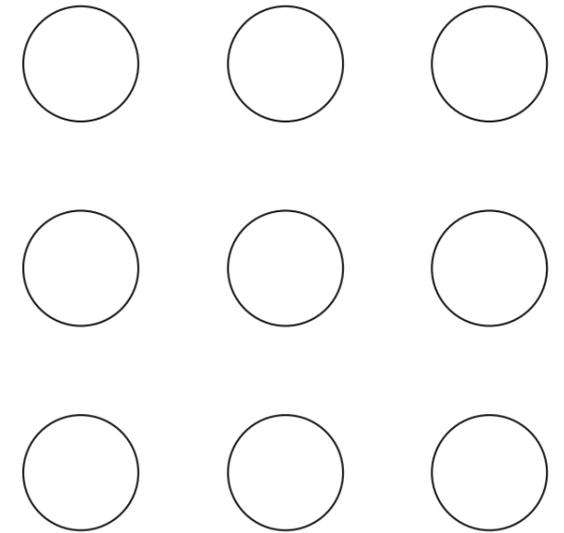
Il seguente esercizio può essere un modo efficace di dimostrare agli studenti questo concetto.

E' importante impostando l'esercizio, non fornire alcuna spiegazione prima dello svolgimento, per evitare di non influenzare le risposte che potrebbero risultare false (o innaturali).

Stampa e distribuisce la pagina allegata (appendice 1).

**Crea dei disegni partendo dai 9 cerchi qui sotto**

Non serve che i disegni siano tecnicamente validi, rassicura gli studenti che questa non è una competizione. Disegni semplici andranno benissimo.



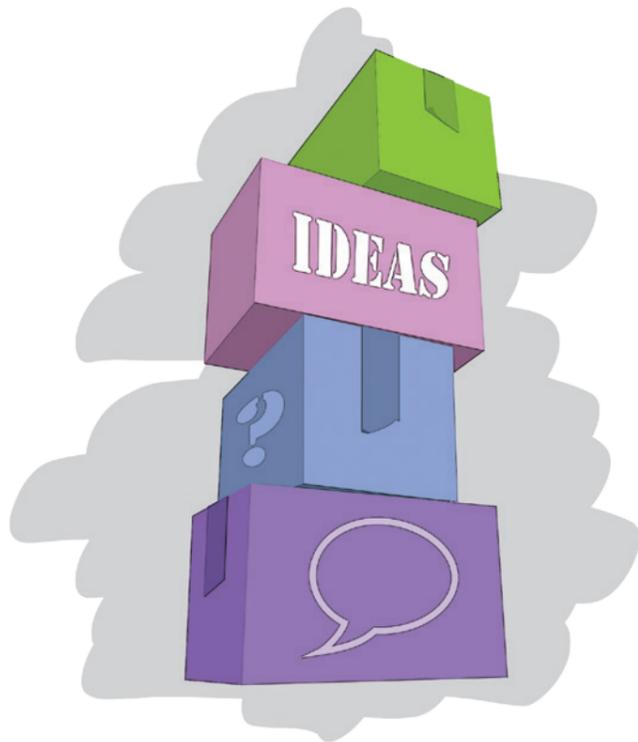
Appena hanno finito, prenditi un po' di tempo per esaminare i disegni realizzati dagli studenti, soprattutto gli "approcci" che hanno scelto.

Chiedi ad ogni studente di mostrare il proprio disegno al resto del gruppo, in modo da creare un'occasione informale di confronto. Come facilitatore assicurati di avere dimestichezza con i diversi tipi di approcci dimostrati, in modo da poterli associare ai vari disegni.

Sebbene per questo esercizio non ci siano criteri formali di valutazione, serviti della lista che segue per identificare i diversi tipi di approccio usati dagli studenti.

È estremamente importante che la seguente fase di identificazione dell'approccio di ogni studente venga affrontata con il gruppo.

Illustra il seguente elenco agli studenti seguendo l'ordine con cui lo vedi qui. L'ideale sarebbe presentarlo su schermo, in modo da analizzare i singolarmente i vari approcci. Terminata la spiegazione chiedi agli studenti di identificare quello che scelto per realizzare il loro disegno.



9 disegni diversi dentro ogni cerchio,  
 9 disegni simili o a tema dentro ogni cerchio,  
 9 disegni diversi basati sui cerchi ma con qualche elemento che va oltre i singoli cerchi,  
 9 disegni simili o a tema basati sui cerchi ma con qualche elemento che va oltre i singoli cerchi,  
 Disegni che collegano o uniscono più cerchi, oppure tutti  
 Disegni che coprono tutta la superficie tranne i 9 cerchi, come se fossero 9 buchi attraverso i quali guardiamo,  
 Disegni che collegano o uniscono i bordi ma senza entrare nei cerchi  
 Disegni fatti su tutta la superficie, dentro e fuori dai cerchi, come se si fosse davanti a un foglio bianco,  
 Disegni fatti su qualche altra parte del foglio,  
 Carta stropicciata o tagliata in funzione del disegno,  
 Carta piegata o deformata per fare il "disegno",  
 Altri approcci ancor più creativi.

Quando tutti gli studenti hanno identificato il proprio approccio, chiedi di riflettere sul motivo della loro scelta.

Puoi suggerire che più l'approccio è in basso nella lista, più il risultato è creativo. Naturalmente quest'idea può essere confutata, ma dovrebbe funzionare come indicazione generale.

Questo tipo di esercizio serve a dimostrare che facciamo delle supposizioni su quello che ci viene chiesto di fare, anche quando le istruzioni sono aperte a qualunque interpretazione.

In questo caso è facile che gli studenti dicano che avevano capito che bisognava disegnare

dentro i cerchi o comunque che dovevano seguire una qualche "regola", anche se non era stata esplicitamente richiesta; essenzialmente noi facciamo le nostre supposizioni su regole e convenzioni.

Le nostre ipotesi si basano spesso su esperienze passate o su quanto che ci è stato detto in precedenti situazioni. Possiamo definirla una sorta di "una saggezza ricevuta", valida nella stragrande maggioranza dei casi.

D'altronde, non riuscire a sfidare le supposizioni e accettare le cose per come sono, può seriamente limitare la nostra capacità di trovare nuove idee, nuovi metodi, nuovi progetti. In situazioni di pensiero creativo si possono e si devono sfidare deliberatamente le convenzioni.

Quando ci troviamo di fronte a una situazione o scenario, dobbiamo capire se stiamo facendo supposizioni che ci porteranno a soluzioni prevedibili.

Per testare questa ipotesi ti invitiamo ad analizzare la seguente situazione e allo stesso tempo identificare quali supposizioni possono essere state fatte.

Come esercizio presenta agli studenti questa affermazione senza dir loro che fa parte di un esercizio.

Un insegnante esperto è la persona più indicata per progettare una lezione.

A una prima lettura la frase risulta innocua e viene in genere accettata dagli educatori come una verità generale o "ovvietà". Spiega agli studenti che tutti sono d'accordo nel definire questa frase come un'ovvietà. In moltissimi casi nessuno avrà nulla da ridire.

A questo punto chiedi agli studenti di scrivere una loro "ovvietà" che si basi sulle personali esperienze/convincimenti come educatori. Può anche essere legata alle singole pratiche e alle singole discipline.

Chiedi agli studenti di scrivere la loro ovvietà e condividerla con gli altri.

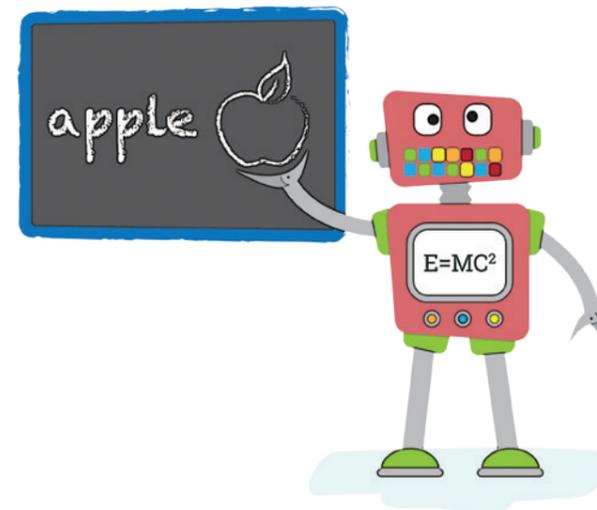
Ora ritorna alla prima ovvietà: "Un insegnante esperto è la persona più indicata per progettare una lezione", proiettando la frase o scrivendola alla lavagna.

Il compito degli studenti è quello di destrutturare la frase in modo da identificare dove sono state utilizzate supposizioni in questa affermazione. Invitali a lavorare in piccoli gruppi.

Può volerci un po' di tempo per iniziare il lavoro, perché per molti la frase rimarrà un'ovvietà, finché qualcuno non gli farà notare che esistono delle supposizioni. Tuttavia, una volta capito il compito, di solito gli studenti ne identificano diverse.

