



# CreativaMente: la mente che innova

Come la psicologia cognitiva "operazionalizza" il concetto di creatività

Prof. Ivana Bianchi

[ivana.bianchi@unimc.it](mailto:ivana.bianchi@unimc.it)

*Dipartimento di Studi Umanistici, Sezione Filosofia e Scienze Umane, Università di Macerata*



Creatività e pensiero divergente

Misurare la creatività: il TCD

Strategie





## Creatività e pensiero divergente



# Creatività

“La creatività consiste nel rivoluzionare il modo con cui si pensa ad un determinato ambito della realtà”  
(Johnson-Laird, 1993, pp 117-118)

- Si nasce creativi o si può imparare ad essere creativi?
- Che rapporto c'è tra creatività e intelligenza?

# Problem solving

**Pensiero finalizzato alla soluzione di problemi**

Pensiero riproduttivo

Tentativi ed errori

Pensiero produttivo

Pensiero creativo

Pensiero divergente (contrapposto a convergente)



# La creatività è una forma di pensiero, definita da specifiche caratteristiche

Partendo dalla Scala d'intelligenza Stanford-Binet, Guilford (1954) identifica 4 fattori (fluidità, flessibilità, originalità, elaborazione) che definiscono la dimensione divergente della struttura dell'intelligenza. Fattori poi confermati da Torrance (1959), Meeker (1977) e Williams (1996).

## Guilford 1967

- Pensiero convergente
- Pensiero divergente

Il **pensiero convergente** viene attivato nelle situazioni che permettono un'unica risposta pertinente. Esso, quindi, rimane circoscritto entro i confini del problema e segue le linee interne al problema stesso rispettando o utilizzando regole già definite e codificate. Esso è caratterizzato dalla ripetizione del già appreso e dall'adattare vecchie risposte a situazioni nuove in modo più o meno meccanico. Il pensiero convergente opera in contesti ben definiti, i cui termini sono individuabili con precisione e in cui sono presenti numerosi vincoli. In tali situazioni il pensiero convergente si caratterizza per una ricerca di soluzioni attuata in un ristretto ambito di possibilità e per una conseguente rapidità nell'emissione della risposta.

$$(12+23) : 5 = ?$$

ACE, BDF, CE?

Il **pensiero divergente** è invece attivato nelle situazioni che permettono più vie di uscita o di sviluppo. Esso pertanto va al di là di ciò che è contenuto nella situazione di partenza, supera la chiusura dei dati del problema, ricerca in varie direzioni e produce qualcosa di nuovo e di diverso. Il pensiero divergente opera in situazioni in cui sono presenti pochi vincoli e in cui i criteri di valutazione delle risposte sono imprecisati. In tali situazioni il pensiero divergente deve esplorare un ampio campo di possibilità e pertanto difficilmente conduce a una rapida emissione della risposta.

Diversa è la situazione in cui è richiesto, per esempio, di **pensare a tutti gli usi possibili di una pentola**. In questo caso non esiste un'unica risposta corretta (esistono molti usi appropriati di una pentola), non necessariamente occorre riferirsi all'esperienza passata (si possono immaginare usi mai sperimentati), si possono prospettare soluzioni che evadono dai termini del problema (la pentola come oggetto per contenere) il quale viene così impostato in una nuova ottica (per esempio, la pentola come copricapo per un travestimento in un gioco infantile). È questa una situazione in cui si può far ricorso al pensiero divergente.

# I principali fattori del pensiero divergente:

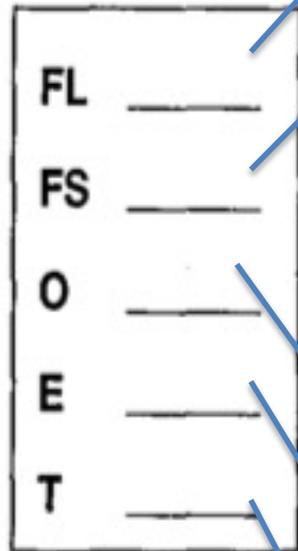
- FLUIDITA': **capacità di produrre numerose idee**. Quanto più abbondante è il numero di ipotesi, ricordi, e fantasie prodotte, tanto maggiore è la possibilità che uno di questi elementi possa risultare utile per risolvere il problema
- FLESSIBILITA': **capacità, nel corso del flusso di pensiero, di passare da una catena di idee o da uno schema ad un altro**. Es. non solo immaginare diversi usi della pentola, ma sempre come contenitore, ma usi in cui le funzioni della pentola mutano (contiene; suona; è rigida = ci si può sedere....)
- ORIGINALITA': **capacità di trovare risposte insolite o uniche** (risposte che, in un campione di soggetti, sono fornite da un solo individuo)
- ELABORAZIONE: **capacità di percorrere sino in fondo** la linea di pensiero intrapresa.
- VALUTAZIONE: **capacità di selezionare, tra le idee prodotte, quelle più pertinenti** agli scopi che ci si è prefissi di raggiungere.

