

# **Giochi Psicopedagogici**

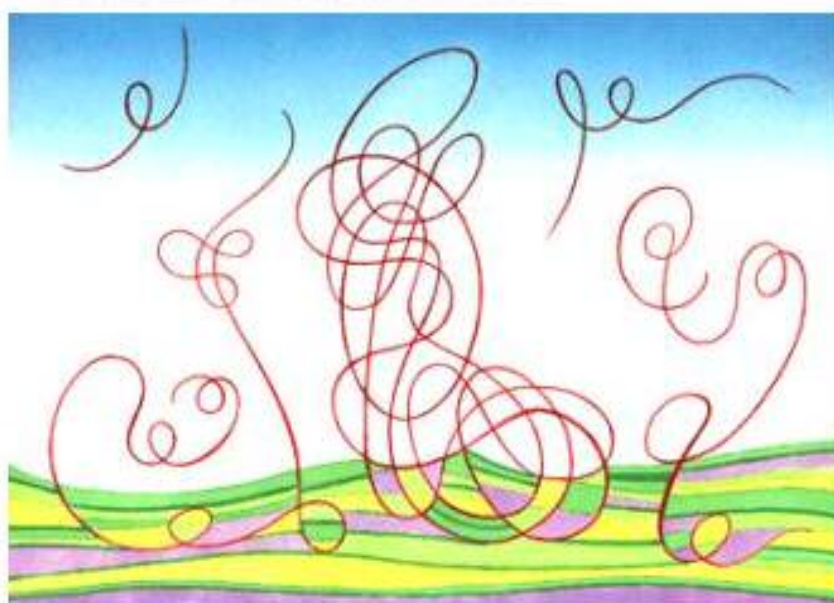
## **Volume 2**

Tecniche di creatività per la  
scuola, il tempo libero e la  
formazione degli adulti

**FERRUCCIO CAVALLIN  
MARGHERITA SBERNA**

Collana  
Il Mestiere del  
Formatore

**MF**



Edizioni Arcipelago



## IL MESTIERE DEL FORMATORE

Collana promossa da ARIPS, ReNaFoP e CoCeFS  
diretta da Alberto Raviola e Maria Vittoria Sardella

Questa collana è promossa da ARIPS–Associazione Ricerche e Interventi Psicosociali, che dal 1978 opera per lo sviluppo delle competenze umane. Ma è anche promossa dal Registro Nazionale Formatori Professionisti (ReNaFoP) e dal Comitato Certificazione Formatori Skills (CoCeFS): due iniziative nate nel 1998 per la qualificazione dei formatori.

La Formazione è una pratica cruciale per la transizione dalla Modernità industriale all'Immaterialesimo del XXI secolo. Milioni di uomini, gruppi e organizzazioni si trovano nella necessità di modificare e sviluppare le loro competenze per fronteggiare un passaggio epocale e la Formazione è il primo soddisfattore di questa necessità. I formatori sono dunque gli operatori centrali di quest'epoca: potenzialmente coloro che possono stimolare la "rivoluzione della luce", come i tessitori guidarono la rivoluzione industriale e, i cittadini borghesi la rivoluzione francese e, i tipografi la rivoluzione americana, gli operai quella russa. Osservare da vicino e offrire strumenti, teorici e pratici, alla professione del Formatore significa analizzare e stimolare un cruciale elemento di catalisi della transizione fra due epoche.

La Collana presenterà testi teorici e metodologici, ma anche strumenti tecnici, perché quella del Formatore non è solo una professione tecnica, ma non è neppure un lavoro meramente intellettuale. Ad oggi, la formazione italiana soffre di tre limiti. Una minoranza di formatori produce pensieri, ma trascura la tecnica. Un'altra porzione si concentra sulla tecnica, come se questa potesse sostituire il pensiero. Una larga maggioranza fa una formazione "pratica e casuale", evitando i processi culturali e le raffinatezze metodologiche. I libri che saranno pubblicati cercheranno di stimolare i lettori a qualificare le loro prestazioni, alla ricerca di un equilibrio fra teoria, metodo e tecnica, senza dimenticare che, al di sopra di ogni cosa, la formazione deve essere utile e produrre risultati.

Ulteriori informazioni: [www.aips.com](http://www.aips.com)

Collana: Il mestiere del formatore

[Ferruccio Cavallin](#), [Margherita Sberna](#)

GIOCHI PSICOPEDAGOGICI

VOLUME 2

Tecniche di creatività per la scuola,  
il tempo libero e la formazione degli adulti

© Copyright 2003 Edizioni Arcipelago

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

Via Bertelli, 16 20127 Milano

Prima edizione su carta Luglio 1987  
a cura di CLUP

Edizione elettronica Maggio 2003

a cura di [Edizioni Arcipelago](#)

I diritti di traduzione, memorizzazione elettronica, riproduzione e adattamento totale o parziale, con qualsiasi mezzo (compresi i microfilm e le copie fotostatiche), sono riservati per tutti i Paesi.

IL MESTIERE DEL FORMATORE

[Ferruccio Cavallin](#)

[Margherita Sberna](#)

# **GIOCHI PSICOPEDAGOGICI**

## **VOLUME 2**

Tecniche di creatività per la scuola,  
il tempo libero e la formazione degli adulti

Collana promossa da ARIPS, ReNaFoP e CoCeFS  
Diretta da Alberto Raviola e Maria Vittoria Sardella

## INDICE

<b>Presentazione .....</b>	<b>7</b>
----------------------------	----------

### **Capitolo 1**

<b>Studi e ricerche sulla creatività .....</b>	<b>9</b>
1.1- Che cos'è la creatività .....	13
1.2- Individuo, gruppo, creatività .....	18

### **Capitolo 2**

<b>Le variabili intellettuali considerate .....</b>	<b>21</b>
2.1- La capacità di associazione .....	22
2.2- La capacità di dissociazione .....	23
2.3- La fluidità verbale .....	23
2.4- La fluidità ideativa .....	24
2.5- La capacità di modificare gli oggetti .....	25
2.6- La capacità di fare analogie .....	26
2.7- La capacità di sintesi .....	27
2.8- La capacità di analisi .....	28
2.9- La percezione e la flessibilità .....	29
2.10- Considerazioni globali .....	31

### **Capitolo 3**

<b>Le cinque creatività .....</b>	<b>33</b>
3.1- Creatività di percezione .....	36
3.2- Creatività di analisi .....	36
3.3- Creatività di soluzione e produzione .....	36
3.4- Creatività di selezione .....	37
3.5- Creatività di applicazione .....	37
3.6- Luoghi comuni sulla creatività .....	37
3.7- Blocchi alla creatività .....	38
3.7.1- Ostacoli culturali .....	38
3.7.2- Ostacoli emozionali o affettivi .....	38
3.7.3- Ostacoli percettivi .....	39
3.8- Come superare gli ostacoli .....	39
3.8.1- L'elenco .....	40
3.8.2- Il campanello .....	40
3.8.3- La musica .....	40

## **Capitolo 4**

<b>Le attività formative .....</b>	<b>42</b>
4.1- Introduzione .....	42
4.2- La socialità .....	43
4.3- Esercitare la propria mente .....	45
4.3.1- Capacità di associazione .....	45
4.3.2- Capacità di dissociazione .....	49
4.3.3- Fluidità verbale .....	53
4.3.4- Fluidità ideativa .....	54
4.3.5- Capacità di modificazione degli oggetti .....	61
4.3.6- Capacità analogica .....	63
4.3.7- Capacità di sintesi .....	66
4.3.8- Capacità di analisi .....	70
4.3.9- Flessibilità .....	71
4.3.10- Percezione .....	76

## **Capitolo 5**

<b>Risolvere un problema creativamente .....</b>	<b>77</b>
5.1- Tecniche di analisi del problema .....	77
5.2- Tecniche di produzione di soluzioni .....	84
5.3- Come scegliere fra le idee .....	99
5.4- L'applicazione .....	100

## **Capitolo 6**

<b>La persona creativa .....</b>	<b>101</b>
----------------------------------	------------

<b>Bibliografia .....</b>	<b>105</b>
---------------------------	------------

## **PRESENTAZIONE**

Dopo un primo volume sui giochi di socializzazione, la Collana ne presenta un secondo, sempre di giochi, ma di creatività.

I due autori hanno lavorato molto, per arrivare a questo volumetto. Hanno raccolto il meglio dell'esperienza statunitense, tedesca e francese, partecipandovi direttamente. Hanno poi realizzato una ricerca empirica su circa dieci gruppi di diverse età, nell'arco di cinque anni. Il risultato è una sintesi esauriente, abbastanza pratica da poter essere usata da chiunque si occupi di educazione e formazione, ma anche abbastanza fondata teoricamente da mettersi molto al di sopra della manualistica da stazione ferroviaria.

Diciamo subito che queste attività o giochi non sono grimaldelli sufficienti a sostituire incapacità professionali, nessuno che non sia abbastanza esperto di formazione potrà farne uso con apprezzabili risultati. Questi giochi, infatti, vanno inseriti in un preciso contesto formativo, dove esista un serio e chiaro rapporto fra formatore e discenti, un progetto formativo complesso e programmato, un ruolo formatore definito e professionale. In presenza di queste condizioni i giochi diventano una eccezionale tecnica di intervento e i risultati hanno una precisa visibilità.

In particolare mi sembra che un efficace programma di induzione della creatività debba tener conto di tre elementi essenziali.

Anzitutto la sequenza dei giochi, che va studiata in relazione alle condizioni dei "giocatori", agli obiettivi da raggiungere, ai tempi disponibili. In questo senso mi sembrano assai utili le parti teoriche del volume che presentano partitamente le diverse componenti della creatività ed i giochi ad esse connessi.

In secondo luogo ha una grande importanza la ripetizione dei giochi, con una frequenza ed una intensità da dosare attentamente. Giochi che vengono fatti una sola volta assumono una funzione meramente esplorativa, stimolano curiosità o illuminazioni, ma non arrivano ad indurre processi di creatività. D'altronde, giochi ripetuti di seguito e in misura eccessiva rischiano di produrre assuefazione e

noia: non bisogna dimenticare che la creatività non può passare attraverso attività conformiste e ripetitive.

In terzo luogo va posta molta attenzione al modo di “porre” i giochi, cioè allo stile dell'animatore. Mi sembra che l'elemento cruciale di questo stile sia la tenuta di un delicato equilibrio fra il livello razionale e quello emotivo. Lo stile dell'animatore deve poter mobilitare la razionalità dei partecipanti ma anche la loro emotività, in modo da porli in quello stato tensionale che solo può produrre la “catastrofe” tipica del processo creativo.

*Guido Contessa*



## Capitolo1

### STUDI E RICERCHE SULLA CREATIVITÀ

Lo studio della creatività ha inizio con gli anni Cinquanta. In precedenza qualche raro autore, prendendo spunto dai lavori sull'intelligenza, aveva messo in discussione la validità dei tests che misuravano tale abilità: la risposta ai reattivi (giusto o errato) serviva soltanto a valutare le componenti del pensiero convergente.

I lavori di Simpson (22), Andrews (30), McCloy e Meyer (31), Gordon (43) e Welch (46) mettevano in discussione tale approccio.

Wertheimer con "Il pensiero produttivo" del 1945 riprendendo tali spunti apre una nuova strada contrapponendo al pensiero logico le potenzialità dinamiche e produttive del pensiero creativo.

Il grosso contributo teorico sull'argomento ha origine a partire dal 1950 sulla spinta concomitante di quattro fattori socioeconomici:

- l'intelligenza logica si dimostrava da sola insufficiente a spiegare i risultati raggiunti nelle scienze;
- la fiducia che la ragione avrebbe trionfato nella politica e nella società si era frantumata davanti agli avvenimenti legati all'ultimo conflitto mondiale;
- la sopravvivenza economica futura sarebbe dipesa dall'invenzione di nuove strategie e dall'individuazione di nuove risorse. L'antagonismo USA-URSS aveva provocato, soprattutto negli States, l'ampliamento dei mezzi disponibili per l'innovazione;
- una nuova sensibilità spingeva la gente all'autoaffermazione attraverso la possibilità di poter creare in prima persona cose nuove, invece di limitarsi al semplice utilizzo dei prodotti della creatività altrui.

Guilford nel 1950 pubblica un articolo dal titolo "Creativity" in *American Psychologist* dove, accanto al pensiero logico-deduttivo o convergente, che aveva caratterizzato

la ricerca scientifica del passato, individua un pensiero “divergente”, meno vincolato a schemi rigidi ed in grado di produrre molteplici alternative.

Quasi contemporaneamente un altro studioso, Osborn, traduce sul piano applicativo alcune ipotesi sulla materia in oggetto dando origine al metodo di Brainstorming (L'immaginazione costruttiva – 1953). Il nuovo modo di impostare lo studio del pensiero porta a valorizzare non solo l'intelligenza, ma riconosce l'esistenza di una modalità creativa nell'affrontare e risolvere i problemi.

La maggior produzione teorica in materia si sviluppa successivamente fino alla metà degli anni Settanta, privilegiando di volta in volta campi specifici del fenomeno Creatività. Ulteriori contributi di studio si sono realizzati anche negli anni Ottanta, quando l'attenzione si è focalizzata particolarmente sull'innovazione applicata all'ambiente produttivo e alle organizzazioni.

Vediamo di seguito le aree di ricerca di maggior interesse e gli autori che le hanno indagate.

Forse il più consistente apporto di studi e ricerche riguarda il tentativo di individuare i tratti caratteristici che connotano la persona creativa.

Ciò con l'obiettivo di poter successivamente descrivere lo sviluppo di tale risorsa in ogni individuo. Tra gli altri ricordiamo i lavori di McKinnon (62), McClelland (56), Barron (55), Cropley (68), Wallace e Kogan (65).

Altrettanto interessante e produttiva è stata la ricerca per appurare i legami esistenti tra intelligenza e creatività, nel tentativo di confermare l'indipendenza dell'ultima dalla prima o, al contrario, ma meno spesso, di individuare una correlazione positiva.

Oltre al già citato Guilford, in tale ambito hanno operato tra gli altri Torrance (62), Getzels e Jackson (62), McClelland (56), Yamamoto (64), Cropley (68).

La necessità di sperimentare in ambito educativo le condizioni ottimali per favorire il manifestarsi e lo svilupparsi della creatività, ha interessato un altro filone della ricerca nel quale si sono distinti anche Mead (59), Weieberg e Springer (61), Helson (66). L'area dell'insegnamento con indagini su insegnanti e allievi comprende lavori di Parnes e Harding (72), Torrance (61 -

62), Maltzman (58-60), Rubini (77-80).

Strettamente legata a queste indagini è venuta sviluppandosi l'area specifica della produzione di manuali e l'elaborazione di tecniche che vanno sotto il nome di "Formazione della creatività".

Da qui il passo è stato breve per indagare i problemi connessi alla applicazione delle teorie e delle tecniche in campo organizzativo ed aziendale.

Ricordiamo i lavori di Osborn (57), Parnes e Meadow (59 - 67), Taylor e Block (57-58), Gordon (61), Raudsepp e Hongh (77). Anche il problema della misurazione della creatività ha originato interessanti lavori. I risultati, tuttavia, non sono stati altrettanto produttivi di quelli relativi alla misurazione dell'intelligenza: ciò nonostante oggi è possibile disporre di alcuni strumenti sufficientemente attendibili.

In tale ambito, fondamentale è stata l'opera di Guilford (59).

Significativi anche i contributi di Torrance (62), Mednick (62), e dell'italiano Calvi (66). Negli ultimi anni si è sviluppato soprattutto il tentativo di favorire l'applicazione della creatività in tutti gli ambiti della vita della persona.

Particolare interesse rivestono in questo senso le aree dell'educazione e del lavoro.

Mentre in un primo tempo il ricercatore operava individualmente, attualmente ricerche e studi si svolgono all'interno di strutture sorte appositamente ed organizzate con lo specifico obiettivo di individuare gli strumenti utili allo sviluppo della creatività nell'individuo, nel gruppo e nell'organizzazione. Il metodo ha prevalso sulla spontaneità ottenendo indubbi vantaggi in termini di efficacia e di efficienza.

Negli USA la Fondazione per l'educazione creativa (fondata da Osborn e diretta da A. Biondi) dispone di un dipartimento per gli studi creativi che edita trimestralmente il "Journal of Creative Behaviour" ed organizza ogni anno un convegno internazionale sull'argomento a cui partecipano i maggiori studiosi del mondo. Non va dimenticato che negli USA gli investimenti per la ricerca innovativa sono di entità veramente considerevole; inoltre la "cultura" della creatività non trova difficoltà a diffondersi e svilupparsi proprio per la struttura mentale degli americani.

Da loro trova spazio tutto ciò che è pionieristico ed esiste una innegabile fede nella possibilità di trasformare l'individuo attraverso l'azione formativa.

Negli States, inoltre, il patrimonio della storia passata e della tradizione è meno vincolante che nei Paesi europei poiché lascia più spazio a ciò che è nuovo. Possiamo individuare un esempio di ciò nel rapidissimo e diversificato sviluppo industriale di quel Paese in cui la "fame" di innovazione e di novità richiede e veicola continuamente investimenti.

Anche il Canada, specialmente lo Stato del Quebec, favorisce la ricerca creativa.

Al di qua dell'Atlantico l'inglese De Bono può essere considerato senza dubbio uno dei moderni capiscuola.

Nel suo paese uno spazio anche culturale è alimentato dalla rivista "Creativity Network" e dai numerosi corsi anche tecnici dedicati all'area produttiva e del management.

Analogamente il problema è vivo in Francia dove troviamo il contributo del G.R.E.C. di Jaoui oltre che di numerosi consiglieri in creatività che supportano le organizzazioni anche pubbliche. Il mondo accademico è sensibile particolarmente al tema dell'innovazione anche in Belgio all'Università di Lovanio. In Germania, vicino a Colonia, l'Istituto per la creatività applicata ha prodotto pregevoli lavori anche nel campo dell'educazione.

Nel nostro Paese, infine, dopo un periodo nel quale la creatività è stata di quasi esclusivo dominio di educatori ed insegnanti, oggi si assiste al proliferare di interesse da parte del mondo produttivo. La creatività "selvaggia" connaturata al carattere latino comincia a sentire il bisogno di una seppur minima sistematizzazione di stampo anglosassone. L'improvvisazione ed il lampo di genio non sono più sufficienti a rinverdire gli allori appassiti della tradizionale fantasia italiana.

Oggi il mercato vede sempre più numerose associazioni, studi professionali, liberi consulenti che offrono interventi per sviluppare tale abilità.

Fra questi c'è l'ARIPS che, dal momento della sua fondazione (1978), conduce una ricerca empirica su due aspetti del "problema creatività": la misurazione della capacità creativa e la stimolazione-potenziamento di tale dote. Questo lavoro, che non si considera ancora

concluso, ha dato come prodotto, fra il resto, questo libro.

### **1.1- Che cos'è la creatività**

Cerchiamo di far luce sulle sue caratteristiche distinguendo sommariamente le cose più importanti da quelle che lo sono meno, anche se nemmeno queste si dovrebbero trascurare. Proprio da esse, infatti, potrebbe scaturire l'idea per la ricerca di qualcosa di ulteriormente creativo.

Si potrebbe cominciare con una definizione di creatività: ma, siamo sinceri, non esiste nulla di meno creativo di una definizione. Essa esaurisce il concetto e lo limita in un numero contenuto di parole che si bloccano inesorabilmente, senza possibilità di sviluppo, al punto posto alla fine della definizione.

Per fortuna, però, ogni definizione rimane valida solamente finché non viene cambiata.

Partendo da tale fondamentale considerazione vediamo di enunciare alcune: si tratta solamente di 'assaggi' che non esauriscono la varietà di opinioni sull'argomento.

Per Luthe è la capacità e la facilità nel produrre, fare od esprimere effettivamente ciò che proviene, almeno in parte, da sé stessi.

Anche Sillamy pone l'accento sulla valenza personale, ritenendola una disposizione a creare che esiste in tutti gli individui e a tutte le età, in stretta correlazione con l'ambiente socioculturale di provenienza.

E. Fromm (59) è dell'opinione che essa si manifesti nella capacità di "vedere" e di "rispondere".

Riproponendo il taglio dato da Luthe e Sillamy, R. May (59) ritiene che nella creatività si esprima "l'uomo normale nell'atto di realizzare se stesso, come massima rappresentazione del grado di sanità emotiva".

G.M. Prince, estremamente prolifico, ne dà molte definizioni suggestive: la vede come un'armonia arbitraria, uno stupore atteso, una sorpresa familiare, un generoso egoismo, una certezza inaspettata. Ma non basta: essa è ancora una frivolezza vitale, una libertà disciplinata, una costanza inebriante, una iniziazione ripetuta, una gioia difficoltosa, un rischio previsto, una solidità effimera, un'aspettativa miracolosa e una meraviglia abitudinaria.