Il seguente elenco presenta alcune supposizioni o preconcetti che si trovano nell'affermazione. Se serve puoi introdurre uno o due per rompere il ghiaccio, altrimenti, tanto meglio!

Il tuo compito come facilitatore è di conversare con i gruppi e di condurli delicatamente verso le aree di valutazione, senza parlare esplicitamente di risposte. Questo esercizio potrebbe richiedere più tempo di altri, ma ne vale la pena se l'obiettivo è quello di sfidare le supposizioni.



Esamina l'elenco prima di utilizzarlo per l'esercizio e vedi se puoi ampliarlo col tuo contributo personale.

*L'esperienza è un indicatore di qualità.*

*Chi non ha esperienza d'insegnamento non può progettare bene una lezione.*

*Progettare lezioni non è un processo democratico.*

*Qualcuno deve progettare una lezione.*

*Una lezione deve essere prima progettata.*

*Un insegnante dovrebbe progettare la lezione.*

Non appena raggiungi con gli studenti un certo numero di supposizioni è il momento di passare alla fase successiva, che dovrebbe condurre al pensiero creativo e/o ad idee originali.

A questo punto puoi usare il cosiddetto metodo del "what ifing", attraverso il quale ci si avvia al pensiero creativo partendo dalla domanda "what if?", cioè "che succede se?".

Se prendiamo uno delle supposizioni dalla lista presentata sopra, possiamo illustrare questa fase successiva del metodo:

"Che succede se non progettiamo la lezione?" (sfidare l'idea che una lezione debba essere progettata).

Questo piccolo input può generare un cambiamento fondamentale nel modo in cui si pensa a una lezione e all'insegnamento, anche se in questa fase può non sembrare ovvio. La domanda "che succede se?" è deliberatamente provocatoria; ricorda che questa è una caratteristica del pensiero laterale (De Bono).

E' una domanda molto potente perché si pone come obiettivo di spiegare il "come" arrivare a un pensiero creativo.

In questa fase puoi renderti conto di come l'assegnazione di una quota possa aiutare lo sviluppo di una serie di idee alternative. Ad esempio proponi una quota di 5 risposte alla domanda "che succede se non progettiamo una lezione?"

Le risposte degli studenti saranno varie, ma puoi usare come guida o introduzione le seguenti risposte date in precedenza da altri gruppi:

*Possiamo decidere un argomento e invitare gli studenti a discuterne per vedere dove ci porta.*

*Potremmo chiedere agli studenti di progettare una lezione per loro stessi.*

*Potremmo introdurre un argomento e chiedere agli studenti cosa pensano di dover sapere o imparare da questo.*

*Potremmo informare gli studenti su come sarà la verifica sull'argomento e lasciare che gestiscano il loro apprendimento, da soli o in piccoli gruppi.*

*Potremmo scaricare un "lesson plan" da internet o usarne uno preparato da qualcun altro.*

*Potremmo semplicemente impostare un test per verificare se gli studenti hanno bisogno di apprenderlo (potrebbero già padroneggiarlo).*

Guardando questa lista troverai subito dei potenziali problemi legati a queste idee. Tuttavia dovresti identificarne, in questo elenco (o nel tuo), una o due che secondo te hanno il potenziale più alto e/o i difetti minori.

La fase finale consiste nel prendere questa o queste due idee e realizzare un progetto che riesca ad attenuare, alcuni se non tutti, i potenziali problemi.

Ricapitolando, il metodo che hai seguito è:

- Creare o identificare una "ovvietà" che riguarda una pratica o una situazione.
- Identificare e segnalare le supposizioni fatte nella frase.
- Sviluppare queste ipotesi contestate nelle domande "cosa succede se".
- Esplorare le risposte ai "cosa succede se" (stabilendo una quota) per arrivare al "come" una soluzione potrebbe essere realizzata.
- Valutare le risposte per selezionare quelle che offrono il maggiore potenziale di sviluppo e costruire per ognuna un piano di realizzazione fattibile.

Seguendo lo stesso procedimento come esercizio successivo, viene proposta la seguente "ovvietà". Puoi dividere la classe in piccoli gruppi o condurre l'attività come una lezione frontale e lasciare che ognuno contribuisca quando ritiene di avere qualcosa da offrire. In questo modo puoi controllare meglio tempi e ritmi dell'attività. Può anche servire come utile esercizio di consolidamento.

**Per imparare a leggere occorre avere accesso ai libri**



Dopo aver presentato la frase invita gli studenti a tornare all'ovvietà che hanno scritto per se stessi (ricorda la pre-attività). Chiedi loro di seguire lo stesso procedimento per sfidare le supposizioni con l'obiettivo di arrivare a dei possibili piani di realizzazione fattibili.

Comprendere il potenziale della sfida alle supposizioni, può essere un potente strumento nella scatola degli attrezzi del pensiero creativo di ognuno. Può liberare le persone dall'idea di dover seguire regole arbitrarie e auto-imposte e allo stesso tempo creare nuove strade da esplorare nel perseguire soluzioni creative.

Il metodo della sfida alle supposizioni attraverso la loro iniziale "identificazione", le idee provocatorie con le domande "cosa succede se", l'esplorazione dei vari modi di implementare le alternative e la selezione delle idee da sviluppare come possibili piani di lavoro, può creare molto velocemente un'ampia serie di opportunità per ravvivare ed sviluppare l'insegnamento e l'apprendimento.

L'esercizio appena proposto richiede più tempo rispetto ad altre attività utilizzate nel pensiero creativo, tuttavia ti invitiamo a perseverare, finché gli studenti avranno capito il processo e potranno applicarlo con sicurezza.

### Il potere del "perché?"

Quando si vogliono sfidare le supposizioni è estremamente importante porsi delle domande.



La tecnica del "perché?" è molto semplice. Ci si chiede "perché?" diverse volte in successione per capire quali supposizioni siano state fatte e su quali basi siano fondate e naturalmente per vedere se possano essere efficacemente alterate.

Avrai notato questa tecnica nei bambini piccoli che sembrano nutrire una meravigliosa curiosità rispetto alle cose che non capiscono. Va comunque rimarcata una differenza chiave tra il chiedere ripetutamente "perché?" di un bambino curioso e la modalità con cui viene usato come strumento di pensiero creativo.

Per il bimbo la domanda è un genuino interesse per imparare qualcosa che non sa, mentre nel pensiero creativo è un modo per mettere in discussione qualcosa che si sa già, col preciso scopo di arrivare a idee alternative o a nuove domande. L'interrogarsi è provocatorio ed è progettato perché le persone ripensino a quello che già fanno (o pensano di sapere).

De Bono usa l'esempio della lavagna; il pensatore creativo chiede "perché la lavagna è nera?". Una risposta può essere che dà contrasto al gesso bianco, e potrebbe essere seguita dalle domande: "perché il gesso è bianco?", "perché disegnare su una lavagna?" e così via. In ogni fase si può fornire un'alternativa con la formula della domanda "cosa succede se?"

La validità di questo esercizio è dimostrata dal fatto che le lavagne nere sono state rimpiazzate da quelle bianche, da quelle interattive e da altri dispositivi con schermo e che forse è una buona idea mettere in discussione la "saggezza ricevuta" che ci portava a usare le lavagne nere.

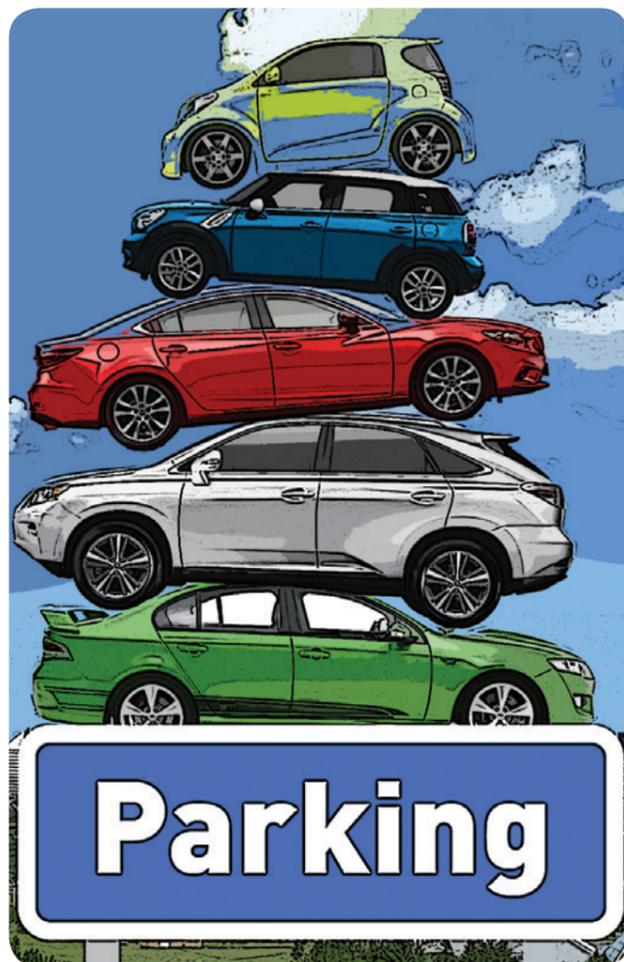
Pensa ad uno scenario e cerca di identificare la "saggezza ricevuta" o le supposizioni generalmente accettate poi invita gli studenti a chiedersi il "perché?" le cose sono come sono.