**INNOVARE (Rivoluzione) richiede fluidità, flessibilità, originalità di pensiero  
capacità di elaborazione e di valutazione**



## TCD\_Protocollo A

Questo è un esercizio che serve a stabilire quanto vi riesce di esprimervi creativamente con alcuni disegni. Infatti, ci sono 12 disegni da fare. Lavorate velocemente. Cercate di creare un'immagine nuova a cui nessun altro potrebbe pensare. Avrete a disposizione 20 minuti per finire. Lavorate in ciascuna cornice partendo dalla numero 1 e procedendo in ordine. Non uscite dai riquadri. Fate i disegni usando ogni volta la linea o la forma che si trova in ciascuna cornice come punto di partenza e come parte delle vostre figure. Potete lavorare in qualunque parte della cornice a seconda del tipo di disegno che volete fare. Usate i colori per rendere le vostre immagini interessanti e creative. Dopo aver finito ciascun quadretto, pensate a un titolo intelligente per descriverlo e scrivetelo sulla riga che sta sotto la cornice.



Numero cornici

Variazioni di categoria

*Esseri viventi (EV)* — una persona, un volto, un fiore, un albero, un animale, ecc.

*Congegni meccanici (M)* — barca, navicella spaziale, bicicletta, automobile, strumento, giocattolo, ecc.

*Simboli (S)* — Lettera, numero, nome, bandiera, qualunque cosa che esprima un significato, ecc.

*Vedute (V)* — Città, autostrada, oceano, montagne, cortile, parco, scene di interni, ecc.

*Cose utili (U)* — vestiti, cibo, mobili, ecc.

Lavorare sia dentro che fuori dai segni

Asimmetria come misura di complessità

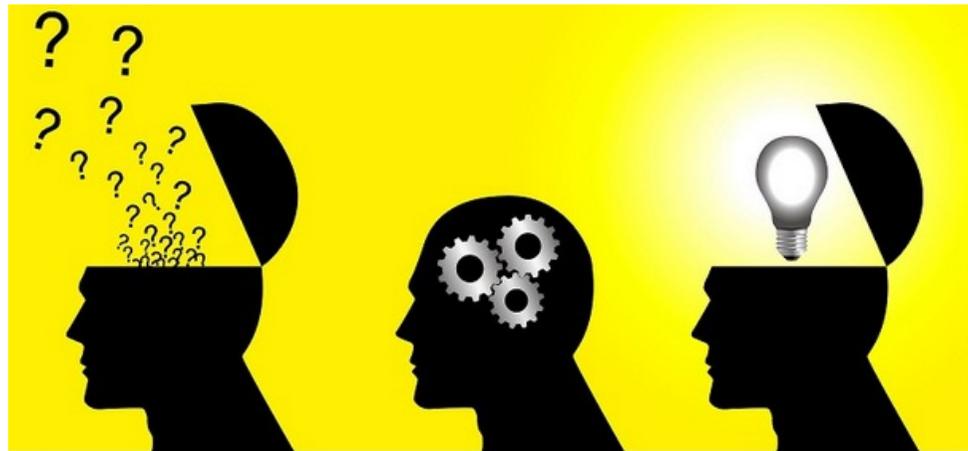
Titoli: uso descrittivo o uso intelligente, spiritoso e brillante del linguaggio e del vocabolario?