Cosa aggiungere ancora dopo tanta varietà?

Forse vale la pena di riportare soltanto altre tre definizioni che ci consentono di riassumere, successivamente, quelli che sono i tratti fondamentali.

Per H.D. Larswell la creatività è la disposizione a fare o a riconoscere le innovazioni apprezzabili.

Per Getzels e Jackson (62) è "la capacità di congiungere elementi che sono comunemente pensati come indipendenti o dissimili" (molto vicino all'idea di Bisociazione di Koestler – 74). Per Taylor (64), infine, essa è un processo che dà un nuovo prodotto.

Si potrebbero riportare altre citazioni, ma la cosa sembra superflua. Senza dubbio ogni definizione presenta un certo fascino ma, al di là dell'impatto emotivo, nessuna riesce a spiegarci esaurientemente cosa sia, in definitiva, la creatività.

È possibile, tuttavia, rilevare alcuni elementi in comune a tutti i diversi punti di vista.

La creatività è la capacità della persona o l'attitudine a:

- organizzare in forma diversa gli elementi;
- produrre idee nuove e realizzabili.

Pertanto, oltre ad una disposizione psicologica, è necessaria una certa abilità per tradurre in concreto idee e concetti.

Sembra esistere un accordo tra gli studiosi nel ritenere che il processo creativo consista essenzialmente nella capacità di combinare tra loro almeno due elementi normalmente distanti, che appartengono al mondo interiore delle persone o a situazioni esterne ad esse. Cosicché, più lontani sono gli elementi utilizzati, più ci avviciniamo al processo creativo.

L'altro elemento comunemente accettato è che il procedimento creativo deve portare ad un risultato concreto, osservabile e riproducibile.

Un pensiero, una fantasia non si possono definire creativi se non prendono consistenza reale in un oggetto, in una forma, in un costrutto, nati dall'incontro dell'autore con i materiali e le cose dell'esperienza.

Un esempio interessante è fornito dalla genesi della teoria atomica. Dalton fu il primo a dimostrare che gli elementi sono costituiti da atomi e a lui si attribuisce il merito di tale scoperta, anche se, in realtà, già molti secoli prima, sia Lucrezio che Democrito avevano formulato un'ipotesi simile. Ma non fu l'intuizione geniale dei due, quanto la

dimostrazione e l'applicazione alla pratica di Dalton che diedero i risultati concreti e produssero frutti in campo scientifico.

J. P. Guilford in un articolo apparso in *American Psychologist* nel 1950 cerca di scomporre il pensiero creativo in elementi più semplici.

Il primo è la *FLUIDITÀ*, cioè la capacità di produrre un gran numero di idee partendo da uno stimolo, senza badare alla buona o cattiva qualità delle stesse. Il flusso favorito dallo stimolo porta ad elaborare un numero di idee variabile, a seconda della fantasia del soggetto. Pensate, ad esempio, di dover indicare il maggior numero di oggetti ruvidi oppure soffici o, ancora, che possiedano entrambe le caratteristiche.

Il procedimento più frequente consiste nel fare riferimento alla propria esperienza, al bagaglio di conoscenze acquisito nel passato.

Ne risulteranno indicazioni di tipo semplice, oppure più complesso dovute all'accostamento di cose insolite. Se la ricerca prosegue per un tempo non breve, porterà all'individuazione di elementi sempre più complessi dopo aver fornito, in ordine di tempo, quelli più elementari.

La concentrazione su un singolo problema è più produttiva, in termini quantitativi, poiché consente di percepire gli aspetti solitamente tralasciati nelle indagini superficiali. Maggiore è il numero di soluzioni proposte per il medesimo problema, più elevata è la percentuale di successo nel trovare la situazione adatta a ciò che cerchiamo. In definitiva è una questione di probabilità statistica. La fluidità rappresenta l'aspetto quantitativo del pensiero creativo.

Un secondo elemento è rappresentato dalla *FLESSIBILITÀ*. Essa consiste nella capacità di cambiare impostazione del pensiero, di mutare punto di vista relativamente all'idea considerata. Più semplicemente è l'abilità di saper guardare contemporaneamente il dritto ed il rovescio della stessa medaglia: la consapevolezza di riuscire a passare da una categoria di riferimento ad un'altra completamente diversa ed apparentemente estranea alla prima.

Si tratta di usare idee e oggetti senza vincolarli ad usi o a contesti ai quali solitamente li abbiniamo. Se osserviamo la luna è possibile utilizzare un binocolo, oppure avvalersi

delle immagini di un satellite spaziale. Nel primo caso, per quanto potente sia lo strumento, riusciremo a scrutare la superficie a noi rivolta. Con il satellite potremo osservare anche ciò che sta dietro e che solitamente non appare mai. La flessibilità consente di vedere anche l'altra parte della luna, l'aspetto diverso di un corpo celeste che, visto dalla terra, appare sempre uguale.

Terza caratteristica del pensiero creativo è l'*ELABORAZIONE*: non è sufficiente, infatti, produrre molte idee dagli aspetti insoliti. Tali prodotti della mente devono portare alla soluzione di problemi concreti in termini non consueti. Una volta imboccata la strada, bisogna essere in grado di compiere una certa *ELABORAZIONE* e strutturazione del processo che si sta seguendo, con sensibile attenzione al particolare. La primitiva e semplice idea, seppur creativa, va approfondita, complicata, costruita in tutte le parti, utilizzando la capacità di elaborazione.

Spesso l'intuizione, anche geniale, non riesce da sola a risolvere specifici problemi: si pensi alla rivoluzionaria trovata di passare dalla trazione ad opera dell'animale a quella prodotta dal cavallo vapore. L'intuizione, per produrre risultati apprezzabili, ha richiesto una elaborazione e la costruzione di fasi più elementari che, messe assieme costituivano l'invenzione. Il meccanismo di scoppio, quello di trasmissione, quello di accensione sono state le singole parti che da sole avrebbero consentito un uso modesto, ma messe assieme hanno consentito l'utilizzo della scoperta.

Un passaggio obbligato per giungere all'elaborazione prevede l'utilizzo di una quarta caratteristica, e cioè la *VALUTAZIONE* che ritroviamo anche alla fine del processo creativo. Non tutte le idee sono idonee al raggiungimento degli obiettivi fissati: si tratta di riconoscere quali e perché sono più utili delle altre.

Per completare il quadro delle caratteristiche, possiamo aggiungere che i fattori che compongono la creatività sono presenti in ogni individuo, sia esso considerato creativo o meno. L'unica differenza risiede nella modalità di utilizzazione degli stessi: posto nella medesima situazione, il creativo percepirà un maggior numero di aspetti problematici, mentre il meno creativo si limiterà a cogliere poche alternative.



La discriminante è rappresentata dalla differente *SENSIBILITÀ AI PROBLEMI*.

Quelli illustrati sono solo alcuni dei fattori che influiscono sulla creatività: oltre a quelli che sono definiti “intellettivi”, il potenziale divergente è condizionato da altre due componenti. Si tratta del bagaglio culturale individuale e della vita affettiva ed emotiva del soggetto. Questi elementi sono anche frutto della stimolazione esterna alla persona: più essi sono numerosi e differenziati, più l'individuo avrà modo di utilizzarli nel processo creativo.

Poiché la creatività è la *RICOMBINAZIONE INSOLITA DI ELEMENTI NOTI*, il suo manifestarsi è più probabile se la persona possiede un numero elevato di conoscenze e di informazioni che il suo “comportamento intellettuale” potrà sfruttare.

Nella storia non si è verificata invenzione o creazione di alcunché senza che l'autore non possedesse la conoscenza degli elementi da cui ricavare l'idea. Anche le illuminazioni improvvise di geni ed inventori non si sarebbero concretizzate se questi non avessero avuto un vasto bagaglio di informazioni.

Molti sanno che Mozart scriveva le proprie opere di getto, senza correzione sugli spartiti originali, poiché già le prefigurava nella mente. Certo il personaggio era dotato di capacità fuori del comune, ma non avrebbe potuto sfruttare la sua superiorità se non avesse conosciuto a fondo la musica.

L'elemento culturale è perciò imprescindibile dalla creatività. Cultura intesa come curiosità, apertura mentale e interesse per il nuovo ed il diverso.

C'è da sottolineare che proprio contro tale modo di vivere e di sperimentare la cultura, il nostro sistema educativo tende prevalentemente a privilegiare le forme di apprendimento ripetitivo, il conoscere in modo statico e l'esperienza convergente.

La terza variabile che interviene ad indicare la creatività è l'influenza della vita affettiva ed emotiva o più in generale la personalità dell'individuo. Anche qui l'influenza ambientale, almeno in parte, determina l'andamento degli eventi. Non solo, ma il patrimonio ereditario collabora con essi a miscelare le dosi di tale terza variabile.

In generale, un tipo di educazione più libera, costruttiva, aperta alle nuove esperienze e alla ambiguità, attenta alla

valorizzazione delle opinioni e che escluda il rigido controllo, favorisce il formarsi della propensione alla creatività. Il rapporto della persona con l'ambiente è costantemente interattivo nel vero senso della parola: la persona coglie e sfrutta le opportunità. Per realizzare il tutto interviene un ulteriore elemento a condizionare il risultato con la sua presenza. Si tratta della *VOLONTÀ* da parte della persona di avviare e sostenere la sua educazione alla creatività.

Sembra forse una considerazione banale, ma frequenti sono i casi di individui che, pur disponendo degli altri elementi in misura considerevole, tuttora non li utilizzano a pieno proprio per mancanza di volontà.

## **1.2. Individuo, gruppo, creatività**

Ma allora chi è creativo? Si nasce creativi o si può anche diventarlo?

Il problema va affrontato in modo “divergente”: è vero che la storia ci tramanda l'esperienza di invenzioni prodotte da singoli individui considerati geni creativi all'interno di singole e differenti discipline. Ma è anche vero che l'esperienza e le ricerche empiriche ci confermano che uno dei più forti condizionamenti che producono sull'individuo una limitazione della creatività deriva dall'educazione, intesa come intervento sull'individuo finalizzato a incentivare in lui certi comportamenti accettati dalla società e ad eliminare e limitare quelli invece considerati non adatti.

Pare allora che una persona possa diventare creativa ed esprimersi in modo che il suo genio venga riconosciuto, solo in rare ed eccezionali occasioni.

E – dal momento che il contesto circostante pare essere piuttosto “guardingo” nei confronti della creatività – è possibile prevedere che un genio cresca isolato, ai margini della società, espressione atipica, casuale e marginale di un tessuto sociale ordinato e preciso.

L'esperienza di questi ultimi anni ci dice però che – al di là di altre considerazioni – oggi la percezione della creatività è radicalmente cambiata nella mentalità generale e nella cultura della nostra società. Oggi, anzi, si sente la necessità di una moltiplicazione degli individui dotati di creatività ed anche di un “atteggiamento creativo” diffuso.

Certo questa situazione risponde ad una esigenza che potremmo definire di tipo materialistico e produttivo tipica della nostra società consumistica, ma è anche vero che la creatività può consentire anche livelli diversi di realizzazione della personalità con risultati di maggiore soddisfazione sia a livello individuale, sia collettivo.

Non si tratta dunque più di ricercare con attenzione gli individui dotati di genialità, ma di predisporre strategie che consentano la moltiplicazione e la polarizzazione dei soggetti e delle situazioni creative. E per ottenere questo le vie da percorrere sono principalmente due: lo sviluppo delle capacità creative a livello individuale e la creazione di una sorta di cassa di risonanza a livello collettivo. E questa cassa di risonanza non può essere altro che il gruppo, perlomeno inteso come nella teoria di K. Lewin (51), cioè come situazione la cui essenza "... non è la somiglianza o dissomiglianza riscontrabile tra i suoi membri, bensì la loro interdipendenza".

Le variabili indicate precedentemente come "sintesi di elementi", intelligenza, cultura, socialità, sono certo stimolabili anche a livello individuale, ma il loro sviluppo è favorito dalle relazioni interpersonali. Secondo il principio lewiniano della "totalità dinamica" (il cambiamento di una parte qualsiasi interessa e coinvolge anche tutte le altre), ciascun membro di un gruppo può influenzare ed essere influenzato dal contesto collettivo. Non si tratta qui di modificare il modo di pensare delle persone, ma di inserirle in una situazione favorevole alla moltiplicazione delle idee, che consenta cioè di stimolarsi a vicenda, di "suggerirsi" – quasi – reciprocamente nuove possibilità, di far intravedere nuovi legami–connessioni fra oggetti, idee, concetti.

Il gruppo non è dunque sinonimo di conformismo, di pressione finalizzata a produrre comportamenti ed atteggiamenti uguali fra i partecipanti, ma è inteso in senso radicalmente diverso. Ciò che viene sottolineato è quindi non tanto il conformismo, l'uguaglianza, ma la diversità che si esprime attraverso persone diverse, comportamenti diversi, differenti modalità di pensiero, ecc. Il gruppo perciò pare ripetere–riprodurre il processo della divergenza che è tipico di un procedere creativo.

Esso risulta struttura particolarmente adatta alla creatività non solo perché consente di migliorare la produttività

individuale sia in termini di quantità che di qualità dei prodotti, ma anche perché – attraverso i suoi processi – evidenzia una modalità operativa congruente con l'essenza della creatività.

## Capitolo 2

### LE VARIABILI INTELLETTUALI CONSIDERATE

La domanda alla quale ci siamo trovati a dover rispondere in modo il più possibile esauriente all'inizio delle nostre ricerche sulla creatività è stata relativa alle caratteristiche – intese come condizioni necessarie – che deve possedere una persona per il verificarsi di un atto creativo. Condizioni necessarie ma non per forza sufficienti, perché attualmente gli studi sulla creatività non sono in grado di fornire piste di ricerca sicure o dati inconfutabili. E soprattutto non sono univoci, nel senso che, a seconda delle teorie di riferimento su cui si basano, indicano alcuni elementi preferibilmente ad altri.

Lo scopo del nostro lavoro di ricerca era quello di individuare il “meccanismo” in grado di sviluppare il “potenziale creativo” esistente in ciascun individuo. Anche trascurando le teorie di Skinner che ritengono l'uomo modellabile e condizionabile secondo obiettivi a lui estranei o non necessariamente decisi da lui stesso, pare evidente la tensione al conformismo presente nella nostra società: esistono dei valori ormai così radicati nella nostra cultura da indirizzare e connotare tutti – o quasi – i gesti di ciascun individuo. La stessa educazione, che dovrebbe essere il momento privilegiato per lo sviluppo dei “talenti” di cui ogni essere umano è in possesso, è divenuta il principale vettore dell'uniformità, del conformismo, dell'uguaglianza fittizia. Tutti i processi di apprendimento si basano sul principio vero-falso ed in questo senso abitano il pensiero a procedere in base ad una metodologia di prove ed errori che certamente sviluppa la capacità logica, ma che inibisce in larga misura la creatività. Tutte le soluzioni ad uno stesso problema devono essere uguali; quelle che differiscono, o divergono, non sono prese in considerazione.

Oggi però la nostra stessa società richiede elasticità e flessibilità che non vanno confuse con l'adattamento e la passività di skinneriana memoria. Lo stesso Guilford parla

dell'importanza sociale della creatività in particolare riferendosi alle nuove esigenze che vanno emergendo nel mondo industriale: se l'invenzione delle macchine che hanno dato origine al processo di industrializzazione ha reso relativamente inutili i muscoli dell'uomo, i cervelli elettronici – o macchine pensanti, come le definisce l'autore – possono rendere relativamente inutile il cervello umano. In quest'ottica tutti devono essere un po' creativi, pena l'emarginazione dal contesto civile che sembra prepararsi per il nostro futuro.

In questo capitolo ci occupiamo di quegli elementi essenziali a livello individuale per consentire processi creativi. Più avanti analizzeremo anche quegli aspetti più complessi che consentono lo "sfruttamento" di queste che potremmo definire "capacità creative di base", sia a livello di singolo individuo sia a livello di piccolo gruppo.

## **2.1- La capacità di associazione**

Sintetizzando liberamente la definizione di Piaget (68), un atto di intelligenza consiste nella ristrutturazione di una situazione percepita come problematica in modo da pervenire ad una soluzione.

È dunque necessario riconoscere innanzi tutto l'esistenza di un problema ed in un secondo momento occorre trovare o nel problema stesso o nel proprio bagaglio culturale ciò che porta alla soluzione. Risulta immediatamente evidente come, nella seconda situazione, la soluzione del problema sia facilitata dal numero di informazioni e di esperienze conosciute. La capacità di associare presuppone il passaggio da un'intelligenza di tipo percettivo-motorio, in genere caratteristica dei bambini fino ai 15-18 mesi, ad un'intelligenza rappresentativa. In altre parole, mentre in un primo tempo è necessario, per la soluzione di un problema, che siano presenti alla percezione del bambino tutti gli elementi che possono fornire la soluzione, in seguito con l'intelligenza rappresentativa il bambino diventa in grado di "rivedere" nella sua mente oggetti ed elementi che ha percepito in un momento passato rispetto alla situazione problematica.

Quindi il bambino è stimolato ad immagazzinare più dati possibile per dare più stabilità a ciò che man mano va conoscendo, per creare una rete di rapporti che gli

consentano di possedere una serie di conoscenze e di esperienze legate fra loro. In questo senso l'associazione lavora in modo organico, seguendo le leggi della complementarità e dell'interdipendenza fra le parti. Nella mente vengano associati elementi ed informazioni con un alto grado di rapporto con ciò che è già posseduto con sicurezza. Col passare del tempo, la mente si abitua a ricordare anche elementi poco o – almeno apparentemente per niente – collegabili al patrimonio già conosciuto: più è grande la capacità di “vedere” somiglianze e connessioni nascoste, più è ricco il patrimonio di informazioni posseduto. E per conseguenza aumenta la possibilità di trovare fra questi dati possibili soluzioni ai propri problemi.

## **2.2- La capacità di dissociazione**

È un po' l'opposto di quella appena descritta. In termini semplici essa può essere definita come una raffinata capacità di osservazione. Essa non si limita però a descrivere ciò che si vede attraverso la vista: per certi aspetti la dissociazione richiede il desiderio di “smontare” i giocattoli caratteristico dei bambini.

Ciò che si intende qui per dissociazione è la capacità di scomporre un oggetto, un fenomeno, una situazione, nelle sue parti più piccole, fino ad arrivare agli elementi di base. Richiede quindi uno sforzo continuo – ed un atteggiamento curioso – che impediscono di fermarsi a livelli superficiali. Così la descrizione diventa sempre più precisa e più ricca. Ovviamente questo procedimento va a scapito della visione globale dell'insieme, che si perde un po' alla volta, mentre i differenti elementi costitutivi del tutto entrano a far parte del patrimonio culturale e conoscitivo dell'individuo.

## **2.3- La fluidità verbale**

Per quanto riguarda gli aspetti cognitivi e psicologici si può fare riferimento a quanto detto per la fluidità ideativa. Guilford tende addirittura a farne una sottospecie o una particolare forma di espressione della fluidità ideativa. Per quanto ci riguarda, abbiamo invece volutamente deciso di distinguerla e di sottolinearla perché a nostro parere essa

– fra quelle elencate – è quella maggiormente dipendente dalle esperienze culturali fatte dall'individuo. A nostro parere a livello di idee è più facile che anche chi ha un'acculturazione piuttosto limitata sia in grado di produrre un vasto materiale ideativo in quanto le informazioni possono derivare anche dall'esperienza personale e si possono registrare come immagini, usando quindi un diverso codice di memorizzazione. Per la fluidità verbale è necessario invece che l'individuo possieda un numero molto ricco di parole. Perché i termini siano memorizzati è necessario conoscere abbastanza approfonditamente le regole del linguaggio ed il significato di ciascun vocabolo che si intende memorizzare. È noto che i vocaboli di ciascuna lingua – in questo caso dell'italiano – sono molto più numerosi di quelli che vengono normalmente usati nell'eloquio normale, per le comunicazioni quotidiane. In più la quantità di termini che una persona riesce ad immagazzinare è connessa non solo al capire, ma innanzi tutto al conoscere il termine. Ne consegue che io imparo parole nuove quando le sento usare o, almeno, quando le leggo. Perché io abbia un numero significativo di vocaboli occorre perciò che mi siano fornite dall'esterno situazioni favorevoli. Un ragazzo che fin da giovanissimo è costretto a lavorare per aiutare economicamente la famiglia, che non ha l'abitudine o l'amore per la lettura, è certamente disagiato rispetto al divoratore di testi scritti, che vive in mezzo a gente colta e frequenta il più a lungo possibile la scuola. Da questo punto di vista l'istruzione in questo campo è determinante.