Usando i tre esempi seguenti invita gli studenti a lavorare in coppia, magari alternandosi nel porre le domande e nel rispondere (o difendere l'opinione comune).

E' bene che gli studenti registrino ogni risposta che potrebbe potenzialmente condurre a nuove domande o metodi/approcci alternativi.

1. Perché la gente possiede tutte queste auto?
2. Perché andiamo a scuola?
3. Perché nei vari centri commerciali ci sono sempre gli stessi negozi?





Come facilitatore dovresti gestire attentamente due aspetti di questa attività. Innanzitutto assicurarti che gli studenti abbiano capito il compito e siano fiduciosi e disposti a seguire il flusso dell'esercizio. Questo vuol dire ascoltare e osservare quanto accade intervenendo quando e se gli studenti possono trarre beneficio dal tuo incoraggiamento e dai tuoi suggerimenti, spiegando se necessario.

Il secondo aspetto da valutare bene è il tempo necessario per svolgere l'attività. Un lasso di tempo troppo breve può limitare la possibilità di arrivare a domande interessanti/rilevanti, uno troppo lungo può affaticare mentalmente gli studenti, facendo perdere l'interesse verso la sessione.

Come per la gran parte degli esercizi, sforzati di condurre i tuoi studenti verso soggetti pertinenti.

Quando senti che i tuoi allievi padroneggiano il metodo, chiedi loro di formulare un'affermazione basata sulla propria esperienza o su un proprio

soggetto, da utilizzare come spunto da sviluppare. Partendo da questa affermazione ripeti l'esercizio in coppia, con l'autore della frase che difende la propria posizione mentre l'altro pone una serie di "perché?"

**Ulteriori esercizi:** Se vuoi continuare a provare altre sfide alle supposizioni, puoi cercare ovvietà comuni in internet. Di seguito ce ne sono alcune per iniziare.

È possibile approcciarli semplicemente elencando le cose che sono state presunte per formulare l'affermazione o in alternativa potresti applicare il metodo del "perché?". Ricorda che tutti i metodi e le tecniche presentati in questa guida sono interscambiabili e adattabili e che combinare più metodi può risultare un'arma vincente per forzare il pensiero alternativo.

- Una persona che difende se stesso in tribunale ha uno sciocco per cliente
- Vivi semplicemente in modo che altri possano semplicemente vivere
- Una sedia ha quattro gambe
- Un estraneo è un amico che non hai mai conosciuto
- Non avrai mai una seconda opportunità per fare una buona prima impressione

## Brainstorming

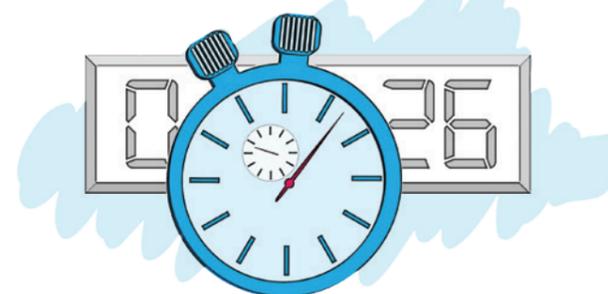
Brainstorming è un termine usato spesso da chi si occupa di pensiero creativo o come direbbe qualcuno, dai "creativi". Tuttavia, viene spesso utilizzato senza la consapevolezza di quanto sia diverso dal pensiero convenzionale. Quando si chiede a chi usa questo metodo di spiegare le regole e le sue diverse fasi, si ottengono risposte vaghe e incomplete. Questo suggerisce che il pensiero di fondo sia non sempre, ma spesso, più verticale o convenzionale.

Mettendo insieme tutte le regole di cui abbiamo parlato fino ad ora puoi (nella maggior parte dei casi) migliorare l'efficienza dei tuoi tentativi di brainstorming.

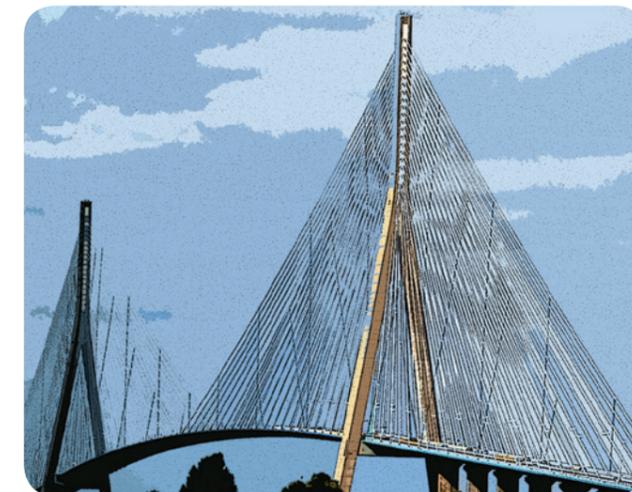
In primo luogo ritorneremo al metodo della "generazione di alternative" e useremo ancora una volta le "quote". In parole povere vuol dire che fisseremo un determinato numero di idee a cui puntare.

Poi aggiungeremo un altro elemento alla nostra attività: ci metteremo un limite di tempo.

Il fondamento logico attraverso il quale si arriva a fissare dei limiti di tempo è basato su due fenomeni studiati. Il primo è che il limite assicura che la sessione di brainstorming non si protragga fino a diventare noiosa e garantisce all'opposto, che si forzi il pensiero in modo ragionevole e adeguato per evitare di fermarsi troppo presto e con pochi suggerimenti. La seconda ragione è che il limite di tempo stimola la mente a cercare di raggiungere l'obiettivo e di solito si generano più idee che in assenza di limiti. Questo fatto è correlato al funzionamento delle nostre menti quando sono sotto pressione.



Inoltre dovremmo conoscere lo scopo per cui è stato progettato il brainstorming, stando attenti a non vederlo come un generatore di "soluzioni fatte e finite". Se non teniamo presente questo aspetto si arriva presto all'insoddisfazione e alla mancanza di fiducia nel metodo. Durante un'attività di brainstorming è possibile arrivare ad ottenere una soluzione "fatta e finita", ma molto raramente. Invece, dobbiamo capire che ciò che stiamo cercando sono idee "ponte".



## Idee ponte

L'idea ponte ci offre un modo diverso di affrontare un problema o una situazione e porta deliberatamente la nostra mente in una direzione diversa da quella che avrebbe preso normalmente. Muovendoci in questa nuova direzione, per arrivare ad una soluzione valida che sia basata sulla nostra idea ponte, dobbiamo combinare pensiero verticale e pensiero laterale (nella maggior parte dei casi). Quando troviamo una soluzione creativa ad un problema o ad una sfida, dovrebbe essere possibile distinguere l'idea ponte di partenza, ma anche riconoscere come si sia formata attraverso il pensiero il pensiero verticale (logico).

Secondo il metodo del brainstorming questo vuol dire che durante la sessione a tempo non bisogna mai abbandonare o buttar via nessuna idea. Il giudizio va formulato alla fine di questa fase, quando si valutano le idee ponte con un approccio più logico e razionale (pensiero verticale).

## Fasi per un brainstorming efficiente

- Definire il problema/domanda /obiettivo ecc.
- Assegnare un limite di tempo alla sessione (o fase)
- Decidere una Quota che pensi di potere raggiungere e che sia stimolante
- Generare e registrare le idee fino al raggiungimento della Quota (o alla fine del tempo) – non farti tentare dal giudicare le idee mentre emergono
- Scaduto il tempo valuta le idee, riconoscendo il valore delle idee ponte

## Brainstorm individuale o di gruppo?

Se devi raggiungere il tuo potenziale creativo, val la pena conoscere alcuni dati interessanti rispetto questa domanda.

Secondo i dati:

A person 'brainstorming' alone, within a comparable time period, will generally produce more ideas (per person) than someone brainstorming as part of a group.



Nello stesso lasso di tempo, un individuo che fa "brainstorming" da solo, genera più idee di un altro che fa brainstorming all'interno di un gruppo.

Tuttavia, la "qualità" delle idee prodotte dal singolo durante il brainstorming di gruppo è generalmente più alta. Ovviamente il gruppo produce anche più idee in totale.

La teoria che spiega questo fenomeno spiega che quando interagiamo con altre persone le nostre menti raggiungono un tipo di eccitazione che le stimola a lavorare più velocemente e più efficacemente. Lavorando in gruppo, il numero di idee per persona è più basso perché avviene una sorta di selezione interna.