# “..... E io, cosa posso fare per essere creativo?”

1) CAPIRE da dove parto

2) SAPERE come si scompone /in che cosa consiste il processo di pensiero che porta a soluzioni divergenti/innovative FLUIDITA', FLESSIBILITA', ORIGINALITA', ELABORAZIONE , VALUTAZIONE

3) SAPERE che è falsa la credenza che le brillanti idee (insight/intuizioni) vengano dal nulla



4) SAPERE che si può esercitare e migliorare la propria capacità di fluidità, flessibilità, originalità, elaborazione, valutazione (strategie)

Nel contesto della analisi teoriche della creatività  
sono nati alcuni *training*

- 1) Brainstorming (teoria fattorialista)
- 2) Associazioni: combinare le idee (teoria associazionista)
- 3) Ristrutturare le idee (gestaltista)

NB: In tutte è necessaria una fase analitica

# 1) Brainstorming

(anni '40) è rapportabile ai tre principali fattori del pensiero divergente: la capacità di produrre molte idee, diversificate e insolite.

Si compone di due momenti:

- **1. un momento produttivo:** dato un problema - scomposto e analizzato - viene chiesto di proporre in relazione ad esso il maggior numero possibile di idee, non importa se adeguate.
- **2. un momento valutativo:** le idee proposte vengono valutate per la loro efficacia.

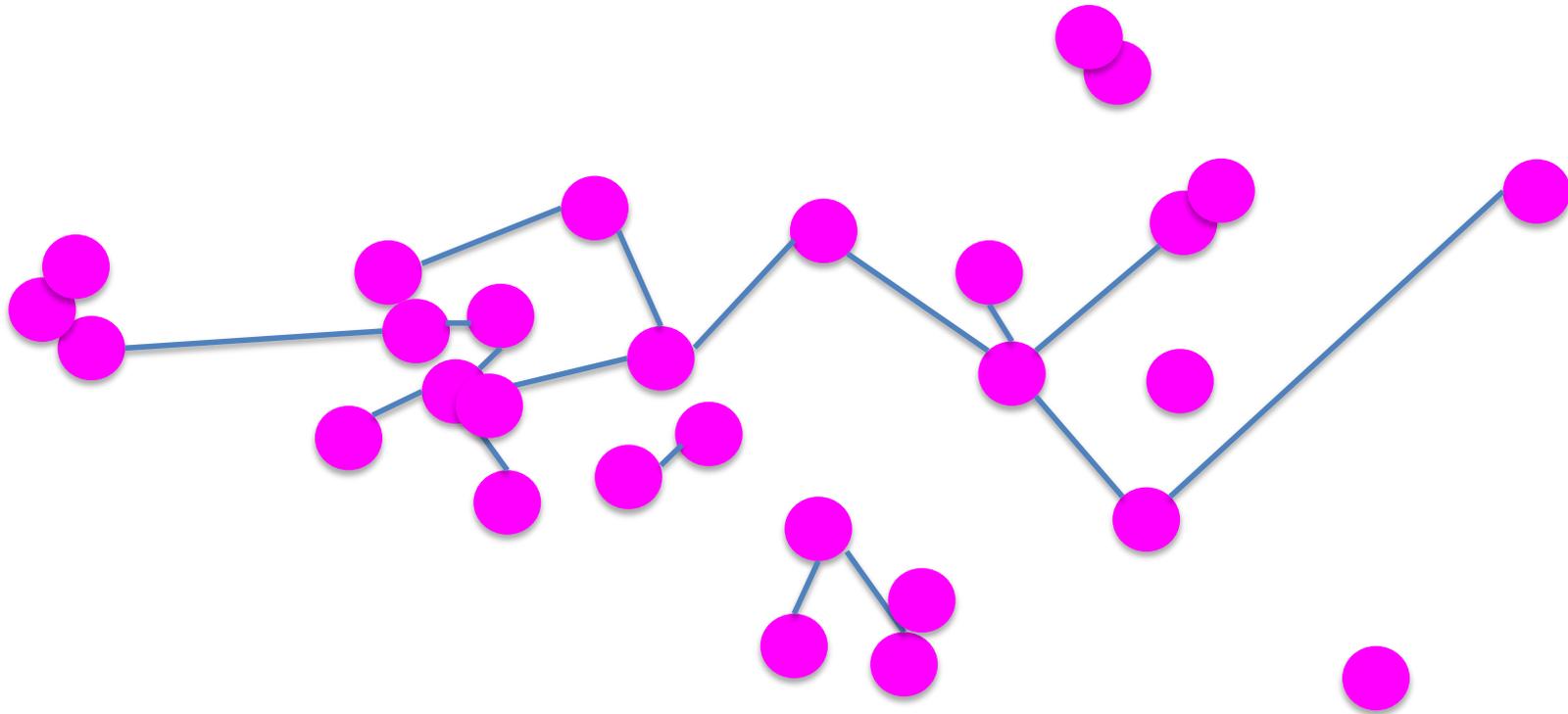
## **IMPORTANTE IL DIFFERIMENTO DEL GIUDIZIO!**

è importante che durante il primo momento l'individuo esprima liberamente quanto gli passa per la mente, evitando di formulare (a se stesso o ad altri) valutazioni su quanto prodotto di inibire o abbandonare idee che possono sembrargli fuori luogo, bizzarre o ovvie. La valutazione avverrà **dopo**.