#### **2.4- La fluidità ideativa**

Il termine “fluidità” fa subito venire in mente un'entità mobile, in continuo movimento, in evoluzione, elastica: una specie di magma che con rapidità e facilità cambia forma e significato. Per fluidità ideativa si intende qui – sulla falsariga delle teorie di Guilford in particolare – la capacità di produrre nel più breve tempo possibile una grande massa di idee. Si tratta quindi di una grande facilità relativamente all'ideazione. In termini statistici non tutte le idee che noi produciamo sono “buone”, cioè efficaci per la soluzione di una situazione problematica; però più idee abbiamo, più è possibile che fra esse ce ne



siano alcune significative. Dunque in questo caso il tempo impiegato per elaborare idee è determinante: se io ho 100 idee in un anno può darsi che risolva comunque ottimamente i miei problemi. Ma, per esempio, in campo industriale ciò può significare perdita economica e surclassamento da parte di altre aziende. Se io invece produco lo stesso numero di idee in un mese questo pericolo è molto più ridotto.

La fluidità ideativa è però strettamente dipendente dalla situazione psicologica individuale.

Innanzitutto occorre che la persona abbia una certa predisposizione al rischio. Non si tratta di un rischio fisico, ma della possibilità di commettere errori, cioè – in altre parole – di sbagliare. Se una persona esprime 10 idee in un'ora mentre i suoi colleghi ne hanno espressa solo una, è evidente che il primo operatore non ha sottoposto le sue idee ad un'attenta analisi e quindi può essere incorso in qualche errore di valutazione, esponendosi così alle critiche di quanti lo ascoltano e quindi con possibili conseguenze sul giudizio dei colleghi nei propri confronti. D'altra parte, se egli usasse una maggiore attenzione e cautela nei confronti di quanto la sua mente va elaborando, si precluderebbe la possibilità di aggiungere alla prima un buon numero di altre idee.

Un'altra caratteristica psicologica utile e necessaria per la fluidità ideativa è la tendenza a “lasciarsi andare”, ad allentare il controllo sui propri comportamenti a livello intellettuale.

Un altro elemento che influenza la fluidità è quello che Cropley chiama “giocosità”, cioè il senso dell'umorismo.

La capacità di cogliere il lato buffo delle situazioni sembra essere il carattere più tipico e costante della personalità degli individui creativi studiati. Lo stesso Einstein ha descritto come giocava con le idee nella ricerca di soluzione alle situazioni problematiche. Tutti questi elementi sono piuttosto difficili sia da insegnare sia da apprendere: è dunque facilitato chi ne è dotato per natura, anche se niente è impossibile.

## **2.5- La capacità di modificare gli oggetti**

È questa una dote che hanno spesso ed in modo evidente gli artisti, soprattutto gli scultori ed i pittori. Per esempio

Picasso ottenne una testa di un toro mettendo insieme una sella di bicicletta (la testa) ad un manubrio di bicicletta da corsa (le corna). In questa situazione le parti e/o gli oggetti presi in considerazione subiscono mentalmente ingrandimenti e rimpicciolimenti; cambiano il materiale col quale sono costruiti; cambiano funzione. Si prescinde dunque dalle finalità per cui l'oggetto è stato prodotto e dalla materia da cui è composto. Non si prende però l'oggetto nella sua interezza per aggiungerlo ad altri diversi o simili ad esso. Si cerca invece di vederne la possibile somiglianza con altre realtà modificando – anche – una o più caratteristiche dell'oggetto stesso o moltiplicandole o utilizzandole funzionalmente.

Un esempio: un tappo di sughero di una normale bottiglia di vino dal punto di vista della sua forma – cilindrica – può far pensare ad un edificio grattacielo, oppure ad un silos di quelli usati in campagna o nell'industria per la conservazione di materiale o di prodotti particolari. Se consideriamo poi le caratteristiche del sughero, per esempio la sua porosità, la leggerezza, la galleggiabilità, possiamo immaginare delle chiatte galleggianti, oppure dei salvagente; se poi riflettiamo sulla funzione del tappo (quella di tenere chiuso, di separare–isolare) possiamo trasformare il tappo in uno “spegni sigarette”, oppure in uno “spremi verdura” alternativo, ecc. L'uso attuale del sughero anche come tappezzeria di interni abitabili conferma un po' la procedura più sopra illustrata: il sughero usato come sottile carta, con in più tutte le caratteristiche positive di questo materiale. Se pensiamo ad altri settori produttivi – per esempio a quello degli accessori domestici, dalle lavastoviglie alle pentole, ai servizi di posaterie – abbiamo numerose concrete sperimentazioni in merito, che noi stessi spesso utilizziamo, ritenendole ormai patrimonio “quotidiano”.

Anche il settore del bricolage, dove si sta introducendo da alcuni anni la trasformazione di oggetti altrimenti di scarto in oggetti minimamente utilizzabili e fruibili, può chiarire meglio il concetto di elaborazione qui presentato.

## **2.6- La capacità di fare analogie**

Una volta si diceva: ragionare per similitudini, per metafore.

Sono famose quelle di Dante Alighieri e, ancora prima di lui, le parabole usate da Cristo per spiegare alla gente semplice cose complesse e difficili.

Nella nostra società sono state spesso sostituite dagli esempi, che non sono però la stessa cosa né in termini di efficacia, né di significato concettuale. Dunque è questa una capacità che si è andata sempre meno utilizzando se non raramente, quando ci capita di fare dei paragoni.

L'analogia però non si limita a questo. Va più in profondità, cerca di estendere la somiglianza da un solo aspetto a più caratteristiche, fino a ricercarla nelle relazioni interne ai due fenomeni. Molte scoperte scientifiche dipendono dalla capacità di affrontare lo studio della realtà con metodologie analogiche. Tutti i simulatori che vengono usati per l'addestramento in ogni campo delle attività umane si fondano sui criteri dell'analogia. Persino le scienze sociali nelle più recenti ricerche tendono a vedere delle costanti comuni fra alcuni processi chimici ed alcuni fenomeni di aggressione umana. Il processo attraverso il quale si usa l'analogia si svolge dunque in tre momenti: ricerca di ciò che può essere simile e paragonabile a quanto si sta esaminando; trovato. il termine di paragone, descriverne ed analizzarne tutte le caratteristiche, le proprietà, gli aspetti; paragonare ciascuno di questi elementi alla situazione studiata verificando ogni volta se esistono altre affinità.

Ciò che viene usato come termine di paragone può essere inteso – analogicamente – come una lente in qualche misura deformante che, proprio per questo, apre nuove prospettive e fornisce indicazioni nascoste fino a quel momento. L'analogia è alla base di tutti i giochi immaginativi dei bambini: solo così una scopa si può trasformare in un cavallo, ed una fila di sedie in un treno.

Per fare analogie occorre però essere in grado di compiere con facilità astrazioni e quindi di simbolizzare la realtà.

## **2.7- La capacità di sintesi**

È questa una capacità particolarmente importante per pensare in termini creativi. Con questo concetto intendo riferirmi a quell'operazione mediante la quale più parti divise fra loro vengono riunite a costituire un tutto

organico. In questo senso il prodotto della sintesi può essere un riassunto, un concetto, un'immagine, un'idea nuova, ecc. Anche la possibilità di comporre ed unire fra loro parti diverse si fonda sulla capacità di osservazione e di utilizzazione, di conseguenza, di rapporti e relazioni esistenti fra entità diverse. Le parti da collegare fra loro possono appartenere ad un tutto scomposto attraverso l'analisi. In questo caso è abbastanza evidente il legame esistente fra le varie entità che concorrono a produrre un certo fenomeno–oggetto–idea. Da questo punto di vista però la sintesi è una capacità utilizzata secondo modalità che potremmo definire “convergenti”. In altre parole esiste già un prodotto–sintesi. Se invece non è così, il processo per arrivare dai pezzi ad un tutto organico e dotato di significato è più lungo, complesso e difficile, perché i legami fra i vari elementi sono meno evidenti. In questo secondo caso però la sintesi si muove su canali più divergenti, in cui non esiste una soluzione esatta e quindi accertata, ma esistono più possibilità con conseguenti risultati che possono essere ottimi o inutilizzabili. La possibilità di errore in un'operazione di sintesi così intesa è dunque maggiore; ma dal punto di vista creativo questa situazione – proprio perché più rischiosa – è più stimolante e lascia spazio alla novità, all'invenzione, ai giochi di fantasia e di immaginazione.

Inoltre un'operazione di sintesi deve portare ad un risultato comprensibile e significativo non solo per chi l'ha operata, ma anche per tutti coloro che hanno qualche rapporto con essa. Sintetizzare significa anche riuscire ad eliminare quelle parti che sono sovrabbondanti, inutili, pletoriche. Quelle che in genere vengano utilizzate per abbellire e non perché sono determinanti o necessarie al contesto. In un certo senso la sintesi produce dunque una riduzione, ma conserva il necessario alla comprensione.

## **2.8- La capacità di analisi**

Nella nostra ipotesi di studio capacità di dissociazione e di analisi sono strettamente legate fra loro. Il possedere la prima “garantisce” la seconda. La differenza fra le due – dal nostro punto di vista – sta nella caratteristica dell'analisi di trovare i rapporti fra le varie parti che costituiscono il tutto e fra ciascuna, o più, di esse e il

tutto. In altre parole, attraverso l'analisi si risponde alla domanda “perché?”

I perché possono esser di diversa natura e sono virtualmente infiniti. Essi tendono comunque a cercare una spiegazione logica al fatto che un “fenomeno”, sia esso fisico o altro, sia il risultato di una certa aggregazione di parti diverse fra loro. Si tratta in un certo senso della ricerca delle leggi che operano in un contesto e la cui presenza produce quel contesto. Se analizziamo un testo letterario ricaviamo alcune costanti che spiegano come il risultato sia proprio quello e non un altro. Eppure gli stessi vocaboli possono essere utilizzati da un qualsiasi altro individuo senza pervenire allo stesso risultato. In questo caso le costanti sono diverse dalle prime, anche se le variazioni possono essere minime, infinitesimali. Ciò che è importante rispetto alla creatività è la parcellizzazione delle strutture che costituiscono la realtà nei suoi diversi aspetti, mettendone in luce i legami. Prendiamo un puzzle: se lo studiamo attraverso la capacità di dissociazione possiamo pervenire all'elenco di tutti i diversi tasselli che uniti fra loro danno l'immagine globale; se usiamo l'analisi arriviamo invece a comprendere perché un certo tassello vada messo in un posto e non in un altro. Un'altra caratteristica importante dell'analisi è quella di consentire, una volta suddiviso il fenomeno in parti, di vedere per ciascuna di esse in prima istanza le proprietà più vistose, ed in seguito le proprietà meno appariscenti che possono però essere utilizzate per una ristrutturazione della realtà in termini di novità. Anche per la capacità di analisi – come per la capacità di dissociazione – è determinante non accontentarsi dei primi risultati ed assumere un atteggiamento di ricerca, di curiosità, che può consentire di superare ostacoli dovuti alle modalità di percezione di ciò che viene analizzato.

## **2.9- La percezione e la flessibilità**

Queste due caratteristiche sono connesse fra loro non perché siano fra loro simili o con possibilità di correlazione significativa. Il motivo di questo un po' arbitrario accoppiamento è spiegabile solo se intendiamo questi due elementi come altamente influenzati dal punto di vista psicologico che si chiama spesso, in questo caso,

stereotipo, condizionamento, rigidità mentale. In realtà, per quanto riguarda per esempio la percezione, noi tendiamo a cogliere con maggiore facilità – se non proprio in modo esclusivo – le informazioni cui siamo in un certo senso più abituati, o che prevediamo come “elementi scontati” di una certa realtà.

Così, per esempio, siamo portati spesso ad indurre, ad immaginare alcune situazioni anche se in realtà non ci sono o se restano comunque delle nostre supposizioni del tutto gratuite e non connesse alla realtà. La conoscenza in ciascun individuo è infatti organizzata in modo selettivo. Ciò significa fondamentalmente che non si può considerare una “rappresentazione fotografica” del mondo esterno a ciascun individuo, ma si tratta piuttosto di una costruzione parziale e personale che produce una sorta di “immagine del mondo” che esprime la visione personale della realtà di chi l’ha prodotta.

Ed in questo processo hanno una rilevanza particolare i fattori personali che tendono a limitare il numero degli oggetti percepiti, ad abbassare la soglia di riconoscimento e di attenzione verso gli “oggetti” esterni; a distorcere la conoscenza di oggetti “adattandoli” alle esigenze dell’individuo. Se la situazione è dunque questa, non si tratta tanto di agire a livello dei 5 sensi umani, per migliorare le capacità della percezione, ma di diminuire l’influenza della selezione percettiva. Si deve cioè modificare l’atteggiamento dell’individuo nei confronti della realtà.

Da questo punto di vista diventa determinante anche il livello di flessibilità posseduto dall’individuo stesso. Con “flessibilità” intendiamo qui indicare la caratteristica di apertura mentale che consente, utilizzando informazioni sempre nuove ed arricchenti i dati posseduti su una certa situazione/fatto/individuo, di modificare la propria posizione in merito. Essere flessibili significa dunque modificare il proprio punto di vista. Ma un ostacolo ad operare in questa maniera è rappresentato dagli stereotipi che ci condizionano e che ci portano a farci un’impressione di una certa realtà o individuo ancor prima di aver raccolto un numero minimo di informazioni utili. Da tutto questo si può facilmente capire quanto sia importante modificare l’atteggiamento psicologico. È evidente che però tutto questo è connesso con altri elementi

strettamente legati con la personalità, e mi riferisco alla fiducia di sé, alla sicurezza, alla capacità di tollerare l'ambiguità.

In questo libro sono stati comunque inseriti un paio di esercizi tesi a potenziare la flessibilità individuale. Ma va sottolineato tuttavia che tali esercizi non sono efficaci se non esiste già un atteggiamento disponibile. In caso diverso è necessario agire ad un altro livello, e non esclusivamente tecnico, per ottenere dei cambiamenti.

## **2.10- Considerazioni globali**

Fino ad ora abbiamo esaminato la questione “creatività dell'uomo” come se quest'ultimo, e la sua vita, fossero sezionabili in maniera permanente. E quindi abbiamo considerato non solo la sua socialità come distinta dal resto, ma addirittura abbiamo considerato la sua intelligenza separandone alcune caratteristiche –capacità che noi riteniamo essenziali per la persona creativa.

L'operazione così condotta aveva però solo scopi didattici, in quanto la realtà impedisce di poter osservare gli elementi indicati “sotto vuoto”, senza che siano strettamente connessi e senza che si influenzino fra loro vicendevolmente. In realtà difficilmente riusciamo a vedere all'opera distintamente le singole capacità indicate, mentre è invece possibile notare una prevalenza – in un certo tipo di attività – di una variabile rispetto alle altre. L'unica distinzione che possiamo ritrovare anche comunemente è nella modalità generale di attività creativa: cioè è possibile osservare all'opera un individuo singolo; oppure è possibile che più persone – un piccolo gruppo di un massimo di 10/12 membri – risolvano un problema attraverso un processo creativo.

I presupposti di partenza su cui il nostro lavoro si è basato in questi anni si possono riassumere in poche righe:

- ogni individuo è dotato fin dalla sua nascita di “talenti creativi” (le capacità intellettuali elencate più sopra)
- la nostra società tende a far atrofizzare le doti naturali connesse alla creatività, ma attraverso un processo educativo–formativo esse possono essere nuovamente stimulate e sviluppate
- il gruppo è quantitativamente e qualitativamente più ricco dal punto di vista della creatività in rapporto al

singolo individuo

- intelligenza, cultura ed emotività (Guilford) non devono per forza essere possedute a livelli eccezionali, ma devono fra loro essere intrecciate ed amalgamate in modo da poter “crescere” insieme, senza privilegi per una o l'altra di esse.



## Capitolo 3

### LE CINQUE CREATIVITÀ

Generalmente quando si pensa alla creatività, viene spontaneo riferirsi alla fase di produzione di idee originali o di nuovi prodotti.

Effettivamente ciò rappresenta forse il momento centrale di tutto il processo che porta alla soluzione dei problemi: certo è che limitare soltanto a tale fase l'utilizzo delle tecniche a disposizione chiude inesorabilmente la porta a molte chances che potrebbero suggerire altri itinerari.

Ad un'analisi più approfondita possiamo rilevare l'esistenza di cinque momenti attraverso i quali si articola il processo creativo. Per ognuno di essi è possibile utilizzare la creatività in modo prima *DIVERGENTE* (produzione quantitativa) e poi *CONVERGENTE* (valutazione e scelta).

Le cinque creatività che caratterizzano le altrettante fasi sono:

- Creatività di percezione;
- Creatività di analisi;
- Creatività di soluzione e produzione;
- Creatività di selezione;
- Creatività di applicazione.

Esse danno vita al modello P–A–S–S–A (dalle rispettive iniziali).

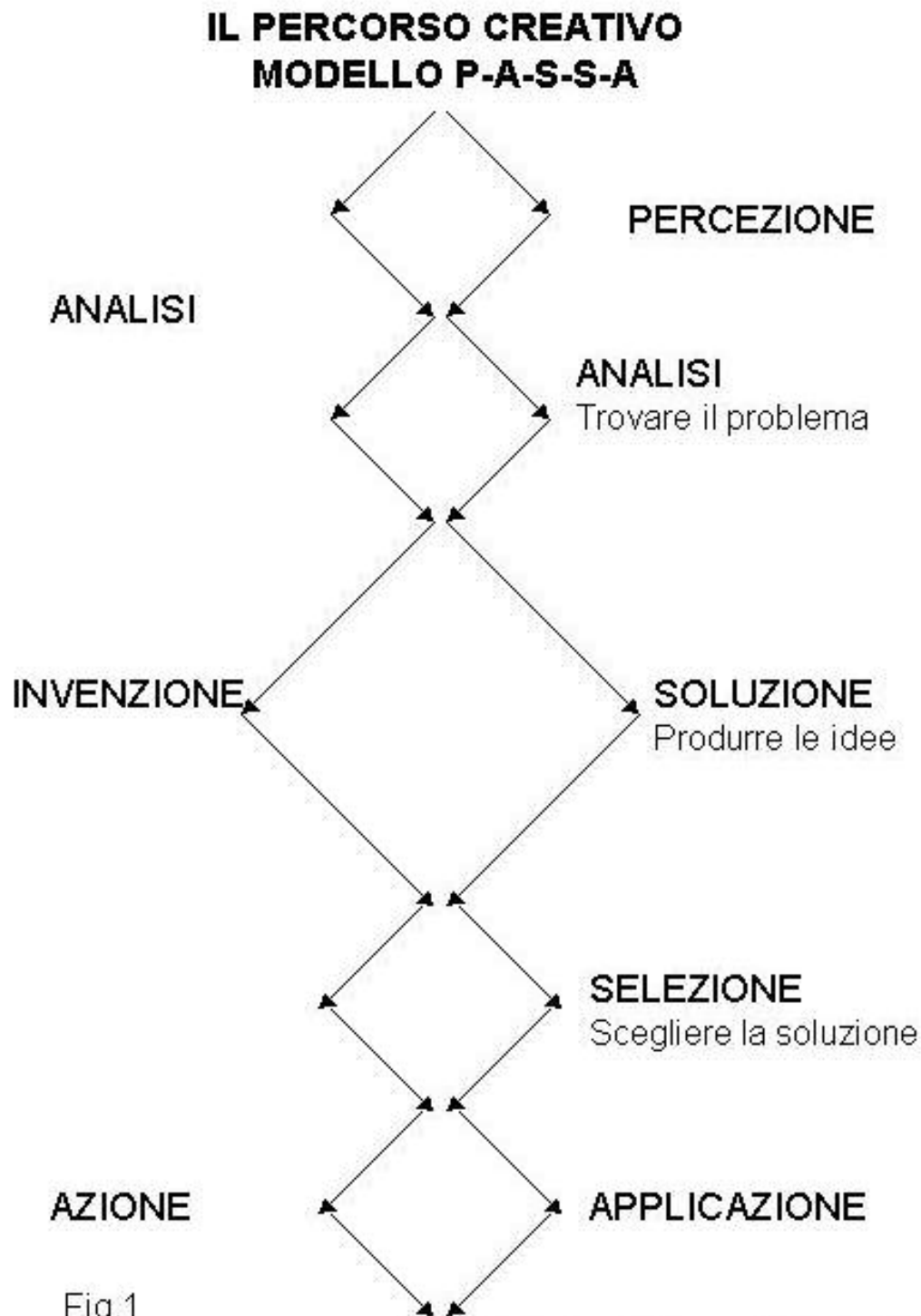


Fig.1

*Tratto da H. Jaoui "Creaprat", Parigi 1971*

## “IL DOPPIO IMBUTO”

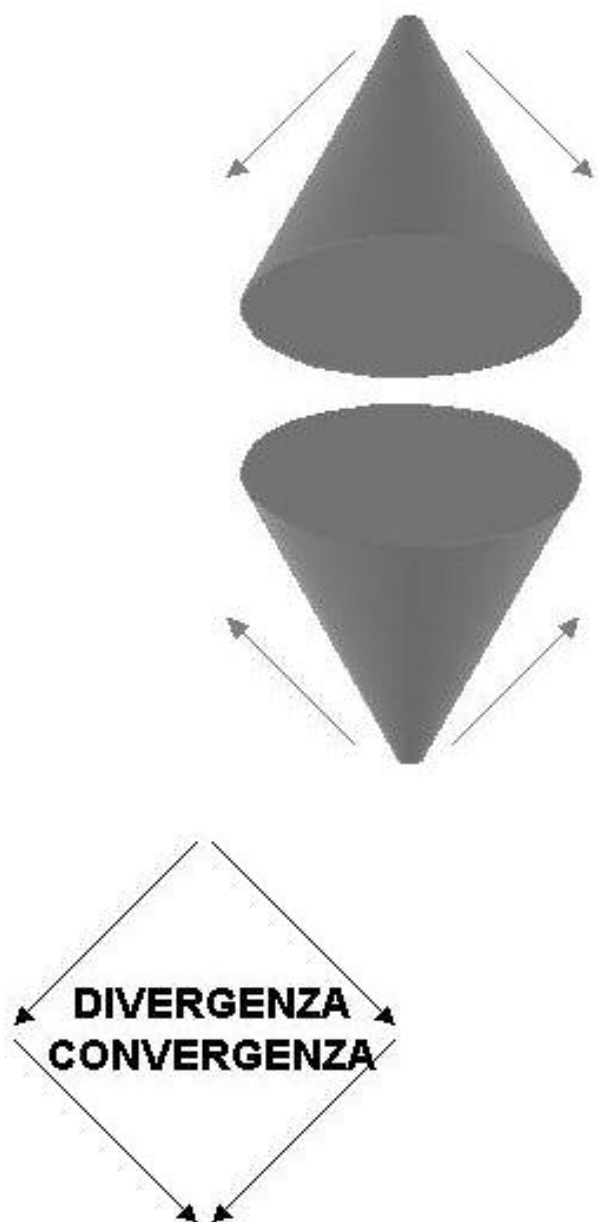


Fig.2

### **3.1- Creatività di percezione**

La prima fase da attivare davanti ad un problema è quella della corretta percezione dello stesso: è indispensabile, non solo, definirne chiaramente gli aspetti costitutivi, ma bisogna entrare in esso, sezionarlo, “sentirlo addosso” approfondendone ogni dimensione. Per guarire dalla miopia e dalla sordità che ci stringono in questa fase, la cosa migliore è di porsi nei panni del bambino che prova meraviglia davanti al problema, oppure sentirsi come lo straniero che, all'oscuro di tutto, può a buon diritto porre anche le domande più assurde. Il decondizionamento della percezione stereotipata avviene abbattendo i normali vincoli percettivi. Ogni volta la riappropriazione delle caratteristiche dei nostri sensi può risultare efficace.