Può succedere che nel gruppo qualcuno dica una cosa a cui hai pensato anche tu e anche questo altera il numero di idee.

Concludendo, un'altra grande potenzialità del brainstorming sta nel fatto che il nostro cervello è sempre pronto a rispondere a nuovi stimoli e quando un altro membro del gruppo dice qualcosa di inaspettato, la nostra mente può prendere un'altra direzione, generando quindi una nuova strada da esplorare.

Quindi il consiglio è quello di fare il brainstorming in gruppo ogni qualvolta possibile, ma se devi farlo da solo, assicurati di seguire sempre le fasi riportate sopra.

## Perché tutti questi "problemi"?

Sebbene il termine "problema" sia già stato usato in queste linee guida, vale forse la pena dare una spiegazione del suo utilizzo e delle sue connotazioni nel campo del pensiero creativo.

Lavorare con i "problemi" è un procedimento abbastanza standard per imparare ad essere un pensatore creativo più efficace.

Questo approccio è basato sul fatto che i problemi che sono impostati per te (o da te) e che hanno poca o nulla rilevanza nelle tue azioni o pensieri immediati, ti permetteranno di focalizzarti più intensamente sul (i) metodo (i) che stai cercando di sviluppare.

Di solito forniscono un punto di vista o un'informazione sufficienti per farti iniziare a lavorare su di essi. Compito sicuramente più facile che provare a pensare a "nuove idee", attività semplicemente troppo ampia o aperta.

Nel contesto del pensiero creativo i problemi non sono visti come negativi. Anzi, il problema rappresenta una vera e propria opportunità, il punto di partenza per arrivare a qualcosa di creativo.

Se vuoi sviluppare le abilità di pensiero creativo con i tuoi allievi, può essere utile raccogliere una serie di problemi, o chiedere che ne portino loro stessi.

Di seguito troverai una gamma di tipi di problema da utilizzare per sviluppare i metodi del pensiero creativo, l'elenco è tratto dal libro "Pensiero Laterale" (De Bono)<sup>2</sup>:

- 1. Problemi globali come la "carenza di cibo". Questi sono ovviamente problemi aperti.
- 2. Problemi più immediati, come il controllo del traffico cittadino. Gli studenti possono avere un contatto più diretto con questo tipo di problemi.
- 3. Problemi immediati. Hanno a che fare con la vita quotidiana a scuola (luogo di apprendimento). Se non si ha a che fare con problemi reali è meglio affrontarli in modo astratto come se si stesse parlando di terze persone.
- 4. Problemi di progettazione e innovazione. Sono pensati per ottenere un determinato risultato. Di solito si applicano su oggetti concreti, ma possono anche essere applicati all'organizzazione o alle idee (ad esempio come organizzeresti un servizio di baby sitting o un supermarket, un fast food ecc).
- 5. Problemi chiusi. Per questi c'è una soluzione precisa. C'è un modo per fare una determinata cosa e quando lo si trova lo si vede funzionare. Possono essere problemi pratici (es. fissare una corda per appendere i panni) oppure artefatti (es. fare un buco in una cartolina abbastanza grosso da farci passare la tua testa).

Prendi nota di queste diverse tipologie di problemi e usale quando devi creare un "problema". Potrebbe essere utile sviluppare una piccola "biblioteca", organizzata per voci, di diversi problemi da utilizzare nei workshops di formazione. Comincia

con pochi e aggiungine man mano che vai avanti con l'esperienza, magari anche problemi che riscontri nella vita quotidiana o che emergono negli workshops. Se hai colleghi che lavorano nello stesso settore potreste scambiarsi i problemi ed ingrandire più in fretta la vostra biblioteca.

Per esercitare e sviluppare le competenze del tuo pensiero creativo (o quelle dei tuoi studenti) puoi scegliere qualunque tipo di problema, tuttavia nel contesto di un workshop di formazione troverai che sono più utili le tipologie di problemi 3 e 4, anche se non devi necessariamente usare solo queste.



## Problems to brainstorm

Seguendo la guida sopra chiedi ai tuoi studenti di dividersi in gruppi da 3 a 5 per ottimizzare la "qualità" del loro pensiero creativo.

Il primo problema da affrontare nel brainstorm è quello dei bambini che si separano dai loro genitori all'interno di una grossa folla.

Dai un tempo limite di 3 minuti.

Assegna una Quota di 6.

Chiedi agli studenti di generare le idee e di scriverle o prenderne nota, ricordandoti di non giudicarle in questa fase iniziale.

Quando il tempo è scaduto (o raggiunta la quota) chiedi agli studenti di valutare le loro idee come "idee ponte", cercando di stabilire se qualcuna può essere sviluppata ulteriormente attraverso il pensiero verticale.

Registra le soluzioni a cui si è arrivati in questa sessione.

Il secondo problema di brainstorming è quello che gli studenti completino il loro corso al momento giusto (non lasciandolo fino all'ultimo minuto).

Fissa un limite di tempo di tre minuti.

Per questo esercizio fissa una quota di 8 (siamo quasi alla specializzazione dei tuoi studenti).

Chiedi agli studenti di produrre e registrare le idee per esteso o in forma di note, ricordando di non giudicare nella fase iniziale.

Al termine del tempo assegnato (o raggiunta la quota) chiedi al gruppo di valutare le idee come "idee ponte" cercando di capire se qualcuna potrebbe essere sviluppata ulteriormente con il pensiero verticale.

Registra le risposte della sessione.

Il terzo problema di brainstorming è quello di creare problemi di brainstorming adatti a sviluppare idee per migliorare l'alfabetizzazione o l'insegnamento e apprendimento della lingua.

Fissa un limite di 5 minuti.

Per questo esercizio fissa una quota di 10 (questo è legato più strettamente alla pratica).

Chiedi ai tuoi studenti di produrre e registrare le idee per esteso o in forma di note, ricordando di non giudicare nella fase iniziale.

Al termine del tempo assegnato (o raggiunta la quota) chiedi al gruppo di valutare le idee come "idee ponte" cercando di capire se qualcuna potrebbe essere sviluppata ulteriormente con il pensiero verticale.

Registra le risposte della sessione.



**Sfidare le supposizioni:** chiedi ai tuoi allievi di riguardare i primi due problemi e magari anche il terzo e se non l'hanno già fatto, chiedi di identificare le supposizioni implicite nella definizione del problema. Alcune possono essere messe in discussione per cambiare il nostro punto di partenza?

**Ulteriori esercizi:** Anche se sei in grado di generare i tuoi problemi, qui ce ne sono alcuni con i quali puoi

- Incoraggiare la gente a visitare le gallerie d'arte
- Sovraffollamento delle città
- Continuare l'istruzione fuori dalla classe

## Metodi per sviluppare il pensiero creativo: Influssi esterni

Fin qui abbiamo visto una serie di metodi che possono essere usati singolarmente, ma anche combinati fra loro, per creare routines di pensiero che invariabilmente produrranno un aumento del numero di idee in risposta ad un problema o ad un'opportunità, traducendosi molto spesso in una soluzione più creativa o originale.

Tutti questi metodi hanno una cosa in comune: tutti fanno affidamento, per cambiare il modo di pensare, su stimoli provenienti dal tuo interno, basati su cose già note che logicamente associamo al problema dato. Ciò è assolutamente normale, in quanto nelle nostre vite utilizziamo principalmente il pensiero verticale, basato sulla conoscenza e le esperienze precedenti.

Tuttavia per soluzioni veramente originali potremmo aver bisogno di stimoli completamente differenti, che influenzino il problema da un punto di partenza esterno ed estraneo. Forse abbiamo bisogno di quel tipo di passo "sbagliato" descritto nelle caratteristiche del pensiero laterale (vedi la tabella comparativa di cui sopra).

Generare e rispondere a stimoli esterni e neutri è una parte particolarmente potente nella pratica del pensiero creativo malgrado la maggior parte delle persone sia dubbiosa la prima volta che la incontrano.



## Stimoli casuali

La versione più utilizzata dell'approccio degli stimoli esterni è generalmente nota come metodo degli "stimoli casuali", anche se conosciuta con altre denominazioni come ad esempio P.S.I. (problema+stimolo+idea). Una delle ragioni per cui viene tanto usato è che è un metodo estremamente versatile per re-indirizzare il nostro pensiero nei contesti più disparati.

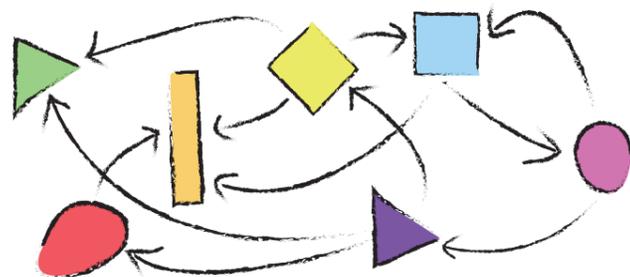
È inoltre piuttosto semplice da capire nelle sue applicazioni, tuttavia con pochi principi di base in mente può diventare molto più efficace.