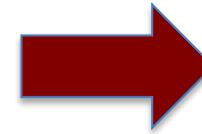
Idea di fondo: quanto è maggiore la ricchezza e la varietà del materiale ideativo grezzo emerso nella fase produttiva, maggiore è la probabilità di trovare suggerimenti interessanti e nuovi.

## 2) Combinare le idee: associazioni

Il pensiero consiste in una rete di associazioni (**legami**) tra contenuti mentali.



Legami **comuni**, associazioni **frequenti**:



**Associazioni  
NON FREQUENTI**

**qualche carattere**

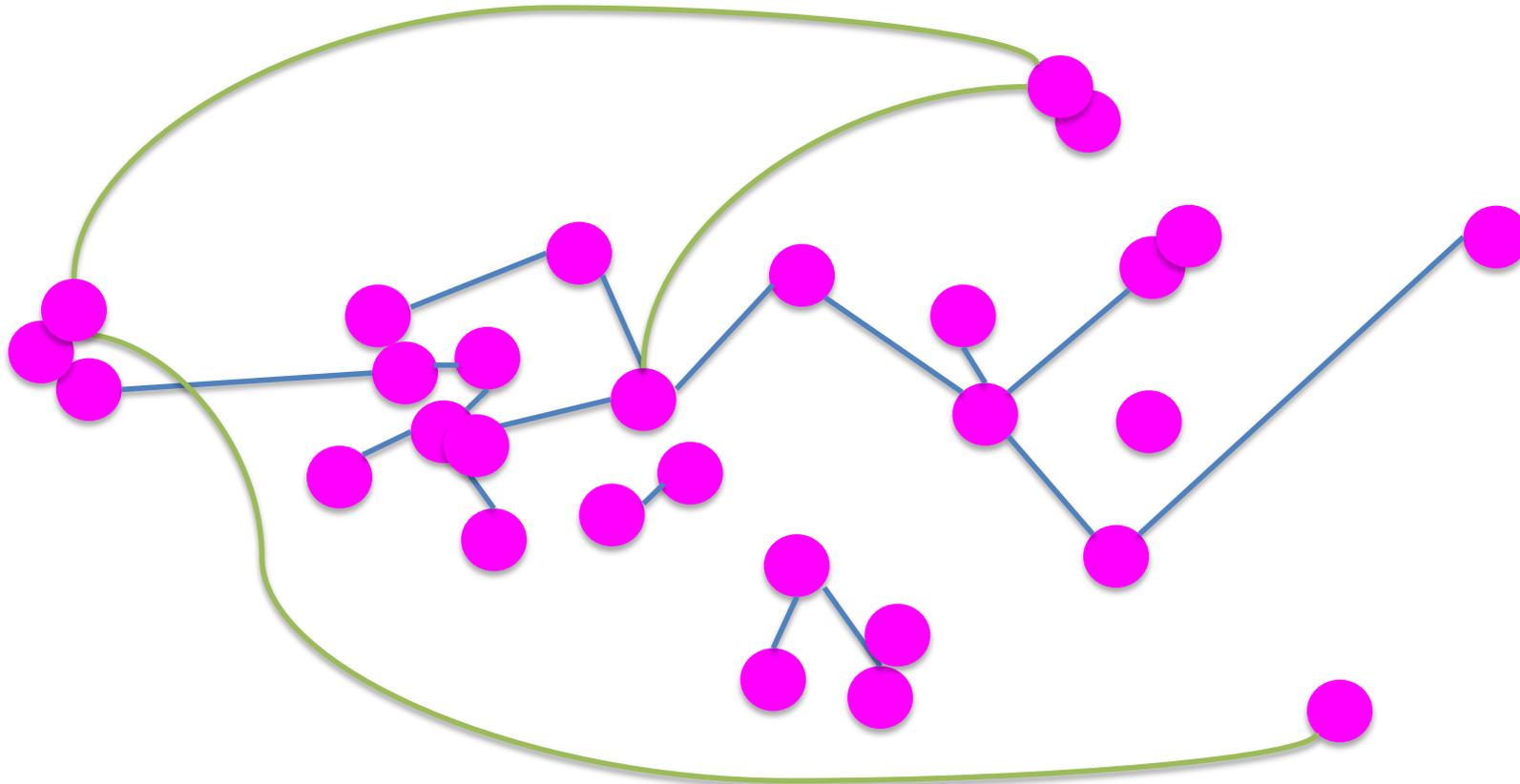
della prima idea è comune anche alla seconda idea (per esempio l'idea «cane» è associata all'idea «gatto» in quanto comune agli oggetti da esse designati è il fatto di essere animali, essere mammiferi, avere quattro zampe, passeggiare per le strade delle città, comparire insieme nell'espressione «essere come cane e gatto», ecc.), oppure dal fatto che tra le due idee ci sono aspetti di similarità funzionale (per esempio l'idea «vaso» può essere associata all'idea «scatola» in quanto entrambe designano oggetti il cui scopo è quello di contenere, oppure l'idea «ruota» può essere associata all'idea «disco» in quanto entrambe designano oggetti cui viene impresso un moto circolare).