### **3.2- Creatività d'analisi**

Nell'affrontare un problema, l'atteggiamento abitudinario è quello di aggredirlo secondo un percorso logico. Tale modalità provoca il grosso rischio di impoverire l'analisi stessa. Essa viene condotta esclusivamente con l'ausilio degli schemi abituali, impoverendo o limitando la reale natura dei problemi.

Un'analisi piatta e banale porta inequivocabilmente ad aumentare le probabilità di individuare un falso problema al posto di quello reale.

In questo ambito di lavoro l'applicazione di tecniche creative consente l'individuazione di sottoproblemi nei quali sezionare quello di partenza. Un'esposizione siffatta è efficace per stabilire la gerarchia di importanza dei sottoproblemi e decidere l'ordine di priorità con cui svolgere il lavoro.

### **3.3- Creatività di soluzione e produzione**

Questa corrisponde alla fase maggiormente nota del processo creativo che tende a produrre un elevato numero di soluzioni tra cui scegliere le più efficaci.

Per tale operazione esistono decine e decine di tecniche raggruppabili in alcune grandi famiglie o categorie.

Più avanti ne vedremo alcune.

### 3.4- Creatività di selezione

Tra le idee prodotte nelle precedenti fasi, si tratta ora di individuarne e sceglierne alcune. Al di là dell'apparente facilità, è questo un momento nel quale è facile scivolare sulla classica buccia di banana, individuando idee inadatte.

L'atteggiamento è quello di operare la scelta valutando le proposte sul loro legame con la nostra esperienza passata, evidenziando e prevedendo le opportunità future. L'accantonamento o il rigetto delle proposte le rende definitivamente inutilizzabili quando, invece, potrebbero tornare utili in un momento successivo. La valutazione e la scelta creativa, al di là delle soluzioni impiegate immediatamente, consiste nel tenere continuamente "sulla corda" tutte le ipotesi per sfruttare prossimamente ciò che oggi non sembrano offrire.

### 3.5- Creatività di applicazione

Una volta passata al vaglio della selezione, l'idea individuata deve essere applicata. E i problemi non sono terminati. Per essere resa esecutiva devono essere coinvolte persone e strutture: qui la creatività può essere determinante nel vincere le resistenze che gli individui potrebbero frapporre all'applicazione e nel riuscire a combinare in modo insolito i mezzi.

In definitiva, creatività di applicazione significa combinare uomini e mezzi con modalità sinergica e anche nuova rispetto al passato.

### 3.6- Luoghi comuni sulla creatività

La creatività è un'abilità presente in ogni persona, anche se in misura differenziata. Al suo manifestarsi si oppongono alcuni freni che riducono la possibilità dell'individuo di svilupparla. Oltre ad ostacoli veri e propri, la cultura di massa diffonde dei luoghi comuni che inducono i più a rinunciare ad esercitare la propria creatività, sopraffatti dalla ineluttabilità del destino che non li ha favoriti. Ecco alcuni dei principali luoghi comuni o stereotipi:

- la creatività è prerogativa esclusiva di *ARTISTI E GENI*:

- pertanto le persone “normali” non la posseggono;
- la creatività richiede il possesso di grandi *ABILITÀ* soprattutto oggi che viviamo in un'epoca tecnologicamente avanzata;
  - la creatività è *PROPORZIONALE ALL'INTELLIGENZA*, per cui la persona normale sarà mediocre anche in questo;
  - i creativi sono “*DIVERSI*” e spesso non sani di mente.

### **3.7- Blocchi alla creatività**

Oltre ai luoghi comuni esistono anche dei blocchi che operano nell'azione di freno della creatività. Ne sono stati individuati tre gruppi: culturali, emozionali e percettivi.

#### **3.7.1- Ostacoli culturali**

- Nelle organizzazioni prevale la logica. La burocrazia uccide l'innovazione e i vari livelli delle organizzazioni si oppongono al cambiamento. Questo, infatti, mina il bisogno di sicurezza individuale.
- Le persone serie non sono creative. Il timore del giudizio degli altri, che ci considerino non integrati nella società, frena la creatività. Ognuno tende ad essere una “persona seria”.
- Ruolo stereotipato. È il ruolo che rivestiamo che non ci consente creatività (cosa direbbero gli altri di uno nella mia posizione).
- La fantasia ed il gioco sono cose da bambini. Al massimo gli adulti possono riservare a tali momenti solo tempi circoscritti appositamente.
- Troppe occupazioni non lasciano spazio alla fantasia. La gestione del tempo è ancora approssimativa: è lui che ci conduce, non noi che lo controlliamo.

#### **3.7.2- Ostacoli emozionali o affettivi**

- Incapacità di tollerare il caos. Non lasciamo che le idee vengano interpretate in modo diverso: dal disordine si traggono molte soluzioni con logiche diverse. In genere tendiamo a “mettere in ordine” le informazioni che ci pervengano incasellandole secondo particolari criteri.
- Conformismo. Il giudizio degli altri è più importante di quello formulato da noi. Il senso comune ed il gruppo di appartenenza forniscono sicurezza.

- Paura. È il maggior ostacolo: la paura di sbagliare, di essere giudicati negativamente. Piuttosto di rischiare è meglio non muoversi. Ma l'errore è indispensabile spesso per imparare.
- Inappropriata motivazione. L'eccessivo innamoramento delle proprie idee smorza lo stimolo a ricercare ancora. Ma anche chi non è convinto di essere creativo, difficilmente farà qualcosa per esserlo.
- Prevalenza della critica. Di ogni idea vengono evidenziati solo i difetti: è il massacro delle idee. Osborn, per ideare il brainstorming è partito proprio da tale constatazione.
- Frustrazione. L'insuccesso ripetuto fa desistere dal tentativo. La cautela invita ai percorsi non rischiosi. In questo caso è utile il rilassamento.

### **3.7.3- Ostacoli percettivi**

- Insufficiente definizione del problema. Invece di analizzare tutti gli aspetti del problema, si parte subito in quarta alla ricerca della soluzione.
- Utilizzo di approccio inadatto. Ogni problema possiede una modalità di soluzione: parole, numeri, suoni, colori, ecc. La chiave di soluzione ideale non sempre funziona per problematiche simili. Andare a naso è spesso più produttivo.
- Impiego di dati errati. Se i sensi vengano usati inadeguatamente si originano problemi diversi da quello di partenza.
- Incapacità di utilizzare le proprie abilità. Comportamenti che hanno avuto successo in una situazione tendono ad essere ripetuti. I campi delle scelte, in tal modo, si restringono a poche scelte comportamentali che risultano insufficienti.

### **3.8- Come superare gli ostacoli**

Ci sono un paio di semplici mezzi che possono aiutare, soprattutto in situazioni di gruppo, a superare i problemi esposti. Certo è col tempo che l'ostacolo sarà del tutto eliminato, poiché anche gli esercizi qui indicati sono funzionali a modificare innanzi tutto l'atteggiamento esterno e non tanto l'inclinazione psicologica.

### **3.8.1- L'elenco**

Servono una lavagna di carta e un animatore che conduca l'esercizio.

- 1- L'animatore invita i presenti a pensare a tutte le frasi che gli sono state dette e che hanno provocato in lui una chiusura, un blocco, un'interruzione nell'attività cui si stava dedicando. Lascia qualche minuto per questa fase.
- 2- Invita quindi i presenti a far conoscere a tutti queste "frasi Killer" e, man mano che vengono espresse, provvede a trascriverle sulla lavagna di carta.
- 3- L'esercizio deve durare 10/20 minuti o comunque finché l'animatore si rende conto che i presenti si stanno sfogando. È necessario che arrivino a questa situazione proprio perché è lo sfogo che limita dopo, nelle fasi del lavoro creativo, il ricorso alle stesse frasi per censurare gli altri innanzi tutto, ma anche sé stessi.
- 4- L'elenco, su uno o più fogli, deve rimanere visibile a tutti per tutta la durata delle attività creative.

### **3.8.2- Il campanello**

Più che un vero esercizio potrebbe essere definito uno "stratagemma". Si tratta infatti di spiegare all'inizio delle attività che sul tavolo sarà lasciato per tutto il tempo un campanellino a disposizione di tutti. Tale campanellino dovrà essere utilizzato da ciascuno dei presenti secondo queste regole:

- 1- quando qualcuno del gruppo o lui stesso verbalizzeranno una "frase killer" o comunque esprimeranno apertamente una censura nei confronti di sé stessi o degli altri;
- 2- quando, anche silenziosamente e intimamente, qualcuno del gruppo censurerà se stesso impedendosi di agire in maniera completamente libera.

### **3.8.3- La musica**

È il terzo elemento certamente di grande efficacia per facilitare il superamento della censura. Si tratta di avere a disposizione all'interno della stanza di lavoro una radio, un registratore, un impianto di filodiffusione o altro che



consenta di lavorare con un sottofondo di musica tale da non creare disturbo, ma da migliorare la piacevolezza della situazione.

## Capitolo 4

### LE ATTIVITÀ FORMATIVE

#### 4.1- Introduzione

Va sottolineato che questo libro, basandosi sulla convinzione che si possa migliorare la propria creatività attraverso la formazione, proporrà da qui in poi una serie di attività che – realizzate con regolarità – stimoleranno la creatività personale di ciascuno sia a livello di singolo individuo, sia in situazioni collettive. Non si può però pensare che il libro contenga tutto lo scibile umano del settore. Però, proprio in linea con la filosofia del testo, cercheremo di fare in modo di offrire una serie di esercitazioni utilizzabili nel caso il lettore stesso voglia “costruirsi-inventarsi” da solo altre attività stimolanti.

Le esercitazioni sono raggruppate in tre sezioni.

La prima – che è anche la più breve perché può trovare un suo naturale completamento nel libro di Margherita Sberna “Giochi Psicopedagogici Vol.1” Clued, MI, 1984 – è focalizzata sul miglioramento della socialità.

La seconda parte contiene esercitazioni utili a stimolare le singole capacità intellettive possedute da ciascuno singolarmente e quindi si propone di migliorare le risorse individuali.

La terza parte infine è dedicata a quelle che abbiamo chiamato “tecniche complesse”. Con questi termini indichiamo dei procedimenti creativi di solito usati in situazioni collettive – cioè di piccolo gruppo – e i quali “raggruppano” più capacità e/o abilità. Se ci si consente un banale esempio, è come per un giocatore di calcio che fa una certa dieta alimentare, si allena da solo e fa ginnastica, quindi collauda con i compagni una strategia di squadra e poi “gioca” una vera partita. Niente è inutile, ma niente è slegato, sconnesso, senza importanza, e – soprattutto – il risultato finale è di solito conseguenza di tutta la preparazione e non solo di una parte di essa.

## 4.2- La socialità

Saper stare con gli altri ma anche saper lavorare con gli altri sono capacità irrinunciabili per chi vuole essere creativo o migliorare in questo campo le sue prestazioni. È però evidente che per questa sfera occorre un intervento più approfondito di quello che si può fare attraverso un libro. Però, anche chi è abituato a vivere in situazioni collettive ed a gestirne i differenti momenti ha a volte bisogno di essere facilitato o comunque supportato. In altre parole, è spesso necessario – soprattutto per ottenere più facilmente una situazione favorevole alla creatività – un “riscaldamento” della situazione. Occorre cioè creare, il più rapidamente possibile, un “buon clima” che faciliti i rapporti interpersonali e metta i presenti a proprio agio, consentendogli così di superare con facilità problemi di imbarazzo, timidezza e di censura di sé stessi.

### 1- Una storia

Si tratta di un’elaborazione “creativa” di un esercizio di *LIBERE ASSOCIAZIONI*.

In questo caso le istruzioni sono però un po' diverse:

- 1- L'animatore invita ogni partecipante del gruppo a scrivere il proprio nome e cognome su un foglio e quindi ad anagrammarlo, ottenendo così un nuovo nome.
- 2- Il nuovo nome così ottenuto è quello di un personaggio fantastico che deve essere descritto nel suo carattere dal suo inventore (es.: se un membro del gruppo si chiama Margherita, il suo nome può essere anagrammato in *Greta Hamir*; poi la stessa Margherita dovrà scrivere su un'ipotetica carta d'identità se il suo personaggio è maschio o femmina; com'è fisicamente; qual è il suo carattere; quali sono i suoi sogni ed i suoi desideri; quali sono le sue paure; ecc.); tempo 10-15 minuti.
- 3- Ogni membro del gruppo dovrà col proprio personaggio inventare una breve storia in un tempo di 10-20 minuti.
- 4- Quindi ciascun partecipante, spontaneamente, presenta al gruppo il suo prodotto.
- 5- Si passa quindi ad una breve riflessione generale su quanto è stato fatto (quest'ultima fase va o no introdotta

a giudizio dell'animatore del gruppo, perché lo scopo è quello di creare un buon clima e non necessariamente di riflettere su quanto accade nel gruppo. A meno che – ovviamente – esistano dei problemi che possono frenare e compromettere l'efficienza del gruppo in termini creativi).

## **2- Il mio logo**

Si intende in questo caso qualcosa di simbolico, che potrebbe essere utilizzato, per esempio, sulla propria carta da lettere come elemento di riconoscimento.

- 1- L'animatore consegna ad ogni partecipante una busta contenente dei pezzi di cartoncino colorato: in ognuna ci sono pezzi in numero e forma uguale (per facilitare le cose si può usare anche il Tangram)
- 2- Ogni partecipante deve quindi costruire un simbolo di sé usando tutti i pezzi di cartoncino a sua disposizione secondo queste regole:
  - tutti i cartoncini devono essere utilizzati
  - nell'immagine finale sono possibili “spazi bianchi” cioè vuoti
  - non è possibile sovrapporre parti dei pezzi di cartoncino
  - i cartoncini non possono essere modificati nella loro forma
  - il tempo disponibile va da 5 a 15 minuti
- 3- Al termine di questo lavoro, ciascun membro del gruppo riproduce il profilo del suo logo e lo colora con un pennarello in modo che non siano assolutamente visibili i singoli pezzi che compongano l'elaborato finale e la loro posizione rispetto al tutto. Tempo dell'operazione 10 minuti.
- 4- Si mettono infine in comune i prodotti di ciascuno e, se ce n'è la possibilità, si può anche utilizzare il *LOGO* di qualche partecipante come modello da ricostruire con i propri cartoncini.

## **3- Il mio nome**

- 1- L'animatore propone ai membri del gruppo di presentarsi solo attraverso il proprio nome, offrendo ulteriori informazioni su di sé attraverso la “grafica” e cioè la modalità esteriore di scrittura del nome stesso.

Ciascuno può scegliere fra le seguenti possibilità o inventarsene altre:

- usare le lettere dell'alfabeto che compongono il suo nome – solo quelle – per costruire un disegno (ovviamente le lettere possono essere ingrandite, scritte in corsivo oppure in stampatello, o altro, ecc. );
  - scrivere il proprio nome con lettere-figure che costruiscono il “significato” della parola stessa (es., il nome Pesce può essere scritto raffigurando un pesce);
  - scrivere il proprio nome in modo che ogni lettera sia in qualche maniera animata o personalizzata;
  - colorare il proprio nome scritto in grandi lettere, per esempio sul genere del carattere stampatello, offrendo informazioni sul proprio umore di fondo;
  - fare il proprio “autoritratto” utilizzando le lettere del proprio nome e cognome come elementi di un disegno;
  - scrivere il proprio nome riempiendo, con le lettere, tutto lo spazio disponibile all'interno di una figura geometrica regolare come un quadrato, un cerchio, un triangolo equilatero, ecc.
- 2- Ogni membro del gruppo, dopo aver fatto la sua scelta, ha da 5 a 20 minuti per realizzare il suo compito.
- 3- Si mette poi in comune quanto è stato prodotto da ciascuno per confrontarlo ed analizzarlo; in questo momento sono permessi tutti i commenti che ciascuno desidera esprimere sia nei confronti degli altri che di sé stesso.

Questo esercizio può adattarsi anche a situazioni di incontro avanzato, solo occorrerà precisare che la scrittura del proprio nome deve far capire la propria situazione in quel momento, eventualmente in rapporto all'esperienza che si sta vivendo.

### **4.3- Esercitare la propria mente**

#### **4.3.1- Capacità di associazione**

##### **1- Il gioco di Kim**

È questo un gioco molto vecchio e collaudato che è diventato noto perché inserito in un famoso romanzo di Kipling e si dice che servisse per l'addestramento delle spie al loro lavoro.

- 1- L'animatore riunisce sul piano di un tavolo un numero piuttosto alto di piccoli oggetti(da 20 in su); la scelta degli oggetti, sia per quanto riguarda il loro numero sia per la loro qualità, è dipendente dall'addestramento precedente del giocatore. Più precisamente, se il giocatore è alle prime armi gli oggetti devono essere relativamente poco numerosi ed inoltre è preferibile che appartengano ad una stessa "categoria" (per esempio "oggetti scolastici", biro, matita, gomme, astuccio, gesso per lavagna, ecc.). Col passare del tempo e dell'addestramento si possono via via aumentare il numero degli oggetti e la diversità esistente tra loro.
- 2- Quando il tavolo è preparato, l'animatore fa entrare nella stanza i membri del gruppo, li pone intorno al tavolo in modo che tutti possano vedere bene il suo ripiano e gli concede da 2 a 5 minuti per osservare quanto hanno di fronte. Anche per la questione tempo vale il discorso precedente: più un membro è addestrato, più il tempo è breve a parità di altre condizioni.
- 3- Allo scadere del tempo concesso, l'animatore ricopre con un panno il ripiano del tavolo in modo che nessuno possa vedere.
- 4- I membri del gruppo hanno quindi 10 minuti di tempo per trascrivere ciascuno sul proprio foglio quanti più oggetti ricordano di aver visto.
- 5- Allo scadere del tempo, l'animatore fa sospendere le attività e controlla i risultati di ciascuno, evidenziandoli quindi agli altri presenti.