Fondamentalmente un problema (o opportunità) viene definito nello stesso modo con cui spesso inizia il brainstorming. In questo metodo però viene introdotto uno stimolo totalmente esterno, con l'obiettivo di influenzare il pensiero.

Lo stimolo può essere una parola (spesso è così), un colore, un oggetto, un genere di film, un gioco, un numero, un nome, una stagione, praticamente qualsiasi cosa riesci a pensare.

**Perché funziona:** è ancora De Bono<sup>3</sup> che ci spiega perché il metodo degli "stimoli casuali" e altri metodi simili funzionano, anche se a prima vista possono sembrare strani o persino assurdi.

La spiegazione di De Bono ci dà l'idea che la mente umana sia un sistema "auto-massimizzante" con un'eccezionale capacità di stabilire connessioni tra i pezzi di informazione più disparati, anche quando i collegamenti non necessariamente esistono in anticipo. La mente funziona anche in modo involontario nella ricerca di connessioni, quindi il tutto accade e basta.



## Stimoli casuali: forma semplice

Persino nella sua forma più semplice la tecnica degli stimoli casuali può essere efficace per produrre idee nuove e sorprendenti.

Se per esempio vogliamo lavorare sulla scrittura di una storia possiamo usare un generatore casuale di parole per stabilire lo scenario della storia (giungla, fattoria, città ecc), il protagonista della storia (un giovanotto, una bella regina, un cane ecc...), il tema della storia (speranza, amore, amicizia ecc...). Possiamo anche estendere il procedimento per determinare le caratteristiche del personaggio. Supponiamo di avere come personaggio, un cane il generatore di parole casuali potrebbe dirci che il cane è intelligente (o sprovveduto, cinico ecc...), la città in cui ci troviamo potrebbe essere ostile, sovraffollata, futuristica ecc.



## Stimoli casuali: come strumento per il brainstorming

Anche se il processo diventa leggermente più complicato, i risultati più creativi si hanno quando si applicano gli stimoli casuali in una sessione di brainstorming. La buona notizia è che per molti versi la tecnica è simile a quelle del brainstorming di cui abbiamo già parlato.

Le fasi da seguire per usare gli stimoli casuali nel brainstorming (problem solving) sono i seguenti:

- Definire il problema/domanda/obiettivo ecc...
- (2) Introdurre uno stimolo casuale (parola, concetto, colore, oggetto ecc...)
- (3) Fare una lista delle caratteristiche associabili allo stimolo casuale
- Assegnare un limite di tempo per la sessione (o fase)
- Decidere una Quota a cui si può arrivare, ma non facilmente
- Generare e registrare le idee fino al raggiungimento della Quota (o allo scadere del tempo prestabilito). Non cedere alla tentazione di giudicare le idee mentre emergono
- Valutare le proposte quando il tempo è scaduto, valorizzando le idee ponte

Avrete certamente notato che molte fasi sono le stesse del procedimento del brainstorming standard, con la nuova introduzione delle fasi 2 e 3.

La fase 2 è piuttosto facile da capire, basta avere un modo per generare uno stimolo casuale. Si può usare anche un generatore on line ([www.watchout4snakes.com](http://www.watchout4snakes.com) è particolarmente valido), un dizionario, un giornale, un generatore di immagini casuali ([www.photo.net](http://www.photo.net) ne è un buon esempio), oggetti, colori, personaggi ecc.

**Pensiero associativo:** La fase 3 è un po' più complessa, ma una volta portata a termine sarà molto semplice e chiara. Necessita di un tipo di pensiero leggermente differente che si chiama "pensiero associativo", che stabilisce connessioni o osservazioni rispetto le cose.

**Associazioni di parole:** ci avrai giocato qualche volta con gli amici, i parenti o magari con gli studenti. Nel gioco si sceglie una parola da usare come punto di partenza e a turno, entro un tempo massimo (5 secondi), ogni giocatore per non essere eliminato deve fare un'associazione con la parola

precedente. Di solito è "proibito" ripetere una parola e chi lo fa viene sospeso per un turno, come quando non si risponde entro il tempo previsto.

Per esempio cominciamo dalla parola "tè", che potrebbe essere seguita dalla parola "bere" > "acqua" > "bagno" > "sapone" > "pulito" > "Singapore"... e così via.

Anche se questo tipo di gioco è divertente, utile anche per imparare vocaboli, puoi vedere che siamo passati velocemente da una bevanda calda (comune in Inghilterra) a un paese dell'Asia.

Proponi questo gioco agli studenti come esercizio di riscaldamento, per una o due volte. Servirà a dimostrare quanto sia facile fare un elenco di associazioni su una cosa o un concetto, ma dimostrerà anche come un simile procedimento senza regole porti lontano dal punto di partenza. Questo in genere sarà il nostro 'problema'.

Per applicare l'attività di associazione di parole al brainstorming dobbiamo semplicemente o replicare a turno, alla parola o concetto originale, o almeno pensare a parole o concetti che siano strettamente associati al punto di partenza. Ciò impone una sorta di regolamentazione.

Per esempio, se lo stimolo casuale è un oggetto all'interno della stanza, poniamo sia "bottiglia", questa diventa il punto di partenza e dovresti provare ad elencarne le caratteristiche, qualsiasi associazione si possa osservare, o qualsiasi cosa legata al concetto di bottiglia.



<sup>3</sup> De Bono, Edward. 1990. Lateral Thinking. London: Penguin Books

Si potrebbe arrivare a una lista di idee come ad esempio:

**bottiglia** > vetro > fragile > appuntito > riciclabile

**bottiglia** > contenitore > deposito > interrato

**bottiglia** > forma > affusolata > rotonda > cilindrica

**bottiglia** > collo > tappo > etichetta

A partire da queste nuove parole e dalle loro idee associate, riconsideriamo il nostro problema iniziale e stabiliamo una connessione tra i due.

### Stimolo casuale: esempio di brainstorming

Il seguente metodo è preso dal libro "Pensiero Laterale" di Edward De Bono<sup>4</sup> ed è un ottimo esempio di brainstorming con uno stimolo casuale. Condividilo con gli studenti, in modo che ne possano comprendere il procedimento e colgano la relazione tra il punto di partenza e le "soluzioni".

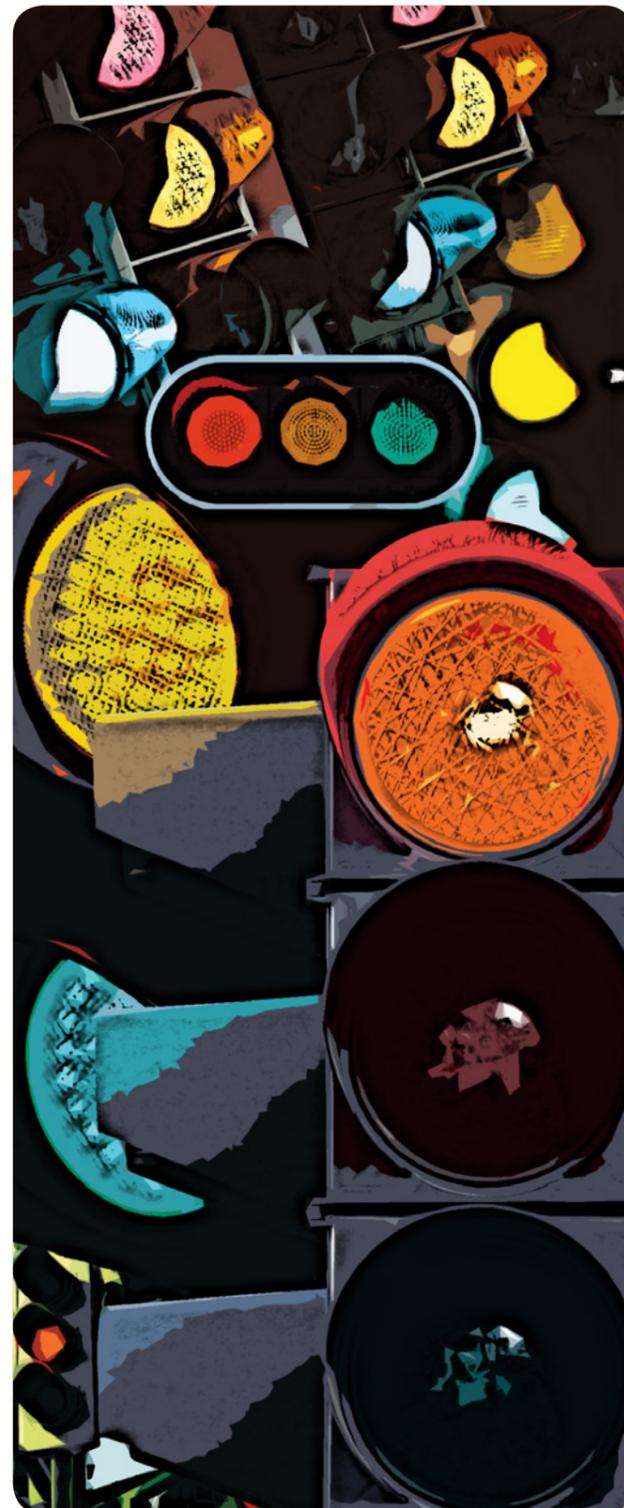
In questo caso veniva affrontato un problema globale: i fumatori o le persone che non riescono a togliersi il vizio. Lo stimolo casuale era "semaforo". Come puoi notare in questa fase il concetto di semaforo è piuttosto lontano dal fumare.