Due idee possono inoltre essere collegate in quanto designano oggetti legati da rapporti di tipo temporale (l'idea «tuono» è associata all'idea «fulmine» in quanto il primo segue sempre il secondo), spaziale (l'idea «maniglia» è associata all'idea «porta» in quanto in genere le porte sono corredate di maniglie), causale (l'idea «uovo» è associata all'idea «gallina», in quanto la seconda produce la prima — o viceversa), oppure perché in qualche circostanza passata l'individuo ha stabilito un legame del tutto personale tra le due idee (per esempio, un certo tipo di scarpe può essere associato all'idea «cane» perché il giorno in cui si è portato per la prima volta quel paio di scarpe si è stati morsi da un cane).

# Innovare:

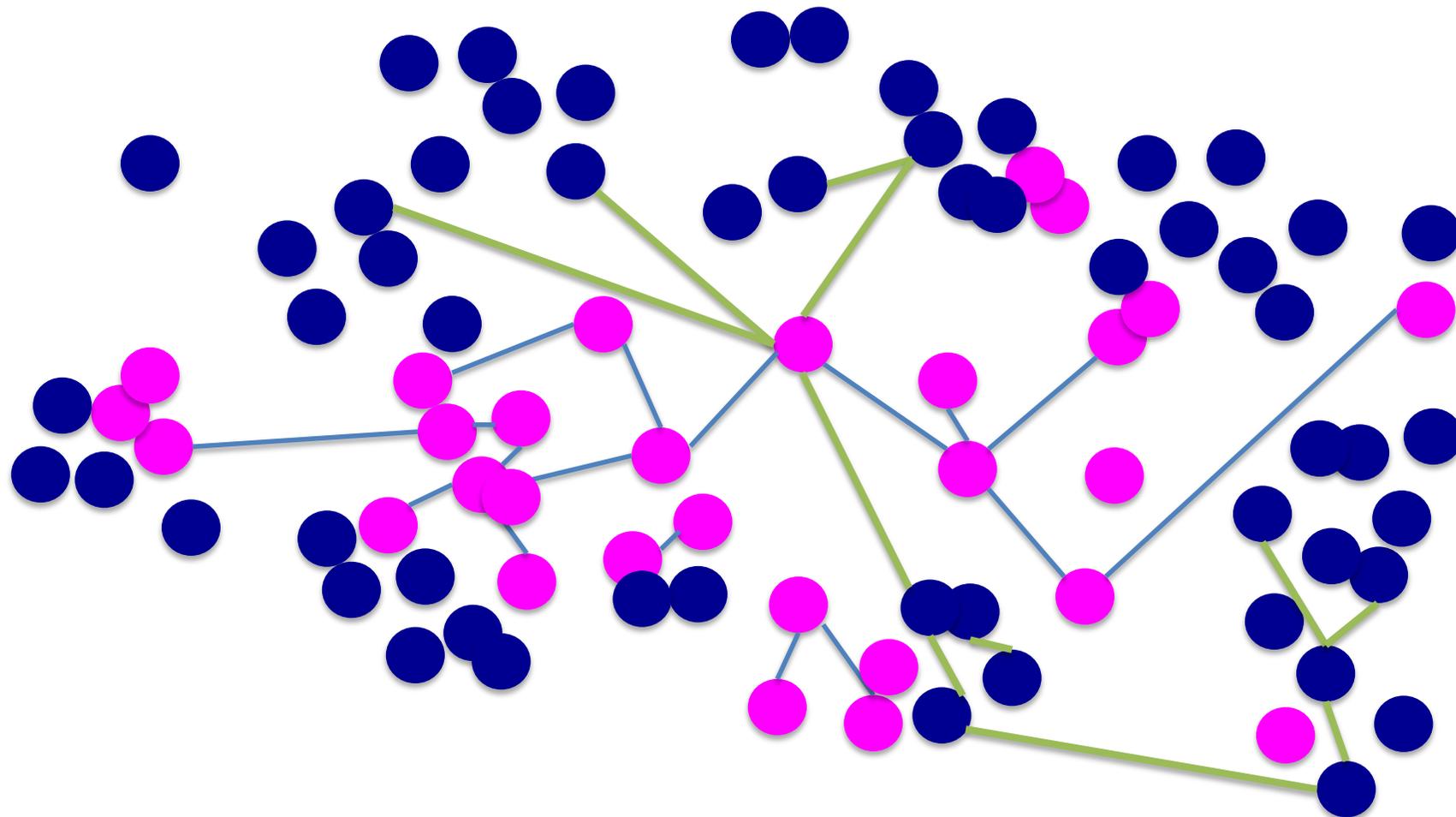
## Creare associazioni remote

Sulla base delle suggestioni offerte dalla storia della scienza sopra ricordate, Mednick (1962) ha proposto di identificare la creatività intellettuale con la capacità di mettere insieme in modo utile idee usualmente ritenute lontane le une dalle altre, cioè con l'abilità di combinare in modo nuovo e inconsueto elementi disparati che apparentemente hanno poco in comune tra di loro.



Le produzioni mentali innovative sono in grado di mettere in luce aspetti prima non considerati (della situazione/oggetto) perché **poco evidenti** o **troppo ovvi**.