Un'interessante e complessa variazione del gioco richiede non tanto l'elenco degli oggetti visti, ma la riproduzione grafica del piano del tavolo da cui si possano rilevare anche le posizioni dei differenti oggetti.

## **2- Gli insiemi**

**Materiale:**

fogli di lavoro per ciascun membro del gruppo sia nella versione "A" che nella versione "B"; fogli bianchi, matite e pennarelli

- 1- L'animatore consegna il foglio di lavoro a ciascun partecipante (ovviamente lo stesso per ognuno).
- 2- I partecipanti, ciascuno per conto suo, devono scrivere

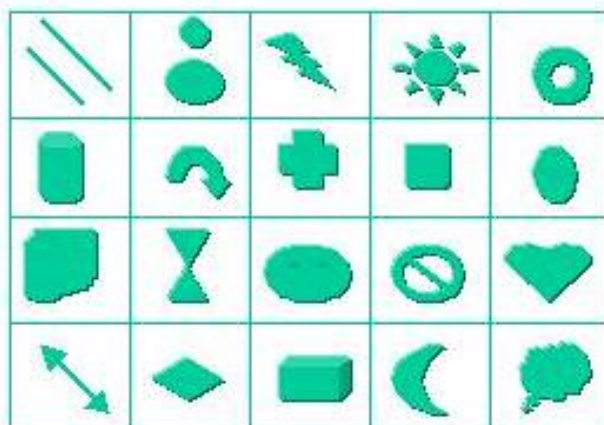
le parole o i simboli raggruppandoli in più insiemi possibili per un evidente ed esplicabile motivo. Per fare questo sono necessari da 10 a 20 minuti (anche in questo caso il tempo deve essere precisato in base alla difficoltà oggettiva del compito e al grado di preparazione del giocatore).

- 3- C'è alla fine un momento di confronto collettivo per controllare l'esattezza dell'esecuzione e verificare chi è riuscito a fare i gruppi più numerosi, cioè contenenti più parole possibile; chi ha trovato il maggior numero di associazioni intese come motivi per il raggruppamento; la quantità di parole inserite in un numero maggiore di insiemi.
- 4- Si può fare anche una tabella riassuntiva a doppia entrata per i risultati dell'esercizio, in modo che sia possibile verificare anche i propri cambiamenti e miglioramenti.

#### FOGLIO DI LAVORO "A"

Colletto	Budino	Giocattolo
Bontà	Lavoro	Fiera
Racconto	Elenco	Papero
Canto	Cucina	Tabella
Mela	Flauto	Viso
Ferro	Libro	Giacca
Vino	Petrolio	Banana
Matita	Pesce	Banco
Pallone	Oliva	Parco
Carta	Bugie	Paese

## FOGLIO DI LAVORO "B"



### Tabella a doppia entrata

[illegible]



### **3- Le qualità**

Materiale:

fogli di lavoro in quantità corrispondente ai partecipanti;  
matite, pennarelli, lavagna di carta

- 1- L'animatore distribuisce a ciascun partecipante un foglio di lavoro ed una matita; quindi spiega che il compito consiste nel trovare il maggior numero di oggetti che possiedano contemporaneamente tutte, o in quantità maggiore possibile, le caratteristiche-qualità indicate nel foglio di lavoro. Ogni partecipante, una volta individuati gli oggetti, li deve scrivere sul foglio indicando fra parentesi – nel caso non gli si possano riferire tutte le qualità – i numeri corrispondenti a quelle possedute dall'oggetto stesso.
- 2- L'animatore conclude la spiegazione indicando che il tempo disponibile per l'esecuzione del compito è di 10/20 minuti a partire dal suo via.
- 3- Mentre i partecipanti eseguono il compito, l'animatore predispone sulla lavagna di carta una tabella a doppia entrata che renda palesi e confrontabili i risultati dell'attività e – anche in questo caso – che possa essere conservata per misurare gli avanzamenti di ciascuno.
- 4- Allo scadere del tempo ciascuno è invitato ad esporre i propri risultati, che l'animatore registrerà sul tabellone.
- 5- Quindi si apre una discussione su quanto è stato fatto.

Anche questo esercizio può essere reso più complesso intervenendo su una qualsiasi delle variabili, e cioè sul tempo per l'esecuzione del lavoro, inserendo regole nuove del tipo: numero minimo di qualità da associare ad un certo oggetto, ecc.

#### **4.3.2- Capacità di dissociazione**

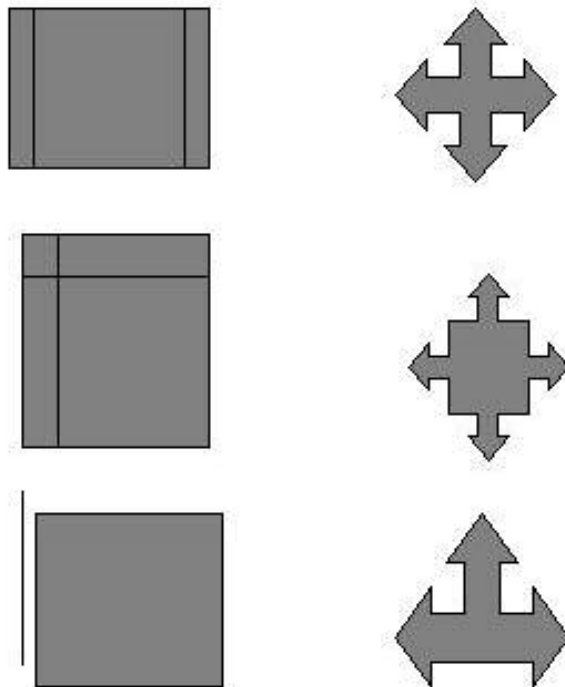
##### **4- Quanti pezzi ci sono?**

Materiale: fogli di lavoro in numero corrispondente ai partecipanti (comprendenti una breve spiegazione); fogli bianchi, lavagna di carta, pennarelli e matite.

- 1- L'animatore distribuisce un foglio di lavoro ad ogni membro del gruppo; gli spiega quindi che si tratta di trovare gli elementi di base, quelli che fra loro raggruppati danno origine alle figure illustrate sul foglio.
- 2- L'animatore assegna il tempo di lavoro (da 5 a 15 minuti) e aggiunge che il significato di "elemento base" può essere precisato da ciascuno dei partecipanti stessi. Solo, ogni partecipante alla fine del tempo deve avere un elenco-sintesi che riporti il numero e la precisazione degli elementi che compongono la figura di partenza.
- 3- Allo scadere del tempo, i risultati di ciascuno vengono comunicati, in modo da mettere in comune il lavoro fatto e da offrire stimoli a tutti. Quindi si passa ad una breve riflessione generale su quanto è avvenuto e si è fatto.

È possibile utilizzare non solo immagini geometriche, ma anche immagini "figurate" tipo fotografie o riproduzioni di quadri, ecc.60

#### Foglio di lavoro



## **5- La festa**

Materiale:

un'immagine – foto o disegno – di un momento di una festa o in grandi dimensioni o, se piccoli, in numero corrispondente ai partecipanti; fogli bianchi per scrivere, matite.

- 1- L'animatore introduce l'esercizio spiegando che si tratta di una semplice simulazione: occorre immaginare che tutti i presenti siano degli animatori cui è stato affidato il compito di organizzare una festa. Poiché però non hanno assolutamente esperienza in merito, hanno deciso di “copiare” dove gli sia possibile. Nella fattispecie, hanno trovato quest'immagine e vorrebbero imitare la festa lì rappresentata.
- 2- L'animatore può arricchire di particolari la situazione precedentemente illustrata per ottenere più immersione nel ruolo da parte dei presenti. Poi precisa il compito che consiste nel compilare una “lista della spesa” che consenta agli animatori di poter utilizzare tutti gli elementi illustrati nella foto. Il tempo a disposizione per fare la lista va da un minimo di 10 ad un massimo di 30 minuti, a seconda della complessità dell'immagine. Durante l'esecuzione del compilo non è necessario togliere alla vista dei partecipanti l'immagine.
- 3- Allo scadere del tempo si confrontano le liste prodotte dai partecipanti allo scopo di individuare la più completa di esse e le carenze esistenti.
- 4- Segue discussione.

## **6- Parole nelle parole**

Materiale:

fogli di lavoro in numero corrispondente ai partecipanti; carta, matita.

- 1- L'animatore distribuisce ai partecipanti i fogli di lavoro e le matite, facendo in modo che ci sia spazio sufficiente a distanziare ciascuno dei presenti dagli altri in modo che possano lavorare senza disturbo.
- 2- Spiega quindi che si tratta di trovare altre parole all'interno delle frasi proposte, attenendosi però alle

seguenti regole:

- le lettere che compongono una sola parola devono essere scritte tutte di seguito, ma possono essere, per esempio, nella parte finale di una parola e nella parte iniziale della parola seguente oltre ovviamente che al suo interno;
  - nel caso ci siano accenti di fine-vocabolo, si possono non tenere in considerazione se all'interno della nuova parola cadono;
  - si possono riutilizzare lettere già usate per comporre parole più lunghe (esempio: "riquadri sottostanti" fra l'altro si possono individuare le parole riso e risotto che hanno in comune una parte).
- 3- Il tempo disponibile per l'esecuzione è di 5-10 minuti, al termine dei quali viene messo in comune il risultato.

Anche in questo caso si possono inventare sia frasi di partenza sempre diverse e più complesse, sia l'uso della lavagna di carta con una tabella a doppia entrata per controllare gli avanzamenti di ciascuno dei partecipanti.

#### FOGLIO DI LAVORO "PAROLE NELLE PAROLE"

Nelle parole che compongono queste frasi ci sono altre parole "nascoste".

Trova le nuove parole e sottolineale per renderle evidenti.

- 1- Il vigile fece un segnale di arresto e Marco si fermò. Che cosa aveva fatto di irregolare? Chiese. "Non si è accorto di aver superato i limiti di velocità? – rispose la guardia – Favorisca la patente".
- 2- Non ti vedevo da molto tempo: il tuo volto nella penombra mi sembrò più affilato, come se tu avessi sofferto molto.
- 3- Il distacco degli emigranti dai loro cari è spesso commovente e penoso.
- 4- Un mattino mi trovai a cogliere margherite con i ciliegi in fiore.
- 5- Ti fotografo romanticamente legata con i festoni di fiori di pesco.
- 6- Da Rio a Bahia, con il sole tropicale, si balla e ci si diverte col carnevale.
- 7- La baronessa pone in discussione o l'osservazione

- dell'ospite o la sua presenza nel palazzo per la festa.
- 8- Lo scorsi puntare il fucile come se ci fosse davanti a lui un nemico.
  - 9- Se così fosse non esisterebbero oggi la miseria e la fame: la natura non è sfruttata adeguatamente.
  - 10- Io non nego la verità: credo però spesso sia ingiusta.

#### **4.3.3- Fluidità verbale**

#### **7- Fantasia “forzata”**

Materiale:

solo fogli bianchi per scrivere, matite e bir o.

- 1- L'animatore invita ciascun partecipante ad inventare un racconto fantastico secondo le seguenti regole:
  - le iniziali delle parole devono seguire l'ordine alfabetico ed ogni volta che si arriva alla lettera “z” occorre ricominciare dalla lettera “a”
  - pur trattandosi di un'invenzione, il racconto deve avere un senso e non deve essere solo un elenco senza significato di parole
  - il tempo disponibile per il compito è di 20 -30 minuti
  - il numero minimo di parole da usare è di 60.
- 2- Allo scadere del tempo, l'animatore chiede ai presenti di leggere la propria storia, e quindi introduce una breve riflessione sull'esercizio.

Anziché un'invenzione, l'animatore può richiedere di raccontare qualcosa di sé, o di fare la sintesi di un particolare importante avvenimento della cronaca recente o della vita politica o altro.

#### **8- Giochi di parole**

Materiale:

serve solo carta e matita per tutti;

- a- scrivere più parole possibile contenenti altre parole, per esempio la parola ORA (es.: mora –oracolo –moratoria – ancora, ecc.)

\*si possono ovviamente inserire regole che complichino il compito, come per esempio che la parola da inserire sia

sempre all'inizio o alla fine dell'altra, ecc.

b- catene di parole collegate fra loro attraverso l'ultima sillaba (es.: rete–terra–rana–nave, ecc.)

c- scrivere frasi di poche parole (3 o 4) che inizino tutte con le stesse lettere (es.: sono senza soldi)

\*l'esercizio può essere complicato se la lettera deve essere sempre la stessa anche nelle nuove frasi e se non si possono ripetere parole già usate nelle frasi precedenti

d- passare da una parola ad un'altra di uguale numero di lettere, cambiando una lettera alla volta (per esempio, da gatto a tigre: gatto, getto, gesto, testo...)

\*anche qui si può complicare inserendo come regola, per esempio, che si possono fare solo un certo numero di passaggi

e- fare un elenco di città in ordine alfabetico: ogni partecipante lavora individualmente, ma il tempo viene dato dal più veloce: chi arriva per primo alla lettera Z ferma tutti e – se non ha fatto errori – vince

\*l'esercizio si può eseguire più volte inserendo la regola che non si possono ripetere le città già elencate in precedenza.

#### **4.3.4- Fluidità ideativa**

### **9- I cartelli stradali**

Materiale:

cartoncini bianchi o fogli di carta, matite, pennarelli

- 1- L'animatore distribuisce fra i presenti il materiale disponibile.
- 2- L'animatore introduce quindi l'esercizio, spiegando ai presenti che essi sono un gruppo di progettisti di segnali stradali a cui l'amministrazione regionale ha affidato il compito di inventare nuovi e significativi cartelli indicatori di alcuni particolari elementi paesaggistici della regione. Essi hanno dunque il compito di presentare agli amministratori delle bozze di quelli che potrebbero diventare i nuovi cartelli stradali.
- 3- L'animatore precisa che gli amministratori hanno posto delle regole per la realizzazione dei cartelli:
  - non si devono usare parole
  - devono essere di semplice ed immediata comprensione

- non devono creare equivoci
  - devono essere realizzati usando solo i colori bianco, rosso e nero che sono quelli più visibili anche nella nebbia.
- 4- L'animatore precisa che per realizzare il lavoro il gruppo ha 30 minuti di tempo e precisa che è possibile presentare più bozzetti o scegliere fra quelli prodotti quello più soddisfacente secondo ciascun progettista. Questa scelta deve essere fatta dal progettista stesso, fra i suoi elaborati, prima dello scadere del tempo.
  - 5- L'animatore precisa poi i temi dei cartelloni: il *LUNA PARK* / il *PARCO NAZIONALE* / il *MUSEO* / ecc.
  - 6- Allo scadere del tempo l'animatore interrompe il lavoro e, precisando che è stato incaricato dagli amministratori di controllare l'andamento dei lavori, apre una riunione col seguente ordine del giorno:
    - conoscere gli elaborati di ciascuno dei presenti
    - scegliere 3-5 elaborati da presentare agli amministratori
 N.B.: la scelta va fatta tenendo presenti anche le indicazioni dei progettisti e per la riunione c'è un tempo massimo di 30 minuti.
  - 7- Al termine dell'esercizio l'animatore introduce una riflessione su quanto è stato fatto.

Ovviamente possono essere modificati gli argomenti dei cartelloni o anche alcune o tutte le regole per la realizzazione dei cartelli stessi.

## **10- Dalla parte al tutto**

**Materiale:**

fogli di lavoro precedentemente preparati inserendo nella loro superficie una piccola immagine riproducente uno o più elementi o una piccola porzione di un oggetto - situazione più grande e complesso (v. esempi 1 e 2); matite colorate e non, pennarelli per tutti i presenti

- 1- L'animatore distribuisce, o fa scegliere, a ciascuno dei presenti un foglio. Invita quindi tutti a guardare da più punti di vista l'immagine-particolare inserita sul foglio e di provare a pensare a cosa "gli sta intorno" cioè qual è il tutto di cui l'immagine è un particolare.
- 2- L'animatore precisa che appena ciascuno ha individuato

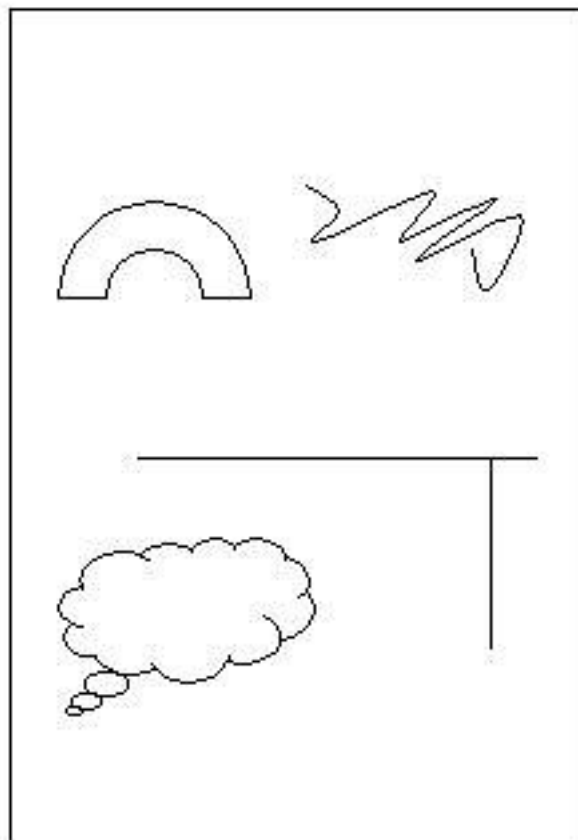
il tutto deve provvedere a disegnarlo sul foglio, completando così il particolare. Per concludere il lavoro, ognuno ha a disposizione 20-30 minuti.

- 3- Quindi i prodotti vengono mostrati anche agli altri presenti e l'animatore introduce una riflessione sull'esercizio.

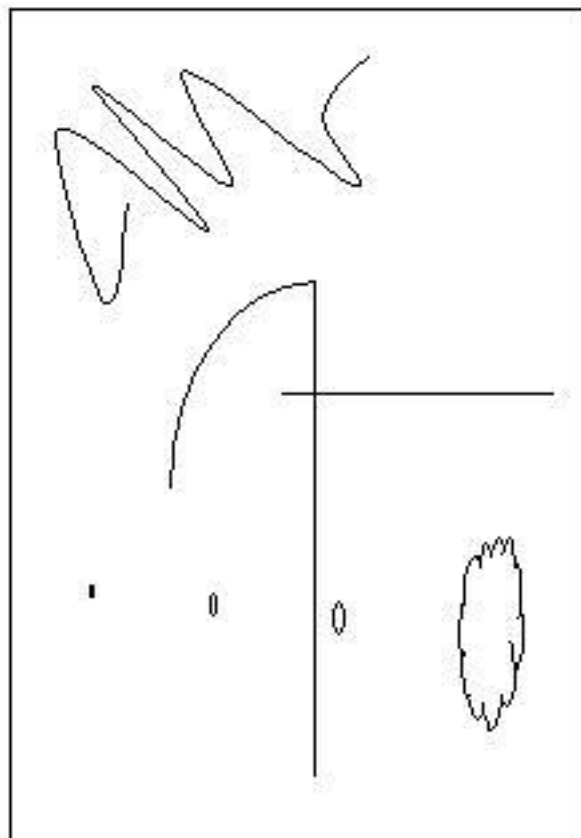
Anche questo esercizio può essere complicato inserendo due o più particolari, magari fra loro diversi, in modo che ne risulti un'elaborazione più complessa. Un'ulteriore interessante variazione può essere quella di sostituire alle immagini-particolare dei segni fatti a pennarello in differenti colori.