Tra le tante caratteristiche enunciate, quelle che sembravano più promettenti erano l'idea di segnale, avvertimento. Alla quale era legato strettamente il colore rosso, simbolo di "stop", o "pericolo" in molte culture.

Un'idea promettente della sessione era quella di mettere un segnale rosso lungo il fusto della sigaretta, ad esempio un piccolo anello rosso. Da collocare magari un po' prima del filtro dove è più concentrato il catrame, per segnalare ai fumatori di non andare oltre per evitare la parte più nociva. L'idea ampliata in seguito era di mettere in vendita sigarette con indicatori rossi a partire dal filtro. Qualora un fumatore avesse deciso di smettere avrebbe potuto posizionare l'indicatore rosso progressivamente più lontano dal filtro, in tal modo

avrebbe potuto fumare meno ogni volta, senza il bisogno di smettere di colpo.

Anche se ci possiamo fare molte domande rispetto all'aspetto psicologico di questa idea (funzionerebbe davvero come metodo per smettere di fumare?), essa però descrive come uno stimolo casuale, gestito efficacemente, possa influenzare in modo significativo il pensiero.



### Stimolo casuale: esempi di brainstorm

Seguendo i consigli di cui sopra chiedi agli studenti di lavorare in gruppi da 3 a 5 per ottimizzare la "qualità" del pensiero creativo.

Il primo problema è una sfida di progettazione, l'obiettivo è di generare nuove idee nell'ambito della progettazione di cucine.

Presenta l'esercizio comunicando agli studenti che l'obiettivo è di immedesimarsi nel ruolo di progettisti o innovatori di cucine; può essere efficace integrare l'attività con giochi di ruolo. Le istruzioni sono molto libere. I tuoi allievi dovranno considerare innovativa o progettabile qualsiasi idea utile nel campo della progettazione creativa di una cucina. Possono pensare a cassetti e ripiani, sistema di cottura, pulizia, utilizzo degli spazi e/o qualsiasi cosa associabile alla cucina e alle sue funzioni. Fissati gli obiettivi è importante dare ampia libertà di azione per avere idee flessibili.

1. Per questo esercizio lo stimolo casuale è la parola **Astronave**

- Si comincia applicando il pensiero associativo per identificare le caratteristiche riconducibili allo stimolo casuale, prendendone nota. Basteranno 1-2 minuti
- Stabilisci il limite di tempo del brainstorming di 5 minuti
- Fissa la Quota di 6 per questo esercizio (puoi aumentarla se pensi che i tuoi studenti possano fare di più)
- Genera e registra le tue idee in forma completa o come note, ricordati di non giudicarle mai in questa prima fase. Le idee dovrebbero comunque avere una relazione con lo stimolo casuale "astronave" o con qualunque associazione gli studenti facciano con questo oggetto

- Quando il tempo è scaduto (o la Quota raggiunta) valuta le idee come "idee ponte" cercando di capire se qualcuna può essere ulteriormente sviluppata attraverso il pensiero verticale

Record the responses from the session.

2. Come secondo esercizio proponi un problema più legato nello specifico all'apprendimento, all'alfabetizzazione e all'insegnamento delle lingue: prendere in considerazione dei modi innovativi che aiutino a migliorare (imparando) lo spelling.

Lo stimolo casuale è la parola **Banca**

Segui gli stessi passaggi dell'esempio precedente (rimpiazzando "astronave" con "banca")

Registra i dati ottenuti nella sessione.

3. Come terzo esercizio non ti proponiamo un problema nuovo, ma piuttosto di continuare col precedente, cioè trovare idee innovative che aiutino a migliorare (imparando) lo spelling.

Però adesso lo stimolo casuale è la parola **Trasmissione**

Registra i dati ottenuti nella sessione

4. Chiedi agli studenti di lavorare in piccoli gruppi e di identificare un aspetto dell'alfabetizzazione o dell'insegnamento e apprendimento della lingua che pensano possa beneficiare di un brainstorming basato su stimoli casuali. Ponendo come obiettivo uno sviluppo o un cambiamento in positivo.

Prendi nota di questo problema o "opportunità".

Lo stimolo casuale è la parola **Macchina**

Registra i dati ottenuti nella sessione



<sup>4</sup> De Bono, Edward. 1990. Lateral Thinking. London: Penguin Books

Negli esempi appena presentati le parole casuali sono state generate dal sito:

[www.watchout4snakes.com](http://www.watchout4snakes.com)

Il sito offre molteplici possibilità per gestire le parole da generare e consente anche di generare intere frasi.

### Attività con le parole casuali

Ti proponiamo alcune attività con parole casuali, che puoi usare con gli studenti, o per sviluppare le tue stesse idee. Tutte possono essere adattate per l'alfabetizzazione e l'apprendimento linguistico.

#### Creare un oggetto con parole casuali:

Prendi 2 parole casuali e uniscile in qualche modo per ottenere una nuova parola, che diventi il nome di un oggetto inventato. Fai una descrizione dell'oggetto e spiega per cosa si usa, incoraggiando risposte inusuali e inaspettate.

**La frase fermalibri:** Genera 3 parole casuali e crea una frase che abbia una di queste parole come prima e un'altra come ultima. Se riesci a usare in qualche parte della frase anche la terza parola è ancora meglio. Quante frasi riesci a pensare?

**Divertirsi con gli acronimi:** Prendi una breve parola casuale (tra 3 e 6 lettere) e usala come fosse un acronimo, provando a creare frasi di senso compiuto. Magari puoi anche fissare tu stesso una quota per incentivare il pensiero creativo.

**Reverse crossword:** Scrivi una lista di 10 parole casuali. Crea un semplice schema di parole crociate (usando carta a quadretti) in cui inserire le 10 parole. La tua sfida è di scrivere le 10 definizioni in modo che qualcuno possa risolvere il tuo cruciverba.

**Pensiero futuro:** Genera 3 parole casuali e fai delle previsioni su come ognuna di queste avrà un qualche tipo di impatto nella tecnologia o nelle future invenzioni.

**Factoid:** È un'informazione inventata ma plausibile (credibile) e potrebbe essere accettata come fosse una verità, se ripetuta abbastanza spesso. Genera una parola casuale e scrivi un fatto presunto connesso alla parola, può anche essere del tutto inventato, ma verosimile.

**Il gioco dell'anagramma:** Genera 4 parole casuali, la quarta sarà la parola "obiettivo". Usando le lettere delle altre 3 parole, anche se non tutte e non in ordine, scrivi tutte le parole anagrammate che ti vengono in mente in relazione alla quarta parola.

**Parole mancanti:** Genera una sola parola casuale (un sostantivo) e immagina sia stata cancellata dalla storia. Riesci ad immaginare una parola inventata che possa sostituirla?

**Parole sagge:** genera 5 parole casuali e per ognuna prova a trovare un saggio aforisma (sulla falsa riga dell'insegnante Cinese e del filosofo Confucio).

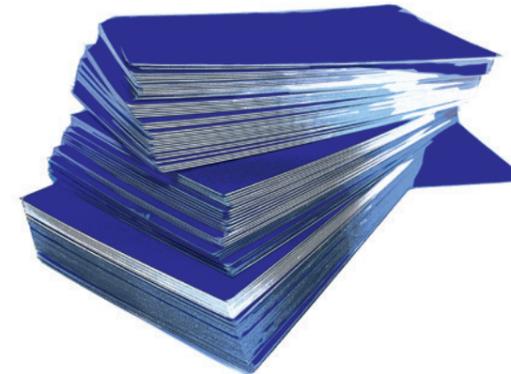
"Prima di intraprendere un viaggio di vendetta scava due tombe", Confucio (come esempio).

**Creare un logo:** Partendo da due parole generate immagina il nome di una azienda. Scrivi una breve descrizione di quello di cui si occupa e progetta un semplice logo in cui gli elementi visivi siano riferiti all'azienda.

**Dilemma descrittivo:** genera 3 parole casuali e crea una descrizione che possa essere applicata a 2 parole, ma non a tutte 3.

### Strategie del pensiero Obliquo

Brian Eno, famosissimo musicista e produttore discografico (ha lavorato tra gli altri con gli U2, David Bowie, Coldplay, Paul Simon e Grace), nonché tastierista dei Roxy Music, è considerato l'"inventore" delle strategie del pensiero obliquo. In realtà il suo merito è di avere fatto conoscere il metodo al grande pubblico, attraverso la pubblicazione delle sue "carte del pensiero obliquo".