!!!!!! Quantità di informazioni di cui il soggetti dispone

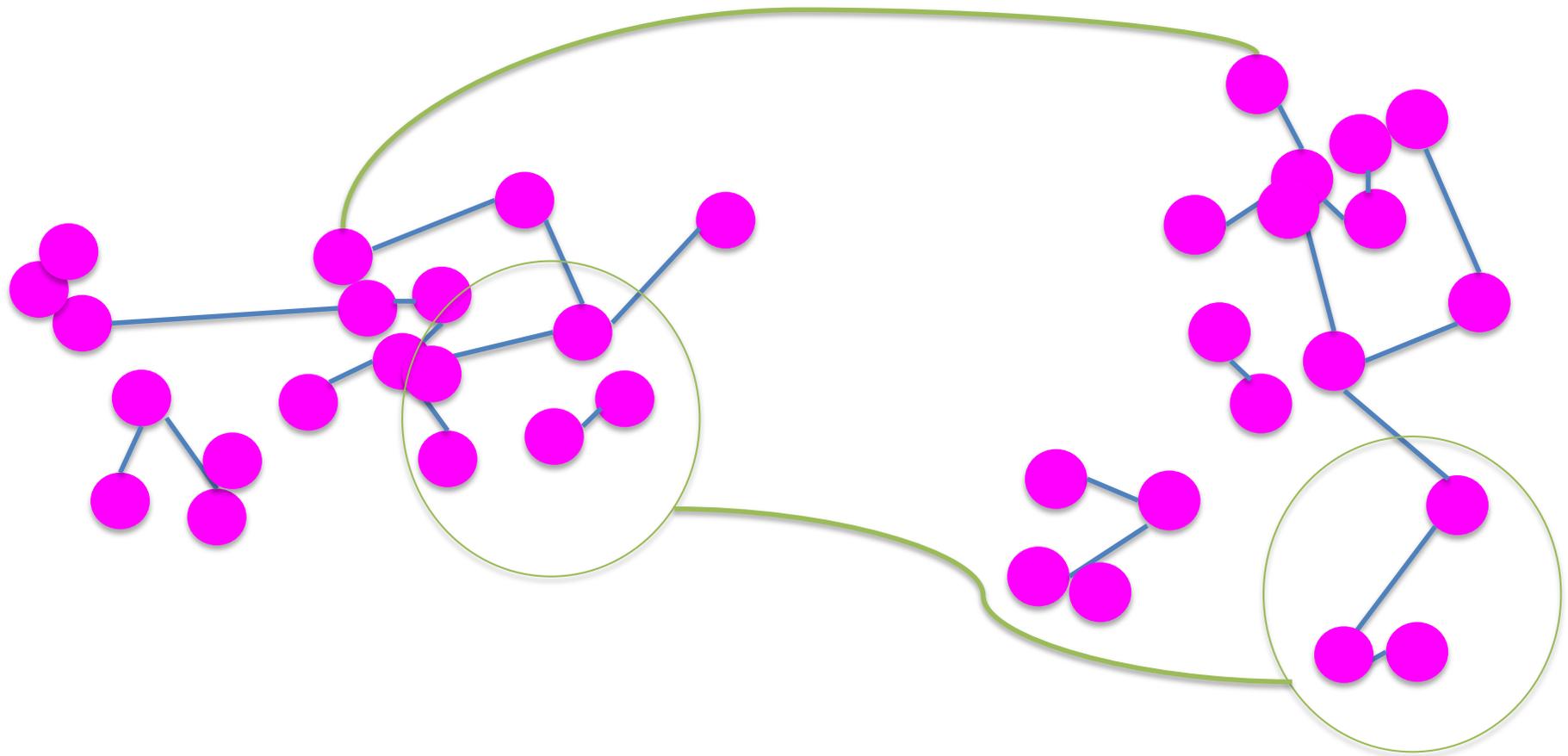


# Innovare:

**associare sistemi separati** (Barnett, 1953)

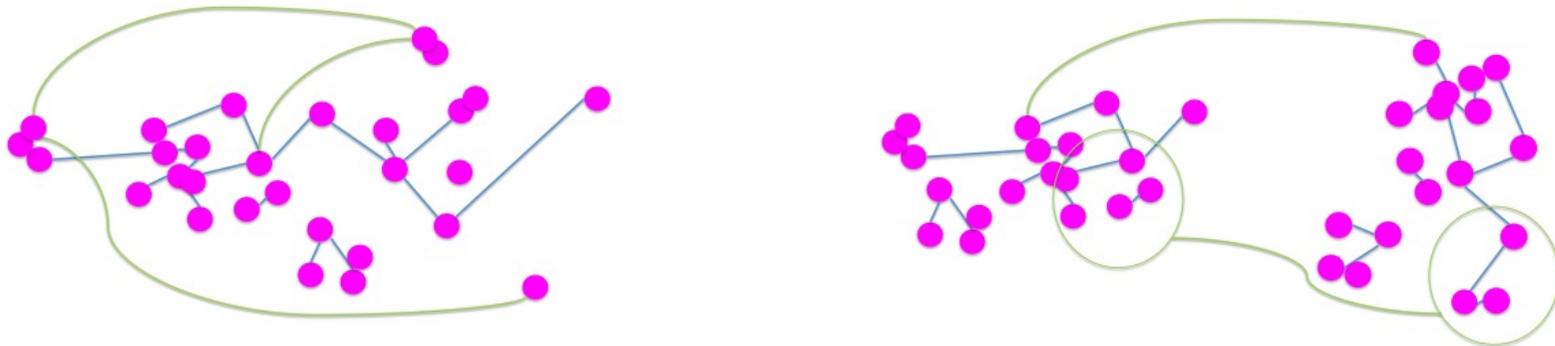
Combinare due sorgenti di informazione (Bateson, 1979; Hofstadter, 1987)

Riunire universi di discorso abitualmente considerati incompatibili (Koestler, 1964)



## 2) Combinare le idee: associazioni

**Vari metodi** si propongono di facilitare i processi di invenzione attraverso la giustapposizione di due elementi



- **Combinazione casuale** di elementi (Levine, 1988)
- Metodo delle “**relazioni forzate**” (Arnold, 1972, Zingales, 1974)
- (Pensiero analogico)

**Logica: Porre forzatamente in relazione due elementi, oggetti o idee per farne scaturire un terzo**

Nel contesto della analisi teoriche della creatività  
sono nati alcuni *training*

- 1) Brainstorming (teoria fattorialista)
- 2) Associazioni: combinare le idee (teoria associazionista)
- 3) **Ristrutturare le idee (gestaltista)**

NB: In tutte è necessaria una fase analitica