## Foglio di lavoro 1



## Foglio di lavoro 2



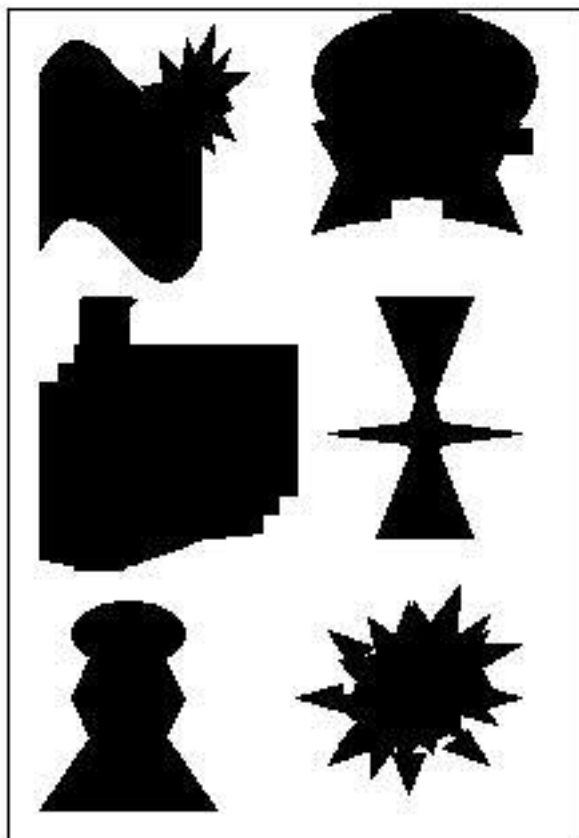
## 11- Le ombre

**Materiale:**

una serie di profili ambigui di oggetti sull'esempio di quelli del foglio di lavoro (gli oggetti possono essere ridotti o ingranditi)

- 1- L'animatore introduce l'esercizio spiegando ai presenti che si tratta di individuare l'oggetto – grande o piccolo che sia – che ha prodotto in una giornata di sole quella certa ombra.
- 2- Spiega inoltre che non esiste una risposta esatta preordinata e che dunque non necessariamente ad un'ombra corrisponde uno ed un solo oggetto. Quindi sono accettate più soluzioni purché – se l'oggetto non risulta subito evidente – sia possibile ottenere dal partecipante una spiegazione illustrativa della sua convinzione.
- 3- Infine l'animatore precisa che le ombre saranno più di una e in un primo momento esse verranno equamente distribuite fra i presenti. Ciascuno di essi avrà un massimo di 2 minuti per individuare, per ciascuna delle ombre assegnategli, almeno 3 oggetti. Una volta individuati, dovrà scriverne il nome su un suo foglio, per ricordarli.
- 4- Allo scadere del tempo le ombre vengono riconsegnate all'animatore, il quale le presenta una ad una ai partecipanti secondo questa procedura:
  - presentazione dell'ombra per il tempo di 1 minuto, nel silenzio generale; allo scadere del minuto, sono disponibili altri 3 minuti perché i partecipanti, ad esclusione di quello che ha studiato l'ombra individualmente, nella fase precedente, esprimano le loro opinioni in merito all'oggetto che ha prodotto quell'ombra
  - successivamente il partecipante che ha studiato l'ombra nella prima fase, legge le sue ipotesi
  - si riparte quindi da un'altra nuova ombra.
- 5- L'animatore prosegue così fino all'esaurimento delle ombre, e quindi introduce una breve riflessione sull'esercizio.

## Foglio di lavoro



#### 4.3.5- Capacità di modificazione degli oggetti

### 12- Il rettangolo

**Materiale:**

molti cartoncini rettangolari di carta bianca e colorata di dimensioni anche diverse; forbici in numero sufficiente per tutti.

- 1- L'animatore mette in mezzo al tavolo, a disposizione di tutti i presenti, i cartoncini colorati e le forbici.
- 2- L'animatore invita quindi i presenti a trovare modi diversi di utilizzo dei rettangoli, facendo con essi delle prove (per esempio ritagliandoli, facendogli pieghe, ecc.) fino ad arrivare a produrre "oggetti" diversi anche a livello tridimensionale (ai può fare qui l'esempio della barchetta di carta a tutti nota).
- 3- Per l'esecuzione del lavoro ci sono 30 minuti di tempo e se qualcuno procede più speditamente può realizzare più oggetti.
- 4- I prodotti vengono poi messi in comune allo scadere del tempo, non solo nel senso che vengono mostrati, ma che ogni costruttore spiega, se non è immediatamente evidente, come sono stati costruiti.
- 5- Segue una discussione.

### 13- I miglioramenti

**Materiale:**

carta e penna per tutti.

- 1- L'animatore introduce l'esercizio spiegando che ciascuno dei presenti è un abile inventore cui la gente spesso sottopone dei problemi che tendono a migliorare invenzioni già realizzate ed entrate nella vita comune di tutti.
- 2- Divide quindi i presenti in 2-3 gruppetti che lavoreranno collaborando al loro interno, ma senza contatti con gli altri gruppi.
- 3- L'animatore presenta poi il problema: *COME MIGLIORARE IL TELEFONO* ed aggiunge che i gruppetti hanno 10 minuti per lavorarci ed individuare

- almeno una migliona da realizzare.
- 4- Mentre ciascun gruppo lavora separatamente dagli altri, l'animatore predispone una tabella a doppia entrata per riassumere e confrontare i risultati dei gruppetti.
  - 5- Allo scadere del tempo, l'animatore del gruppo riunisce i gruppetti e ciascuno fa un rendiconto del proprio operato, rendiconto che viene riportato sulla lavagna di carta enumerando i miglioramenti.
  - 6- L'animatore introduce quindi una discussione sui risultati ottenuti dei gruppi e sulla qualità dei prodotti elaborati.

Ovviamente i possibili problemi sono molto numerosi e sono fra l'altro arricchibili di una serie di caratteristiche che possono renderli più complessi da risolvere (per esempio inventare un'auto per un portatore di handicap che non ha braccia).

#### **14- Bricolage**

**Materiale:**

tutto quanto non viene più utilizzato ma è pulito e non dannoso; forbici, colori, pennarelli, ecc.

- 1- Questo è un esercizio che richiede un po' di preparazione precedente alla presentazione ai partecipanti: si tratta infatti di far portare da casa un po' a tutti quello che oggi viene definito materiale di recupero, del tipo: tappi di sughero, sacchetti del pane, bicchieri di carta, contenitori di detersivi, scatole da acarpe, ecc.
- 2- Quando si è in possesso di parecchio materiale di questo genere, l'animatore può proporre l'esercizio invitando i presenti ad utilizzare in modo alternativo il materiale disponibile. La regola unica è che, una volta imparato e migliorata la propria abilità manuale, i prodotti elaborati devono essere validi anche dal punto di vista estetico, perlomeno nel senso che i presenti li terrebbero in casa loro visibili ai loro ospiti. I prodotti possono andare da un contenitore di carta da buttare ricavato da un fustino di detersivo, ad animali di pezza, a plastici di ambienti interni o esterni, ecc.
- 3- Questo esercizio richiede molto tempo ad ogni sua

applicazione e più precisamente da un minimo di un'ora anche ad una giornata intera alla volta.

- 4- Al termine di ogni esercitazione i partecipanti mostrano ai presenti i loro prodotti ed insieme con l'animatore si discute su come potrebbero essere migliorati sia nell'aspetto che nella costruzione generale.

Questo esercizio richiede che l'animatore stesso abbia una certa abilità in merito per poter “mostrare” in caso di bisogno ai partecipanti come fare il lavoro e per questo scopo, se l'animatore manca di esperienza diretta, va ricordato che esistono molte semplici pubblicazioni che possono offrire un facile ma efficace supporto.

#### **4.3.6- Capacità analogica**

### **15- Le professioni degli animali**

Materiale:

carta e penna per tutti.

- 1- È un esercizio che si può fare anche da soli, senza un istruttore-guida particolare. Si tratta di stendere un elenco di nomi di animali, da un minimo di 10 in su.
- 2- Accanto ad ogni animale, poi, va indicato il mestiere, o la professione che più si adattano a lui per le caratteristiche che possiede proprio come animale (per esempio: un cane potrebbe fare il guardiano, la guardia notturna, il custode, ecc.)
- 3- Si può fissare un tempo limite per l'esecuzione del compito e può essere di 1-2 minuti per ogni nome di animale.

Si può realizzare il gioco anche al contrario, e cioè fare un elenco di minimo 10 mestieri-professioni e quindi individuare uno o più animali che per le loro caratteristiche sarebbero in grado di realizzarli.

Si può anche mantenere fisso il termine di tempo di svolgimento dell'esercizio aumentando il numero di animali cui assegnare un lavoro.

## **16- I proverbi**

**Materiale:**

un libro di proverbi; dei giornali in numero corrispondente ai presenti (possono essere anche molto vecchi e sia quotidiani sia periodici, illustrati e non)

- 1- In un primo tempo occorre scegliere fra i proverbi quello su cui fare l'esercizio. Prendiamo a titolo d'esempio "Chi la fa, l'aspetti".
- 2- Quindi ogni partecipante ha il compito di ricercare sui giornali a sua disposizione i fatti di cronaca o di politica o altro, a cui si adatta questo proverbio. Il tempo disponibile per questa operazione è di 20-30 minuti.
- 3- Quindi l'animatore invita tutti i presenti ad elencare gli episodi a cui ai potrebbe dare come secondo titolo il proverbio.

Volendo complicare un po' la situazione, si possono indicare per il ritrovamento dei fatti, solo alcune pagine specifiche del giornale (per esempio la pagina sportiva) oppure periodi particolari dell'anno; oppure periodi storici ecc.

## **17- Le similitudini**

**Materiale:**

un elenco di situazioni-tipo sulle quali sviluppare l'esercizio (v. Foglio di lavoro)

- 1- L'animatore spiega l'esercizio precisando che si tratta di prendere in esame una certa situazione, cercando di individuare a cosa altro può assomigliare (per esempio, parlando di studenti che escono da scuola, si può pensare ad una mandria disordinata e frettolosa di bufali). Propone quindi una situazione scegliendola dall'elenco del Foglio di Lavoro.
- 2- Ognuno ha 3 minuti di tempo per pensare, in silenzio e da solo, ad almeno una "entità" che possa essere paragonata alla situazione in esame.
- 3- Scaduto il tempo l'animatore invita i presenti a dire ad alta voce le cose cui hanno pensato, mettendo in



evidenza l'aspetto di maggior somiglianza. L'animatore scrive su una lavagna di carta in sintesi le osservazioni dei presenti.

- 4- Al termine di questa fase di lavoro che non dovrebbe durare più di 10-20 minuti, il gruppo sceglie 1-2 “paragoni” e, utilizzando le osservazioni precedenti, costruisce una vera e propria similitudine sul tipo di quella qui riportata (es.: citato da Dante Alighieri).

Per fare questo lavoro il gruppo può suddividersi in 2 -3 sottogruppi per lavorare con più agilità.

### FOGLIO DI LAVORO

Situazioni–tipo su cui costruire delle similitudini:

- 1- Il traffico nelle ore di punta
- 2- Una festa mascherata
- 3- La nascita di un bambino
- 4- Un brutto voto a scuola
- 5- Un incontro fra innamorati
- 6- La musica in discoteca
- 7- L'aeroporto di una grande città a Natale
- 8- Una conferenza sull'AIDS
- 9- Una vivace discussione fra coniugi
- 10- Un gruppo di giovani in moto
- 11- Una buona cena
- 12- Una gita in campagna.

Esempio di similitudine (Dante–Inferno, c.VI, v.28-33)

“Qual è quel cane che abbaiano agugna  
 E si racqueta poi che il pasto morde,  
 Ché solo a divorarlo intende e pugna;  
 Cotai sì fecer quelle facce lorde  
 Dello dimonio Cerbero, che introna  
 L'anime sì, ch'esser vorrebber sorde”.

### **4.3.7. Capacità di sintesi**

#### **18- Il titolo**

**Materiale:**

foglio di lavoro per tutti i partecipanti con racconto; matita e carta

- 1- L'animatore consegna a tutti i partecipanti il foglio di lavoro.
- 2- Spiega quindi che si tratta di leggere il racconto collettivamente.
- 3- Nei 10 minuti seguenti ognuno dei presenti deve inventare più titoli possibile adatti a quel racconto. Se vuole, ognuno può continuare a rileggere il racconto.
- 4- I titoli devono essere piuttosto brevi, ma insieme significativi, in modo da richiamare l'attenzione e la curiosità dei possibili lettori.
- 5- Allo scadere del tempo, l'animatore fa leggere a ciascuno dei presenti i titoli trovati. È possibile inserire un elemento competitivo da un lato controllando chi ha prodotto più titoli interessanti, e dall'altro scegliendo collegialmente il titolo più bello.

#### **FOGLIO DI LAVORO**

Prova a trovare più titoli adatti al seguente breve racconto:

Un giorno un semaforo che stava in un importante incrocio di città, si stancò di segnare sempre i soliti colori: giallo, rosso e verde.

Decise, allora, di segnare sempre e solamente il colore viola.

Allora il traffico si fece rumorosissimo, le macchine suonavano il clacson, le guardie si mettevano le mani nei capelli, perché non capivano nulla, i pedoni non sapevano se attraversare oppure no. Anche il filobus era in difficoltà: pareva il finimondo!

Dopo un po' il semaforo si pentì di aver fatto una grande confusione e riprese a lampeggiare i soliti colori: rosso, giallo e verde.

Da quel momento il traffico riprese tranquillamente, e i passanti attraversavano l'incrocio senza alcun pericolo. Il semaforo si era un po' divertito, ma capì che se avesse continuato a segnare viola sarebbe finito nel manicomio dei semafori.

## **19- Le cartoline**

**Materiale:**

molte cartoline di vario genere: paesaggi, riproduzioni di quadri, caricature, ecc.

- 1- L'animatore mette al centro del tavolo, a disposizione di tutti i presenti, molte cartoline, ma le dispone "a faccia sotto", in modo cioè che nessuno possa vedere cosa raffigurano.
- 2- Quindi informa i presenti che nei successivi 5 minuti ciascuno di loro dovrà pescare cartoline ed inventare una breve didascalia appropriata. Le regole sono 3:
  - si pesca una sola cartolina per volta e si pesca la successiva dopo aver trovato la didascalia della prima
  - di ogni cartolina pescata si deve produrre una didascalia ma non esiste l'obbligo di pescare continuamente
  - la didascalia deve essere lunga al massimo 5 parole
- 3- Allo scadere del tempo, un partecipante per volta presenta il suo lavoro agli altri.

Anche in questo caso è possibile inserire una maggiore competizione, premiando chi ha prodotto la didascalia più interessante.

## **20- Le vignette**

**Materiale:**

vignette di storie a fumetti in numero sufficiente ai partecipanti e il cui eventuale "fumetto" sia stato cancellato.

Ogni vignetta deve essere inserita in un foglio sul tipo di quelli da ciclostile e deve essere nella parte superiore di esso; sotto, a due cm di distanza fra loro, devono essere disegnate delle righe fino al margine inferiore del foglio

stesso.

- 1- L'animatore consegna a caso ai partecipanti un foglio - vignetta "a faccia sotto". Quindi spiega che ciascuno dovrà lavorare cercando di evitare che gli altri lo vedano e quindi fa disporre i presenti in cerchio, seduti intorno ad un tavolo in modo che possano lavorare senza disturbarsi.
- 2- Quindi spiega che al suo "via" ognuno dovrà girare il foglio e scrivere nel primo spazio, cioè quello compreso fra la vignetta e la prima riga, una battuta o un breve dialogo spiritoso, ovviamente riferito alla vignetta. Il tempo per questa operazione è di 1 minuto.
- 3- Allo scadere del minuto, l'animatore invita ciascuno a ripiegare il foglio in modo che la battuta sia nascosta, ma che risulti visibile sia la vignetta sia la riga successiva. Quindi il foglio va passato al vicino di destra.
- 4- Si prosegue così fino al termine delle righe.
- 5- Quindi è possibile per ciascuno leggere sia il proprio foglio iniziale, sia quelli degli altri presenti.
- 6- Segue una discussione.

## Foglio di lavoro



### **4.3.8- Capacità di analisi**

#### **21- Il vocabolario**

**Materiale:**

carta e penna per tutti; foglio con elenco di parole di uso comune per tutti.

- 1- L'animatore consegna ad ogni partecipante l'elenco di parole e li informa che occorre trovare per ciascuna di esse una definizione–spiegazione semplice, ma che metta in risalto gli elementi o le parti essenziali del concetto, tralasciando le parti accessorie o comunque superflue.
- 2- L'animatore dice che per i primi 10 minuti i presenti lavoreranno individualmente e che il loro compito è quello di scrivere per più parole possibile le definizioni secondo le regole indicate.
- 3- Allo scadere del tempo, l'animatore divide i presenti in 3-4 gruppetti. Ogni gruppetto ha 20 minuti per controllare le definizioni date e scegliere fra esse per ciascun termine quelle considerate più rispondenti alle regole indicate.
- 4- Infine, allo scadere del tempo, si torna in gruppo e si confrontano i risultati ottenuti.

#### **FOGLIO DI LAVORO**

Trova semplici ed essenziali, ma complete, definizioni dei termini di seguito indicati:

1. forbice
2. pentola
3. martello
4. panettone
5. automobile
6. cinema
7. fune
8. spremiagrumi
9. giungla
10. asfalto
11. orologio
12. scatola

- 13. cappello
- 14. lampadina
- 15. salvadanaio

## **22- I vantaggi**

Materiale:

due forbici (o altri oggetti a scelta uguali come funzione, ma di diverse caratteristiche).

- 1- L'animatore divide in due parti il gruppo. A ciascun sottogruppo affida una delle due forbici con l'incarico di produrre, nel giro di 15-20 minuti, un elenco delle caratteristiche "vantaggiose" di quell'oggetto.
- 2- Allo scadere del tempo i due gruppi si riuniscono e viene dato il compito di decidere, sia attraverso il confronto dei due oggetti, sia attraverso l'evidenziazione di ulteriori caratteristiche, quale sia l'oggetto più "vantaggioso" per un acquirente non meglio identificato.
- 3- Al termine del tempo si prende in esame la bontà della scelta effettuata.

## **23- Puzzle verbale**

Materiale:

fogli di lavoro uguali per tutti i presenti e contenenti un breve racconto (sul tipo di quello dell'es. 18)

- 1- L'animatore divide il gruppo in 3-4 piccoli sottogruppi; essi hanno il compito di evidenziare tutti gli elementi che costituiscono il racconto, e di descrivere e spiegare in che rapporto sono questi singoli elementi fra loro.
- 2- Per fare questo lavoro il tempo disponibile è di 30 minuti, alla fine dei quali ciascun gruppo si riunisce con gli altri per mettere a confronto il lavoro svolto.

### **4.3.9- Flessibilità**

#### **24- I fumetti**

Si tratta di un'attività molto semplice, che può essere eseguita anche individualmente oltre che in gruppo. Ovviamente nel primo caso richiede più impegno e motivazione.

**Materiale:**

Foglio di lavoro costruito come segue: si scelgono alcune vignette di una o più storie a fumetti del tipo "streep". Nel caso siano ricavate da un libro o da un giornale, è preferibile fotocopiarle – magari facendone ingrandire le dimensioni – e quindi provvedere ad eliminare le battute e gli altri segni con l'apposito cancellino. Di seguito si ritagliano le vignette in modo che non sia evidente l'ordine delle sequenze nelle storie. A questo punto possono essere riunite su un foglio bianco in un ordine diverso da quello originale e si fanno fotocopie in un numero corrispondente ai gruppi o alle persone che partecipano all'attività; forbici, colla, fogli di lavagna di carta

- 1- L'animatore che lavora con un gruppo di 10/12 persone può raggrupparle in 2/3 gruppetti e quindi distribuire a ciascun sottogruppo un foglio di lavoro.
- 2- Ogni gruppetto ha quindi dai 15 ai 30 minuti per costruire una storia utilizzando le vignette del foglio di lavoro e sapendo che le regole da seguire sono:
  - si possono ritagliare le vignette
  - si possono mettere le vignette in ordine diverso da quello che hanno sul foglio di lavoro
  - si possono aggiungere didascalie
  - il lavoro deve essere svolto collettivamente
  - le vignette vanno incollate su un altro foglio di carta
- 3- Allo scadere del tempo si confrontano i prodotti dei gruppetti riflettendo soprattutto sulle diversità di soluzione ottenute, pur partendo da materiali uguali.
- 4- La procedura può essere la stessa anche se si fanno lavorare singolarmente i presenti, solo si aumenta il tempo a parità di numero di vignette; oppure, se si desidera lasciare immutato il tempo, occorre diminuire il numero di vignette.



## Foglio di lavoro



## 25- Oggetti e loro usi

Non serve nessun materiale specifico, se non carta e penna per tutti i presenti e una lavagna di carta dove evidenziare i risultati delle attività. È meglio che questo esercizio sia condotto da un animatore o da un partecipante che – in questo caso e per tutta la durata dell'attività – si astiene dalla partecipazione. Lo scopo è anche quello di creare un minimo di competizione fra i partecipanti, che in caso contrario, probabilmente, si demotiverebbero abbastanza in fretta.