Eno sosteneva che bands e artisti andavano da lui per avere "stimoli creativi" nei loro lavori e questo fatto, lavorando in uno studio professionale, creava una certa pressione. In uno studio musicale il tempo è denaro, quindi gli artisti/gruppi spesso premevano per raggiungere risultati immediati. Eno raccontava che la sua creatività era spesso soffocata dalla pressione aggiuntiva e si ritrovava a fare cose che aveva già fatto in precedenza o che sapeva che avrebbero funzionato, tipico approccio del pensiero verticale.

Aveva notato, però, che quando passeggiava o si rilassava, le idee creative gli arrivavano più prontamente. Cominciò così a prendere nota delle idee che emergevano in quei momenti di relax e le scriveva in piccoli bigliettini di carta.

Quando si trovava a lavorare in studio di registrazione prendeva questi biglietti, ne sceglieva uno a caso (stimolo casuale) e si impegnava a seguire quello che c'era scritto (senza mai sceglierne un altro). Di solito era un'istruzione criptica o un suggerimento che poteva essere interpretato piuttosto apertamente.

Ecco qualche esempio delle carte del pensiero obliquo di Brian Eno<sup>5</sup>. Anche se sono state concepite per la composizione e la produzione musicale, prova a immaginarle applicate nel tuo campo:

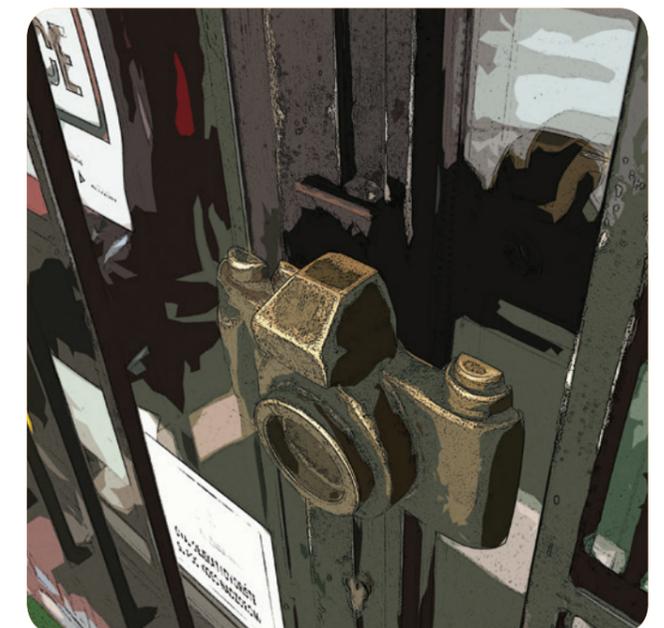
*'Enfatizzare la ripetizione'*

*'Lavora a una velocità diversa'*

*'Non costruire un muro ma crea un mattone'*

Queste strategie di pensiero obliquo sono sicuramente un altro metodo di stimolo casuale, però, come lo stesso Eno cercò di fare, puoi collegarla in modo più specifico all'area in cui stai lavorando (il che non è sempre ovvio): avendo cura di non essere prescrittivo.

Qualche anno fa un docente di visual design lavorando con studenti nei settori dell'illustrazione, fotografia, progettazione grafica, animazione/film ecc... produsse un kit specifico sul pensiero obliquo. Crearono una loro lista di strategie oblique (appendice 2) basandosi su esempi esistenti di comunicazione visiva "creativa" e identificarono un approccio dominante o un'idea per ognuno di questi. L'approccio era meno criptico delle carte di Eno e in certi casi anche una sola parola era sufficientemente significativa per stimolare il pensiero di un visual designer.



<sup>5</sup> "Oblique Strategies," Welcome to the Official Brian Eno Web Store, <http://www.enoshop.co.uk/product/oblique-strategies.html>, accessed October 6, 2015.

<sup>6</sup> Hunt, Steven "MA Visual Communication, Birmingham City University, MA Studio, October 2009, Analytical Practice lecture.

Come esercizio concettuale (non è necessario produrre un lavoro visivo) chiedi ai tuoi studenti di riflettere sulle seguenti "istruzioni di progettazione visiva". Segui le istruzioni partendo dal punto iniziale di un esempio di questa seconda serie di strategie "associative" oblique". In ogni caso la parola o la frase scelta diverranno lo stimolo esterno, piuttosto che l'elemento casuale. Gli esercizi sono progettati per darti un'idea di come questi stimoli più correlati lavorino concretamente.

Supponi che ti sia stato assegnato il seguente compito da eseguire in un "modo creativo". In questi casi è stata fatta per te una selezione di pensieri obliqui, oppure puoi sceglierli in modo casuale dall'elenco (Appendice 2). Chiedi agli studenti solo di descrivere alcune delle loro idee rispetto ogni compito assegnato, seguendo il processo sistematico del problema in relazione allo stimolo casuale (obliquo).

Se vuoi fare un gioco di ruolo puoi proporre ai tuoi studenti di immaginarsi come fotografi creativi, pubblicitari creativi, "confezionatori" creativi o progettisti grafici.

1. 1. Crea un ritratto fotografico di una celebrità (scegli tu chi) seguendo la seguente strategia obliqua:

**'Sta tutto nelle righe'**

2. 2. Progetta una pubblicità per un succo di frutta seguendo la strategia obliqua:

**'Ha a che fare con i capelli'**

3. 3. Progetta il contenitore di un nuovo profumo femminile (puoi anche inventarti il nome) seguendo la strategia obliqua:

**'La storia dell'arte'**

Ecco qualche altro esempio di strategie oblique se vuoi provare una delle 3 sfide precedenti da un diverso punto di partenza:

*'Rendi simmetrico l'asimmetrico'*

*'Cosa può portare la natura al tuo procedimento?'*

*'Combina due cose in una sola'*

## Sommario e risorse

Completando le attività di queste linee guida con i tuoi allievi/tirocinanti, puoi aver creato sfide ai sistemi di pensiero che alcune persone troverebbero difficili, anche se i diversi metodi sono abbastanza facili da capire.

Questo disagio lungi dall'essere negativo, dovrebbe spingere il tuo pubblico ad interrogarsi e lottare con il pensiero convenzionale (verticale). Ricorda che il pensiero veramente originale e creativo si ottiene solo facendo le cose in modo differente.

Se tutto va nel verso giusto i tuoi student/tirocinanti si sentiranno più sicuri di sé nell'applicare i vari metodi nel generare di conseguenza risorse per imparare e insegnare o introducendo i metodi del pensiero creativo nelle lezioni.

Anche se questo insieme di attività può essere (e in realtà è stato) utilizzato come base per un corso di pensiero creativo, sentiti libero di adattarlo, migliorarlo e ricontestualizzare ognuno dei metodi: in poche parole: "fallo tuo". Infine come formatore o tirocinante, ricorda che imparare una nuova tecnica richiede esercizio e pazienza, perciò non scoraggiarti se all'inizio il progresso sarà lento, ma accadrà con l'atteggiamento giusto.