- 1- L'animatore spiega che si tratta di trovare, in un tempo indicato e da rispettare rigidamente, tutti i possibili usi che possono essere fatti di un certo oggetto che lui stesso nominerà successivamente. La regola è che ciascuno lavori da solo, senza copiare o disturbare il lavoro degli altri. Quindi informa che il tempo dell'esercizio è diviso in diverse parti, corrispondenti ciascuna ad una manche; in particolare ogni manche dura 5 minuti a partire dal momento in cui l'oggetto viene nominato. Informa anche che i risultati di ognuno saranno registrati su una tabella a doppia entrata predisposta dall'animatore stesso e che riporterà in orizzontale i nomi delle persone presenti, ed in verticale il numero dei risultati individuali in ciascuna delle manches. Il partecipante che totalizzerà il maggior numero di punti vincerà la gara.
- 2- L'animatore quindi indica l'oggetto scelto pronunciandone il nome, ed inizia a controllare i tempi di lavoro. Allo scadere del tempo invita ogni partecipante ad evidenziare il risultato della sua attività e dà un punto a ciascun uso indicato come possibile per l'oggetto in esame (in qualche caso sarà forse necessario che il partecipante spieghi brevemente ciò che intende: se la spiegazione è convincente a giudizio dell'animatore, viene accettato per buono l'uso proposto).
- 3- Si prosegue così per 5/10 manches, a seconda della stanchezza evidenziata nello svolgimento dell'esercizio e dell'età dei partecipanti. Anche in questo caso la lavagna di carta con tabella può costituire elemento di confronto all'interno della propria produzione individuale

sia all'interno di una stessa giornata, sia a distanza di tempo (se l'esercizio viene rifatto a distanza di un certo lasso di tempo).

## **26- L'isola deserta**

Apparentemente più legato alla fantasia che strettamente connesso alla realtà, alla prova dei fatti questo esercizio si caratterizza come “di mediazione” fra le due aree e, in genere, riesce a stimolarle in contemporanea.

Non c'è nessun materiale specifico che risulti necessario all'esecuzione; e pure non necessario è l'animatore. L'attività si può dunque realizzare sia individualmente sia in gruppo senza nessun ulteriore supporto che la conoscenza dell'esercizio stesso.

1- Si devono indicare “n” oggetti che si vorrebbero portare in un'isola assolutamente deserta e quindi si devono spiegare i motivi della scelta effettuata. Ovviamente – per arricchire e diversificare ogni volta l'esercizio – si possono descrivere le caratteristiche principali dell'isola e questo può influire sulla scelta del succinto “corredo” di oggetti. Un'ulteriore variante prevede che gli oggetti debbano essere scelti all'interno di un elenco sempre uguale sul tipo di quello qui indicato:

- scatola di fiammiferi
- cappello di paglia
- una pistola con le munizioni
- elemento scaldante portatile
- 50 metri di fune
- canotto gonfiabile
- bussola magnetica
- cassetta di pronto soccorso
- libri
- apparecchio radio
- forbici
- ricetrasmittente
- piccone
- machete
- lampada a olio
- televisione a pile solari
- coperta

- pentole
- rete da pesca
- rotolo di carta e matita

#### **4.3.10- Percezione**

#### **27- I particolari**

Si tratta di “tenere in esercizio” i 5 sensi. Qui vengono elencate delle idee che è possibile ampliare e sviluppare, e sono presentate distinte per tipo di “senso”.

- VISTA: preparare una serie di immagini (disegni, foto, ecc.) da descrivere in maniera il più possibile precisa e ricca.
- UDITO: chiudere gli occhi stando in una posizione scomoda (seduti o stesi) e ascoltare per 10 minuti, nominando via via tutti i rumori che si sentono ed esplicitando chi o cosa potrebbe averli provocati e perché.
- TATTO: ad occhi bendati “pescare” da uno scatolone precedentemente riempito di ritagli di stoffa di tessuti diversi, e individuare il tipo di tessuto o materiale.
- ODORATO, GUSTO: provare a descrivere verbalmente il gusto o il profumo di qualche particolare cibo o provare ad immaginare il gusto di “cibi strani” (foglie, lana, legno, ecc.).

## Capitolo 5

### RISOLVERE UN PROBLEMA CREATIVAMENTE

#### 5.1- Tecniche di analisi del problema

##### 1- Ridefinizione

È questa una semplice tecnica che può essere realizzata sia a livello individuale, che a livello collettivo. La differenza fra le due situazioni sta nei risultati, quantitativamente e qualitativamente migliori quando il lavoro è svolto collettivamente.

In pratica si tratta di individuare tutte le possibili caratteristiche di un problema, mettendone così in evidenza i diversi aspetti.

Se la tecnica è applicata in gruppo, la procedura può essere la seguente:

- 1- ad ogni partecipante viene fornita carta e penna
- 2- l'animatore presenta poi brevemente il problema
- 3- quindi invita i presenti ad utilizzare i seguenti 10 minuti per completare in maniera sempre diversa la frase "PER ME IL PROBLEMA È...". Ovviamente i completamenti devono essere congruenti con il problema e vanno scritti, numerandoli, su un foglio di carta
- 4- allo scadere del tempo, l'animatore chiede a ciascuno dei presenti di indicare la quantità di completamenti eseguita; individuato dunque chi ha maggiormente prodotto, gli fa esporre il risultato del suo lavoro e nel frattempo annota egli stesso su una lavagna di carta i diversi contributi
- 5- gli altri membri del gruppo – durante l'esposizione "spuntano" le idee uguali a quelle che vengono esposte
- 6- al termine dell'esposizione, l'animatore invita i presenti, uno per volta, ad elencare le loro proposte in modo che non vengano però ripetute quelle già espresse precedentemente; tutto viene trascritto sulla lavagna di carta

- 7- al termine di questa operazione, l'animatore mette a disposizione del gruppo altri 10-15 minuti per aggiungere ulteriori completamenti, anche in conseguenza dello stimolo proveniente da quanto è stato scritto
- 8- allo scadere del tempo, l'animatore può procedere invitando il gruppo a trovare un ordine di priorità all'interno dell'elenco predisposto.

Un esempio:

Il problema da analizzare è: "Come spendere di meno per il telefono".

"Per me il problema è...

- fare meno telefonate
- fare telefonate più brevi
- fare telefonate in teleselezione
- fare telefonate in orari "costosi"
- avere rapporti con clienti molto lontani dalla sede
- avere la segreteria telefonica dove la gente chiede di essere richiamata
- non farsi mai richiamare
- preferire il telefono alle lettere
- la rapidità della comunicazione rispetto alla posta
- dover richiamare più volte una stessa persona perché non si trova normalmente nel suo ufficio
- la pigrizia della nostra segretaria che non ama scrivere lettere
- la necessità di svolgere PP. RR. anche in semplici rapporti lavorativi

Seconda fase:

Dal confronto degli elenchi predisposti da ciascuno si ricavano ulteriori definizioni del problema che, sulla lavagna di carta, vengono scritte di seguito a quelle della prima lista. Possono essere – a titolo di esempio – le seguenti:

"Per me il problema è..."

- far fare le telefonate fuori sede
- la gente che usa il telefono per motivi personali
- l'aumento continuo del costo della vita
- i prezzi che noi pratichiamo ai nostri clienti, che sono troppo bassi e al di sotto del valore di mercato delle

- nostre prestazioni
- le tariffe telefoniche troppo costose/il nostro tipo di contratto
  - c'è un guasto alle linee telefoniche
  - avere un centralino che smista le telefonate.

## **2- Lipogramma**

Anche in questo caso la tecnica in se stessa è utilizzabile sia in situazioni collettive che individuali. Forniamo la tecnica adatta al gruppo, perché la riteniamo più efficace e più ricca nei risultati. Anche questa tecnica cerca di evidenziare aspetti e caratteristiche nascoste o comunque non immediatamente evidenti di una certa situazione problematica:

- 1- L'animatore deve avere a disposizione una lavagna di carta a fogli mobili, dei pennarelli; potrebbe essere inoltre messo a disposizione del gruppo un vocabolario di lingua italiana, carta e penna ed eventualmente un vocabolario dei sinonimi
- 2- L'animatore presenta il problema e spiega ai partecipanti che si tratta di trascriverlo usando parole sempre diverse, che però lo facciano comprendere, pur eventualmente sottolineando alcuni aspetti e non per forza tutti; aggiunge inoltre che le nuove parole usate non possono contenere la lettera "S" (la lettera può essere scelta fra "R", "S" e "T" – sono queste le lettere preferibilmente e solitamente escluse dalle parole – possono essere eliminate anche tutte e tre insieme e ciò ovviamente rende l'esercizio più difficile perché costringe ad evitare un numero di vocaboli molto maggiore; è però possibile scegliere una qualsiasi lettera dell'alfabeto)
- 3- I partecipanti – aggiunge l'animatore di gruppo – possono utilizzare il vocabolario e la carta a loro disposizione per riuscire a comporre frasi secondo le regole indicate (perché questo rende più facile identificare le parole non "proibite"); quindi, ogni volta che individuano una frase, la esprimono verbalmente e l'animatore provvede a trascriverla sulla lavagna di carta in modo che sia visibile a tutti e dunque serva da stimolo
- 4- L'animatore, all'inizio dell'esercizio, può stabilire un

tempo entro il quale svolgerlo; in questo caso va tenuto presente che, data la difficoltà dell'attività e la necessità di un "rodaggio" per poterla eseguire con risultati soddisfacenti, il tempo minimo è di 20-30 minuti; se invece l'animatore non ha fissato una scadenza di questo genere, può concludere la fase produttiva dell'esercizio quando considera il numero delle frasi adeguato alla situazione (in genere 1/2 per persona)

- 5- Anche in questo caso l'esercizio può essere concluso richiedendo ai presenti di esprimere una graduatoria di gruppo relativamente alle frasi.

Un esempio.

Il problema da "riscrivere" è:

"Vendere macchine da gelato da utilizzare "in famiglie" senza però diminuire la produzione e la vendita di gelati di bar e gelaterie e dunque aumentando l'abitudine al consumo di questo prodotto in tutte le stagioni ed in tutti i periodi dell'anno".

Regole:

eliminiamo 3 lettere, e cioè R-S-T, ed il testo diventa: "In 10, 100, 1000, ... e più vogliono macchine da dolce gelido da famiglie avidi di panna e polpe dolci. Ma non diminuiamo negozi "vendo cibo-dolce-gelido a famiglie in cammino nelle vie".

Dunque aumentiamo il "vizio": ognuno, ogni dì e dovunque, ha l'obbligo dell'impiego di cibo-dolce-gelido".

### **3- Cambiamento di contesto**

È anche questa una tecnica di analisi del problema piuttosto semplice da applicare e molto efficace nei risultati che riesce a raggiungere.

In pratica si tratta di pensare al problema da differenti punti di vista, modificando gli elementi esteriori di esso o sostituendo il "soggetto problematico".

Come si procede dunque?

- 1- Innanzi tutto si definisce quale sia il problema, per lo meno nel senso di renderlo esplicito e chiaro nelle sue caratteristiche.
- 2- Quindi si sceglie una situazione o una serie di situazioni attraverso le quali esaminarlo più a fondo.



Per esempio: come potrebbe affrontare il problema una popolazione primitiva; oppure, come si sarebbe presentato il problema all'epoca medioevale; oppure come potrebbe essere risolto da un cieco (gli esempi si possono ovviamente moltiplicare). Ciò che è importante da tener presente riguarda il “come” viene scelto il contesto alternativo: non sempre è opportuno scegliere un ambito il più vicino possibile a quello del problema da analizzare perché se c'è l'indubbio vantaggio di una maggiore facilità immediata nel seguire questa strategia, è possibile ipotizzare che ne deriveranno meno prospettive. Questo succederà più facilmente invece – in termini di risultati – nel caso in cui il contesto sia più divergente da quello del problema. Proprio l'apparente impossibilità di paragone è infatti portatrice di visioni variegata e differenti della situazione problematica.

- 3- Un altro elemento importante per arricchire questo tipo di analisi, sta nel non limitarsi ad analizzare un solo “contesto”, ma nel ricercare due o più situazioni nelle quali collocare il quesito. In pratica si potrebbe partire da un contesto relativamente vicino a quello della situazione da chiarire, e poi – attraverso 2/3 situazioni – tendere ad allontanarsi sempre di più da posizioni affini. In questo modo la strategia potrebbe risultare doppiamente funzionale: da un lato potrebbe essere considerata “propedeutica” per chi la usa; dall'altro consentirebbe un'immersione graduale in livelli sempre meno superficiali del problema esaminato.
- 4- Ovviamente tutte le idee ed i punti di vista prodotti da questa elaborazione vanno accuratamente registrati o su una lavagna di carta o su fogli per appunti – in questo caso da parte di ciascun partecipante.
- 5- Alla fine occorrerà scegliere fra due differenti percorsi: trovare soluzioni al problema tenendo conto di tutti gli aspetti emersi dall'analisi; oppure scegliere solo alcuni elementi, individuandoli fra quelli che sono ritenuti più significativi.

Anche questa tecnica può essere utilizzata sia individualmente sia in una situazione collettiva. È evidente però da quanto esposto che – per le sue caratteristiche – essa si adatta maggiormente a situazioni gruppali, che fra

l'altro sono quelle che offrono migliori risultati.

Scegliamo come esempio, per illustrare chiaramente questa tecnica, il seguente problema:

“Inventare un accessorio da camera che consenta di leggere a letto senza dover sostenere il libro o il giornale con le mani e che, in più, consenta di far luce senza disturbare l'eventuale compagno di letto”.

1° contesto: l'era della civiltà egiziana.

In quell'epoca non esistevano libri. I messaggi venivano scritti su fogli di papiro o di pergamena, che poi venivano arrotolati. Nell'antico Egitto non esisteva la luce elettrica e le stanze erano illuminate da lampade ad olio o da torce, o da fuochi.

I ricchi ed i potenti avevano esuberanza di “personale di servizio” e gli affidavano ogni genere di incombenza: perché non pensare anche a degli schiavi “lettori” che evitavano ai loro signori anche questo tipo di fatica?

2° contesto: la civiltà romana.

Anche in questa epoca non esistevano dei veri e propri libri. Si scriveva come in Egitto (papiro, pergamena) e anche su tavolette spalmate di cera su cui si incideva. Anche in questo caso il “personale di servizio” era numeroso e – per la sua posizione di schiavitù – servizievole, e dunque era impiegato anche come lettore. Esistevano per nobili e ricchi le lettighe che venivano utilizzate come mezzi di trasporto.

Esse erano circondate sui 4 lati da fitti tendaggi che impedivano di vedere al loro interno e viceversa. Anche qui gli schiavi facevano gesti utili ai loro signori anche per il loro ristoro fisico, del tipo far vento, pettinare, ecc.

3° contesto: le grotte.

Esistono in molti luoghi della terra dei lunghi cunicoli che scendono nelle viscere del nostro pianeta, a livelli sempre più bassi. Spesso ci sono spedizioni – appunto di speleologi – che si infilano in tali luoghi per esplorarli e poterli studiare. Lì dentro non esiste luce e gli scienziati devono illuminarsi la strada e scrivere i loro appunti con certe torce elettriche collocate spesso sopra i loro caschi. Questo tipo di illuminazione rende possibile vedere non tutto ciò che è intorno, ma solo la porzione di spazio

colpita direttamente dai raggi luminosi.

Le mani degli speleologi restano sempre libere e disponibili per differenti attività, quindi non sono per forza necessarie per ottenere lo scopo di far luce.

Inoltre spesso, proprio per non perdere oggetti preziosi, essi li tengono legati al loro corpo perché siano facilmente reperibili e a portata di mano.

Si potrebbe ovviamente continuare, però già da questi brevissimi cenni – che potrebbero arricchirsi di particolari anche studiando o leggendo sull'argomento scelto come “nuovo contesto” – si possono ricavare alcuni elementi che potrebbero risultare piste di lavoro interessanti per portare ad una soluzione del problema:

Contesto 1° – gli schiavi lettori:

- i “rotoli” di papiro e di pergamena (potrebbero essere una pista interessante per lo scorrimento delle pagine)
- non esisteva la luce elettrica (se invece che illuminare un foglio ai usasse una forma di “luminosità” della scrittura?)

Contesto 2° – i tendaggi della lettiga:

- (potrebbero forse risolvere il problema della luce ma certo non del sostegno al libro).

Contesto 3° – la lampada inserita in un supporto già finalizzato ad un altro servizio

- il tenere gli oggetti “legati”
- la torcia che illumina solo una sottile porzione dell'ambiente circostante.

Su queste piste – sia prese una alla volta, sia prese insieme – si può iniziare a lavorare per ricercare una possibile via di soluzione.

#### **4- La traduzione**

Semplice anche questa tecnica e di facile applicazione anche per chi non è un esperto in lingue straniere. In questo caso infatti la carenza di abilità viene compensata con la mancanza quasi totale di stereotipi sul significato più diffuso dei vocaboli e questo consente migliori risultati. In pratica si tratta di eseguire le seguenti semplici indicazioni:

- 1- Scrivere in formula “distesa” il testo del problema.
- 2- Tradurre la definizione così ottenuta in una lingua straniera (non ci sono pregiudiziali particolari verso nessuna di esse; l'unico elemento importante riguarda il livello di conoscenza di essa: è necessario – per usare questa tecnica – che si conoscano almeno gli elementi grammaticali e sintattici di base o si avranno conseguenze negative sul lavoro).
- 3- Infine si ritraduce in italiano dalla lingua straniera, sottolineando tutti i possibili sinonimi italiani che corrispondono al vocabolo straniero. Può accadere che ci siano anche termini fra loro diversi in italiano che corrispondono allo stesso vocabolo straniero: in questo caso occorre tenerli presenti in modo evidente, perché proprio da essi è possibile ricavare informazioni ulteriori e spesso significative per comprendere più a fondo il problema che si sta esaminando.

Ovviamente la fase della traduzione deve essere realizzata come se non si conoscesse effettivamente il significato del testo.

Se è possibile, può anche essere utile far tradurre il testo in lingua italiana a persone che non hanno collaborato alla prima traduzione; questo può essere realizzato – se si lavora in gruppo – dividendo i partecipanti in due sottogruppi ed affidando ad ogni sottogruppo uno dei due compiti di traduzione.

## **5.2- Tecniche di produzione di soluzioni**

### **1- Brainstorming**

A. Osborn mise a punto questa tecnica per produrre molte idee utilizzando il cervello, quasi si trovasse all'interno di una tempesta (da cui il nome del metodo). È importante seguire le seguenti regole:

- 1- non deve essere esercitata alcuna censura o autocensura. Anche le idee più assurde possono essere le migliori: infatti da queste si possono ricavare, elaborandole, ottime soluzioni;
- 2- è proibito ogni giudizio critico e la valutazione delle idee esposte (a ciò è riservato un apposito spazio successivamente);

- 3- è richiesta la quantità (più sono le idee e più aumenta la probabilità di successo);
- 4- sono favoriti gli incroci di diversa paternità e i miglioramenti delle idee altrui.

Il brainstorming si effettua in gruppo e si articola in tre tappe.

- 1- La SCOPERTA DEI FATTI: si tratta di definire correttamente il problema che, se troppo complesso, può venire frazionato in sottoproblemi da affrontare singolarmente, utilizzando le tecniche di analisi creativa;
- 2- SEMAFORO VERDE: è il momento di produrre idee risolutive avendo cura di osservare le quattro regole indicate. Ogni idea va scritta e numerata in modo che sia visibile a tutti. Si procede per 40 minuti/un'ora. In questo tempo si possono ottenere anche 250 idee diverse. Meglio se il lavoro è stimolato da musica;
- 3- SEMAFORO ROSSO: in questa fase è introdotta la valutazione critica delle idee esposte in precedenza. Si tratta di scegliere quella o quelle che possono essere applicate alla soluzione dei problemi. Attenzione a non ricominciare a produrre nuove idee altrimenti il lavoro non termina più. L'obiettivo è quello di filtrare tutta la mole di lavoro precedentemente prodotto.

Un esempio

Con il Brsinstorming cerchiamo alcune soluzioni al problema: come migliorare il rapporto con un collega di lavoro.

SEMAFORO VERDE:

- Sedurlo;
- prenderlo a schiaffi;
- fargli il regalo al compleanno;
- indifferenza;
- cercare di capire cosa dice;
- mettersi nei suoi panni;
- fargli le scarpe;
- portargli via moglie/marito;
- amarlo/a;
- sorridere;
- regalare un disco;

- invitarlo a pranzo/cena;
  - ricordare l'onomastico;
  - aiutarlo nel lavoro;
  - dargli consigli;
  - dire sempre sì;
  - ascoltare;
  - violento litigio periodico;
  - mangiargli/le le unghie;
  - comprendere il suo punto di vista;
- (l'elenco potrebbe continuare a lungo...)

#### SEMAFORO ROSSO:

analizzando tutte le proposte, si potrebbero scegliere, per esempio: “cercare di capire cosa dice”; “mettersi nei suoi panni”; “aiutarlo nel lavoro”.

Per ognuna di tali ipotesi si possono anche formulare azioni concrete.

## **2- Analisi morfologica**

Il metodo consiste nell'individuare tutti gli elementi che compongono il problema studiato e nell'esplorare tutte le possibili alternative ad essi. In pratica si tratta di scomporre il problema, di smontarlo in ogni suo elemento costitutivo. Successivamente la ricomposizione degli elementi trasformati darà un nuovo risultato dalle caratteristiche diverse da quello originario.

Ad esempio, se vogliamo analizzare un contenitore, gli elementi costitutivi in cui scomporlo sono: FORMA, MATERIALE, CONTENUTO.