### Risorse

**Risorsa 1:** Modello stampabile da usare con l'esercizio dei disegni a pagina 15.

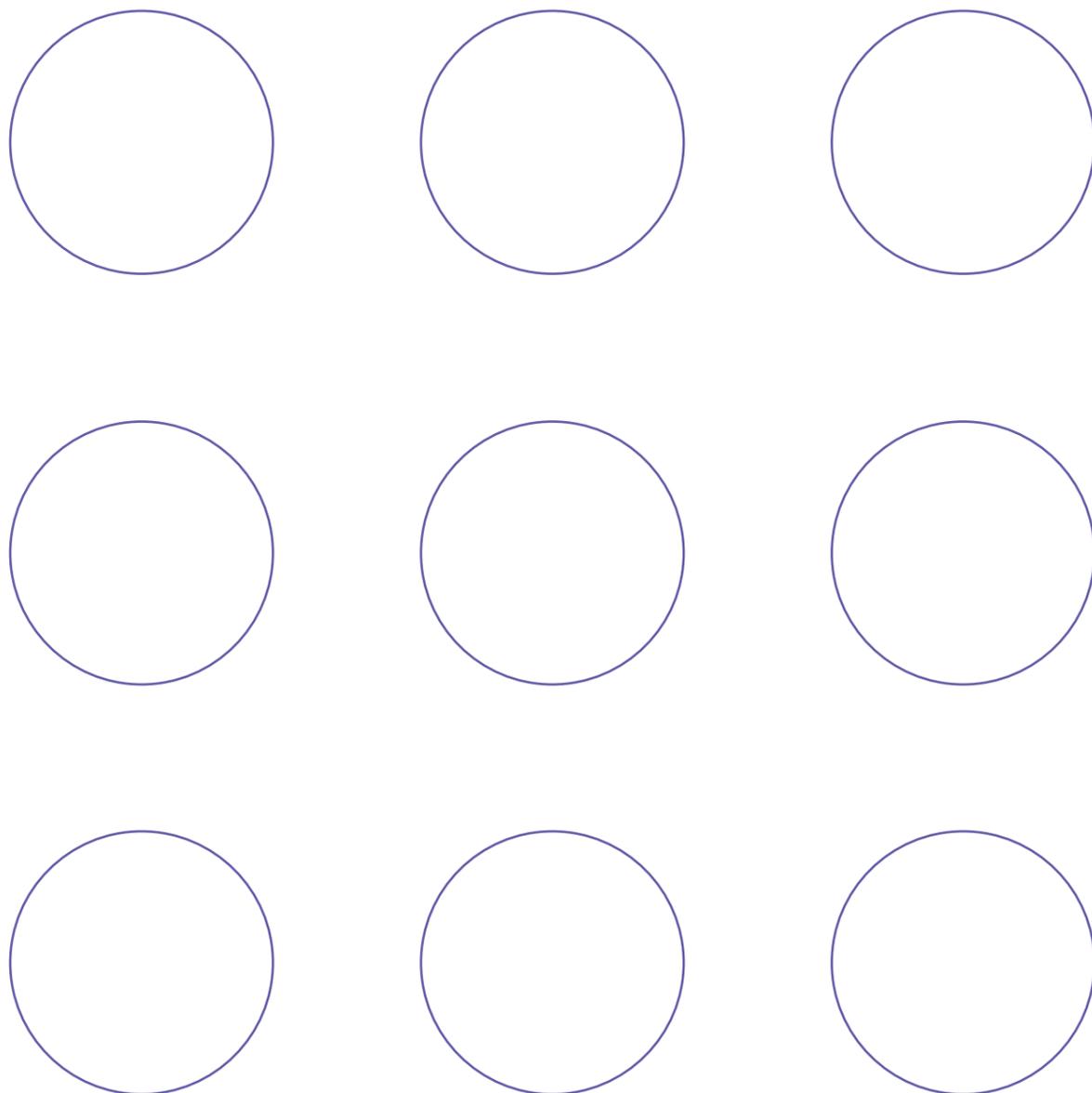
**Risorsa 2:** Istruzioni stile pensiero obliquo create per visual designer, ma sufficientemente flessibili da poter essere usate in un'ampia gamma di argomenti.

**Risorsa 3:** Il "kit di strumenti d'emergenza del pensiero creativo" è un elenco contenente tutti i metodi del pensiero creativo trattati nelle linee guida e due metodi aggiuntivi.

Il "kit di strumenti d'emergenza del pensiero creativo" viene proposto sia come promemoria per i fruitori, sia come veloce consultazione per chiunque voglia avere una breve panoramica su ciascun metodo principale del pensiero creativo.

### Risorsa 1

Questo è un esercizio silenzioso, segui le istruzioni per favore: **Devi creare dei disegni partendo dai 9 cerchi qui sotto**



Strategie di pensiero obliquo per visual designer	
1	Astrazione favorevole
2	Creare una sequenza
3	Come verrebbe approcciato da uno stilista?
4	Osserva la proiezione
5	Rendi il reale surreale
6	La gamma di design di gioielleria
7	Il focus dovrebbe essere modellando
8	Collage di stili
9	La storia dell'arte
10	Influenzati dalla musica
11	Cosa può offrire la natura al tuo procedimento?
12	Graffiti urbani
13	È connesso al fatto di indossare un cappello
14	Pensalo come se fosse un ballo
15	L'origami ha la risposta
16	Esprimi la narrazione
17	Nascondersi nelle ombre
18	Rendilo poetico
19	La risposta potrebbe essere un modello
20	Crea una maschera
21	È reale o solo un'illusione?
22	Enfatizza le impressioni
23	Echi di architettura
24	Principi cinematografici
25	Scolpiscilo
26	Focus sul carattere
27	Come lo approccerebbe un artista?
28	Pensa in tre dimensioni
29	Lo spazio negativo è positivo
30	Rendi asimmetrico il simmetrico
31	Un Animatic è una prova di concetto
32	Evita i dettagli
33	È tutta una questione di linee
34	La ripetizione è sempre un'opzione
35	Contorni lisci

36	Stili cinematografici
37	Mescola gli elementi
38	Crea ritmo
39	Bilancia senza simmetria
40	Collage di elementi
41	Narrativa sequenziale
42	Il colore è sovrano
43	Esplora la fantasia
44	Combina due cose in una
45	Solo materiali naturali
46	Qualsiasi colore ti piaccia purché sia nero
47	Guarda indietro nel tempo
48	Semplifica gli elementi principali
49	Prospettiva profonda
50	Le sagome sono più immediate
51	Scala per creare impatto o insignificanza
52	Solo elementi fatti a mano
53	Esponi il procedimento



## Kit di strumenti d'emergenza del pensiero creativo

<b>Pensiero laterale (o creativo)</b>	È più un'attitudine che qualsiasi altra cosa. Decidendo di essere creativo in un determinato contesto hai già aumentato le tue possibilità di arrivare a una soluzione creativa, decidendo di non essere creativo è altrettanto potente! Non-sequenziale • provocatorio • probabilità generativo • ricco
<b>Generazione di alternative</b>	In qualsiasi situazione le tue possibilità di avere più soluzioni creative aumentano considerevolmente se ti affidi a più di un'idea. Se vuoi essere tu quello creativo, non abbracciare mai l'idea che chiunque altro potrebbe aver pensato.
<b>Quote</b>	La generazione di alternative va gestita, per questo poniamo degli obiettivi in termini di numero di idee prodotte - e li chiamiamo Quote. Punta ad una quota che sia una sfida e si muova attraverso l'ovvio > l'inatteso > il potenzialmente folle.
<b>Limiti di tempo</b>	Visto che le quote consentono di gestire meglio le risorse, mettete anche un limite di tempo. Questo metodo generalmente aumenta il ritmo di lavoro dei partecipanti e stimola efficacemente l'attività cerebrale.
<b>Sfida alle supposizioni</b>	È facile presumere che se una cosa è in un certo modo lo sarà per sempre. Devi imparare a mettere in discussione tali supposizioni e cercare vie alternative per affrontare la situazione, anche se questo genera più domande.
<b>Il potere del "perché?"</b>	Come parte della sfida alle supposizioni prendi l'abitudine di fare domande, anche se sono provocatorie e vengono chieste cose che forse già conosci, spingi per nuove risposte, chiedi perché?
<b>Brainstorming (linee guida)</b>	Brainstorming è un modo di generare molte idee su ogni argomento o problema proposto, ma vanno seguite alcune linee guida: Definisci il problema > Stabilisci un limite di tempo > Rinvia il giudizio (registra TUTTE le idee) > Valuta alla fine della sessione > Riconosci le Idee Ponte
<b>Problem setting/solving</b>	I problemi sono un buon modo per avvicinare le persone ai metodi del pensiero creativo, tuttavia non sottostimare il potenziale di chiedere ad altri di porre dei problemi come esercizio. Questo diventa a pieno diritto un compito di pensiero creativo.
<b>What-iffing</b>	Chiedere "cosa succede se?" rispetto ogni problema o situazione proposta può aiutarti a vedere le cose diversamente. È una tecnica semplice ma molto potente se applicata con una quota - quante volte chiederai in modo diverso "cosa succede se?"
<b>Stimolo casuale</b>	Introduci nel contesto di un problema uno stimolo casuale per provocare il pensiero associativo. Gli stimoli possono essere colori, parole, immagini, oggetti, praticamente qualsiasi cosa abbia caratteristiche definite.
<b>Pensiero associativo</b>	In particolare quando usiamo uno stimolo casuale la fase più importante è spesso quella del pensiero associativo, che consente di stabilire le caratteristiche dello stimolo casuale - questa è la fase critica del metodo.
<b>Strategie di pensiero obliquo</b>	Questa tecnica, simile per molti versi allo stimolo casuale, si basa su istruzioni ambigue che offrono una sorta di guida didattica per risolvere un problema. La sua forza è che l'interpretazione sarà influenzata dal contesto corrente.
<b>Soggetti specifici delle strategie di pensiero obliquo</b>	Simili istruzioni ambigue possono essere prodotte con un rapporto più stretto per il tema o soggetto con cui si lavora, la chiave è di offrire suggerimenti fruibili senza diventare troppo prescrittivi.
<b>Ancora due metodi che non abbiamo affrontato nelle linee guida.</b>	
<b>Inversione</b>	L'inversione è un metodo che cerca deliberatamente di attivare il problema. Se il problema è "Come portare i lavoratori alle auto al momento giusto?" l'inversione può essere "Come portiamo le auto ai lavoratori" (Henry Ford)
<b>Riformula il problema</b>	Per riformulare il problema si intende cambiare l'enfasi prima che venga generata qualsiasi idea. Per esempio il problema delle città sovraffollate può essere riformulato come "perché le persone non vogliono vivere in campagna o in città più piccole?"