Per la forma si può scegliere tra quella di un parallelepipedo, di una sfera, di un tetraedro, di un cilindro, ecc.

Il materiale impiegato può essere il cartone, il vetro, il legno, il metallo, ecc.

Il contenuto del contenitore può essere liquido, sabbioso, gassoso, solido, ecc.

Incrociando tra loro caratteristiche appartenenti ai tre elementi si creano contenitori di diversissimo tipo e per diverse esigenze.

Un esempio.

Il formaggio stracchino è un prodotto consumato prevalentemente da un mercato di bambini, donne ed anziani.

L'immagine di tale prodotto è quella di un formaggio "femminile", a differenza del parmigiano che dà più l'impressione di essere un formaggio "maschile".

Al fine di incrementare la vendita dello stracchino presso un pubblico di uomini, utilizziamo l'analisi morfologica.

Come "mascolinizzare" lo stracchino?

Individuazione degli elementi costitutivi il problema: confezione, gusto-colore, distribuzione.

Ricerca, per ogni elemento, delle possibilità di "mascolinizzazione".

Confezione: uso di carta da pacchi, uso di fogli di giornale quotidiano, scatole in metallo o legno, contenitore in sughero, contenitori con i colori sociali delle squadre di calcio.

Gusto: aggiunta di whisky o grappa; aggiunta di pepe; aggiunta di ginseng; aggiunta di senape; aromatizzato al tabacco.

Colore: muschio o tabacco.

Distribuzione: vendita presso tabaccherie; presso distributori di benzina; vendita durante partite di calcio o riunioni sportive.

### **3- Analogia**

Consiste nello stabilire una serie di relazioni di somiglianza tra cose ed idee appartenenti a categorie differenti. Un modo molto semplice è quello di completare la frase: "è come..."

Lo scopo è di raccogliere soluzioni già adottate in un contesto lontano e verificare se esse sono valide anche in quello che stiamo analizzando. Con questo metodo si è inventato il radar traendolo dal sistema di orientamento dei pipistrelli e si è progettato il sottomarino osservando il comportamento del delfino.

Per ricercare campi di analogia la cosa più semplice è quella di utilizzare elenchi standard, come ad esempio le tavole delle materie di un'Enciclopedia (Biologia, Botanica,

Fisica, Meccanica, Geografia, Architettura, Storia, Filosofia, ecc.).

Il funzionamento della tecnica avviene attraverso le seguenti fasi:

- 1- Definizione del problema da risolvere: è importante dapprima enunciare tutte le caratteristiche a ruota libera e poi individuare le 4/5 caratteristiche chiave in modo da circoscrivere l'ambito di lavoro (usando una tecnica di analisi).
- 2- Dall'elenco standard delle aree analogiche, sceglierne alcune. Verificare all'interno delle stesse se esistono situazioni o idee in qualche modo riconducibili al problema in esame.
- 3- Scegliere un'analogia e svilupparla nei dettagli e nelle parti costitutive. Risulterà utile descrivere l'analogia per esteso in modo da cogliere i particolari. Per ampliare l'analisi degli aspetti dell'analogia si possono usare le seguenti domande: come? perché? e perché non? da quando?
- 4- Ritornare al problema iniziale per riesaminarlo alla luce delle analogie scelte.
- 5- Ricavare la soluzione

Se ad esempio, ci stiamo interessando ai problemi della viabilità stradale, nella Fisiologia potremo ricavare analogie dalla circolazione sanguigna.

Esistono particolari tipi di analogia, come ad esempio quella Fantastica.

In questo caso l'interesse è rivolto soprattutto al mondo dei sogni, della fantasia e della magia: si suppone che tali pensieri possano avverarsi.

Il lavoro successivo consiste nel trovare in tali fantasie, meccanismi pratici applicativi.

Un esempio.

Come migliorare un rasoio da barba? (Ridefinizione: come eliminare la barba senza irritare la pelle?)

Individuazione di alcuni campi di analogia: Zoologia, Fisica, Botanica, Meccanica e Chimica. Quali situazioni o fenomeni in questi contesti possono essere simili al problema iniziale?

Zoologia: la capra che brucia; l'animale che cambia pelle;

Fisica: lo scoppio di una gomma; il vapore dell'acqua in ebollizione;



Botanica: le foglie che cadono in autunno; la foresta incendiata; i fiori appassiti;  
 Meccanica: la mietitrebbia, la pompa aspiratrice, il cannone, la ghigliottina;  
 Chimica: i solventi.

Quale analogia scegliere?

I solventi. Rispetto al problema iniziale, l'analogia suggerisce la produzione di un liquido o di una crema che spruzzato o spalmato sul viso provoca la caduta temporanea dei peli o il loro scioglimento. Il prodotto potrebbe essere di profumo gradevole in modo da sostituire l'applicazione del dopobarba.

#### **4- Catalista**

Esiste la possibilità di utilizzare liste o elenchi che stimolano operazioni mentali da applicare ai problemi. Per tale obiettivo sono soprattutto indicate liste di verbi, perché segnalano modalità di approccio differenziato ai problemi. Come scegliere tali verbi?

Eccone alcuni tratti dalle iniziali della parola CREATIVITY.

*Combine*: combinare – la radio e la sveglia hanno dato origine alla radiosveglia;

*Reverse*: rovesciare – poiché i grossi aerei negli aeroporti non possono arrivare vicino ai passeggeri, il corridoio telescopico li avvicina ad essi;

*Enlarge*: ingrandire – il palloncino ad elio del bambino diviene il dirigibile della pubblicità;

*Adapt*: adattare – il fai da te ne è una dimostrazione;

*Tinier*: miniaturizzare – le sonde intracorporee e tutti gli aggeggi giapponesi;

*Instead of*: sostituire, combinare – sostituire gli insegnanti con il computer o sostituire gli studenti con il computer?

*Viewpoint change*: cambiare punto di vista – osservare il problema da lontano, da sotto, da lato. Nella psicoterapia si è passati dall'individuo malato alla famiglia malata.

*In other way*: stravolgere – utilizzare le cose per fini diversi da quelli istituzionali. Nelle discoteche il suono produce effetti luminosi;

*To other use*: cambiare le modalità d'uso – come si potrebbe utilizzare un asciugamano in modo inconsueto?

*Yes*: la filosofia del *Big Yes* come è stato definito il

Brainstorming. Dire sempre sì a tutto.

Un esempio.

Un'azienda produttrice di ombrelli decide di trovare una nuova linea per il proprio prodotto. Ecco che cosa la catalista ha suggerito, utilizzando i seguenti verbi.

Combinare: ombrello e radio portatile nel manico; ombrello e impermeabile abbinati nei tessuti e nei colori; cappello a forma di ombrello;

Rovesciare: un ombrello a forma di catino che provoca l'impluvio dell'acqua verso il centro e il manico come grondaia per lo scarico dell'acqua;

Ingrandire: collocare nelle strade corridoi coperti per i pedoni; ombrello spaziale, un sistema di avvistamento delle perturbazioni e di intervento per deviarle in altre direzioni; maxi ombrello per le famiglie o tandem per fidanzati; contenitore cilindrico trasparente all'interno del quale si inserisce la persona che lo sorregge sulle spalle come uno zaino;

Miniaturizzare: ombrello gonfiabile da portare in tasca;

Usi diversi: ombrello da navigazione che rovesciato funziona da piccola barca;

Adattare: ombrello a lunghezza variabile in relazione all'altezza di chi lo porta; ombrello con la copertura intercambiabile abbinata al vestito o all'umore di chi lo porta; ombrello termosensibile che cambia colore automaticamente al variare della temperatura;

Sostituire: ombrello a disco che provoca la vaporizzazione dell'acqua prima che questa ne tocchi la superficie.

## **5- Mappa mentale**

La caratteristica della tecnica è quella di sviscerare il problema, voltandolo e rivoltandolo per cercare ogni possibile aspetto, anche quello più nascosto e inavvertito ad una analisi superficiale.

Partendo da una parola o da un problema stimolo, si esegue una libera associazione scrivendo tutte le parole, idee e concetti che tale stimolo ci suggerisce e che siano connessi ad esso.

È fondamentale che ogni nuova idea venga scritta e raggruppata graficamente assieme ad altre che presentano una certa "familiarità" tra loro, collegandole

con tratti di unione. Tale raggruppamento non è costituito in base a regole precise, ma è formulato su criteri personali di chi redige la mappa. Il lavoro va eseguito per un tempo sufficiente in modo da rappresentare sul foglio un quadro di tutti i possibili modi di intendere lo stimolo iniziale.

Al centro dell'attenzione c'è il problema da risolvere che per maggior chiarezza viene scritto nel mezzo del foglio di lavoro e dal quale si dirameranno tutte le alternative trovate.

Un esempio.

Supponiamo di voler scrivere un libro che abbia come soggetto la donna: indubbiamente i tagli che potrebbero essere dati all'opera sono molteplici. Per avere un quadro più vasto del problema, all'interno del quale individuare i temi da trattare, la Mappa Mentale costituisce un importante ausilio.

Iniziamo con lo scrivere la parola DONNA al centro del foglio. Seguirà poi la fase di composizione dei vari raggruppamenti di idee emerse per associazione. Ogni raggruppamento conterrà diversi argomenti che potranno costituire la struttura dei capitoli del libro.



## 6- Relazioni forzate

Dopo aver definito correttamente il problema, si scelgano tre parole a caso (meglio se sono sostantivi). Tali parole possono essere prese casualmente da un vocabolario oppure “pescate” tra quelle di un brano o articolo di giornale. La loro funzione è quella di fungere da stimolo per la produzione di associazioni con nuovi aspetti del problema iniziale.

Per ognuna delle tre parole, pertanto, si realizza una catena di associazioni di idee, concetti, ecc. Importante è trascrivere in colonna, una sotto l'altra, tutte le connessioni suggerite dalla parola scelta.

Alla fine di questo lavoro otterremo tre colonne, ognuna delle quali composta da una serie di parole.

La fase successiva prevede la scelta di tre (una per colonna) tra le nuove parole, idee prodotte, che vanno poste in relazione contemporaneamente al problema iniziale. Che cosa ognuna di esse ci suggerisce di nuovo rispetto al problema da risolvere? Quali quesiti e nuove strade stimolano rispetto al problema? È possibile ripetere questa fase del lavoro più volte, scegliendo sempre nuove parole dalle colonne.

Un esempio.

L'apprendimento delle lingue straniere è sempre stato un grosso problema. Nonostante oggi attraverso le opere a dispense in vendita nelle edicole la diffusione di tale studio sia in netto aumento, tuttavia non sembra ancora sufficientemente diffuso, specie tra la popolazione più giovane.

Con il metodo delle relazioni forzate, proviamo ad individuare nuove possibilità.

Il problema in esame è di facilitare l'apprendimento delle lingue straniere in soggetti non più in età scolare.

Scelta di tre parole stimolo a caso: *NAVE TAVOLO, PANNOLINO.*

Sviluppo delle associazioni relative alle parole:

NAVE	TAVOLO	PANNOLINO
Porto	Sedie	Bagnato
Crociera	Legno	Bambino
Naufragio	Studio	Sicurezza
Lusso	Arredamento	Affetto
Oceano	Solidità	Balia
Guerra	Nascondiglio	Confezione
Marinaio	Formo	Sporco
Isola	Albero	supermercato
Ancora	Premio	
	Gioco	

Scelta di tre parole da correlare al problema: crociera, premio, bambino.

Come soluzione al problema iniziale si potrebbe ipotizzare una crociera dove i partecipanti sono ritornati allo stadio infantile (infatti non conoscono la lingua del paese che visitano) e pertanto prima di ogni sbarco vengono istruiti con frasi e parole molto semplici nella lingua locale al fine di “sopravvivere” durante la permanenza.

Al ritorno da ogni visita a terra vengono organizzate delle riunioni comuni con un insegnante, nelle quali ognuno riporta ciò che ha appreso durante il suo soggiorno a terra e socializza le proprie conoscenze. Gli studenti più produttivi verranno premiati, alla fine di ogni lezione, con l'attribuzione di un punteggio che al termine della crociera potrà dare diritto alla riduzione della quota di partecipazione.

## **7- La sinettica**

Inventata da Gordon, si basa sull'unione di elementi diversi fra loro. Essa utilizza in modo particolare l'analogia, la metafora, la similitudine. Si tratta di trovare una situazione, anche piuttosto lontana – almeno apparentemente – da quella presente nel problema che si deve risolvere, che possa fare da termine di paragone, se non nella sostanza specifica, nei processi, che possono offrire idee e stimoli utili alla risoluzione del caso di partenza.

È dunque un'ulteriore tecnica tesa a “muovere idee” che

ha come peculiarità quella di consentire di identificare connessioni, relazioni, interdipendenze fra elementi differenti. I risultati che sono possibili con questo mezzo sono particolarmente ricchi anche in base alla “natura” del gruppo e alla sua motivazione. Innanzi tutto è di particolare importanza in questo caso la cultura delle persone intesa come quantità di informazioni possedute. È necessaria una mente che lavora in modo elastico, veloce, senza irrigidirsi in una particolare posizione, seguendo più le “procedure”, il “percorso” piuttosto che il contenuto delle idee.

Inoltre fra le altre tecniche di produzione di idee, certo questa è la più complessa e difficile da applicare e richiede un addestramento minimo. All’inizio vale la pena di scegliere la procedura che risulta più facile ed il tema analogico più scontato. Le elaborazioni più sofisticate partendo da analogie più astratte o lontane dall’argomento iniziale richiedono tempo ed alta motivazione.

Questo metodo consente una scelta fra vari tipi di analogie:

- diretta: si mette in relazione il problema con il mondo vegetale, animale, minerale, ecc., ed è possibile scegliere all'interno di ciascuno di essi i fenomeni più conosciuti
- simbolica: il secondo termine di paragone è scelto nel campo delle immagini, dei simboli, delle leggende, ecc.
- fantastica: può essere indicata come “sogno ad occhi aperti” oppure come “simulazione di una situazione ipotetica”; richiede capacità immaginativa e capacità di “stare al gioco” e di immergervi
- personale: richiede una capacità di immersione ancora superiore a quella necessaria per il caso precedente; infatti i partecipanti sono invitati ad identificarsi il più possibile con la “situazione problematica” e quindi, provando a vedere il problema da un altro punto di vista, come fossero “nei panni di”, a trovare una soluzione o più strategie risolutive.

Usando la sinettica è possibile utilizzare anche le competenze di un esperto nel settore scelto per realizzare l’analogia, in genere quella di tipo diretto, ed è comunque di vitale importanza la scelta dei membri del gruppo di lavoro.

In pratica la tecnica può essere applicata come segue:

- 1- Si definisce in modo completo ed esauriente il problema (in questa fase si può usare una qualsiasi delle tecniche indicate precedentemente)
- 2- Si sceglie quindi una situazione analogica. La scelta può essere fatta secondo diversi criteri, uno dei quali è connesso alle modalità di composizione del gruppo. Se infatti i membri del gruppo sono tutti scienziati, o comunque persone esperte in discipline particolari – meglio fra l'altro se tali discipline sono fra loro diverse, offrendo così un maggiore patrimonio per il gruppo stesso – ogni membro del gruppo può proporre un esempio-paragone preso da quanto conosce. Successivamente sarà il gruppo a decidere quale analogia adottare, almeno in una prima fase. In altri casi – dove comunque sarebbe necessario un esperto – si può scegliere in base ad un particolare aspetto del problema, che pare più importante di altri. Oppure si può scegliere in base alle proprie conoscenze, cioè a quanto è noto in partenza ai partecipanti.
- 3- La terza fase prevede che ci si distacchi dal problema di partenza per analizzare più a fondo possibile le caratteristiche della situazione analogica. Qui entra in gioco con peso particolare l'abilità del o degli esperti in quanto si tratta di descrivere la situazione analogica con ricchezza di elementi, non solo connessi alle caratteristiche esteriori, ma anche a quella che potremmo definire “struttura interna”. Inoltre è necessario che questa mole di dati non sia “soffocante”, nel senso che è necessario evitare che la sovrabbondanza provochi confusione di idee e quindi in realtà un freno anziché un'utile stimolazione verso la soluzione del problema. Dunque tante informazioni, ma anche chiare e succinte ed eventualmente approfondibili successivamente. Sono molto utili in questa fase gli schemi. Ed è altrettanto utile per i presenti cercare il più possibile di dimenticare il problema iniziale. L'esperto deve anche far attenzione a non censurare niente: spesso capita che chi conosce a fondo una certa situazione tenda a sorvolare particolari che gli sembrano irrilevanti o ovvi. In questo caso è meglio non farlo, proprio perché chi non è invece del settore potrebbe trarre anche da particolari apparentemente futili indicazioni importanti e significative relativamente



ai risultati.

- 4- Si procede quindi a realizzare una connessione forzata fra aspetti del problema e analogia, cercando di “adattare” le caratteristiche della seconda e di riflettere sulle conseguenze derivanti da una possibile modificazione del problema in tale ottica. Si possono fare a tale proposito schemi, ipotesi, ecc. Ovviamente è questa una fase piuttosto difficile e complessa che richiede una motivazione molto alta. Alcuni “adattamenti forzati” probabilmente possono risultare immediatamente improponibili o comunque troppo irti di difficoltà per poter essere realizzati. È però possibile che qualche strada appaia più praticabile. In questo caso si tratta di analizzarla più a fondo, magari approfondendo l'analogia, o ragionando in termini di “proiezione” sul futuro.
- 5- La fase di chiusura richiede una sintesi generale di quanto emerso e una rielaborazione che porti ad una proposta di soluzione complessiva anche se con svariate articolazioni interne.

Un esempio.

- 1- Prendiamo il caso “spendere di meno per il telefono” perché possiamo evitare la fase dell'analisi (già realizzata a pag.78).
- 2- Partiamo dunque dalla ricerca di una situazione analogica.

Scelgo in questo caso un'analogia diretta, presa dal mondo animale: gli uccelli mosca o colibrì. Ecco alcune caratteristiche degli animali e della loro vita:

- comprendono più di 100 generi e oltre 500 specie
- vivono soltanto in America, dal “polo nord” al “polo sud”, ma solo nel territorio americano
- i colibrì vivono però in particolare nelle regioni tropicali
- vivono soprattutto nelle zone dove c'è un'abbondante fioritura; in relazione con essa errano e sono in numero scarso quando ci sono pochi fiori mentre diventano abbondanti quando la fioritura è piena
- si nutrono del nettare dei fiori che succhiano con la lunga lingua simile ad una proboscide
- hanno il becco lungo e sottile che infilano nel calice dei fiori per raggiungerne più facilmente il nettare
- volano sbattendo velocissimamente le ali e riescono

- anche a star fermi in un posto (per esempio davanti alla corolla di un fiore, mentre con la lingua ne succhiano il nettare);
- si muovono con estrema velocità, facendo una specie di ronzio “tipo calabrone”
  - hanno in genere il corpo piccolissimo, ma molto colorato
  - sono molto difficili da far vivere in cattività per la difficoltà a nutrirli
  - fanno il nido appoggiandolo nel luogo dove si biforcano i rami e lo costruiscono con materiale morbido, simile alla bambagia dove a volte sono intessute sostanze vegetali tipo licheni, felci, ecc. I licheni sono di specie diversissime, ma pare che ciascuna specie di colibrì ne abbia una sua particolare
  - i colibrì fanno di solito 2 uova piuttosto grosse, biancastre e lunghe
  - per catturare i colibrì si seguiva un tempo questo metodo: con una cerbottana caricata con una piccola pallina di terracotta si colpiva il colibrì che veniva così stordito e cadeva; per nutrirlo si usava un alimento Mellin fatto di zucchero mischiato a latte fresco o condensato. Poiché sembra che il colibrì sia molto goloso, in genere si metteva subito a bere. Se il colibrì fa i capricci, gli si fa immergere il becco nel composto, fino al naso, in modo che non potendo respirare, per reazione, l'uccello inizia anche a mangiare.
  - il nutrimento zuccherino rinvigorisce quasi all'istante l'uccello che deve mangiare ogni 10 minuti.
- 3- A questo punto occorre mettere in relazione forzatamente gli aspetti del problema (almeno quelli ritenuti più importanti) con le caratteristiche dell'analogia per ricavarne possibili idee di soluzioni. Per esempio, mettendo in rapporto il problema con il primo elemento (numero di generi e di specie di colibrì) se ne può ricavare l'idea della diversificazione e quindi possibili soluzioni possono essere:
- usare, a seconda, delle situazioni mezzi di comunicazione diversi (quindi per esempio anche lettere, telescriventi, ecc.)
  - diversificare le telefonate in durata e frequenza a seconda delle necessità
  - diversificare l'orario di realizzazione delle telefonate

evitando le “ore di punta” che sono più costose.

Se poi per esempio si paragona il problema alla caratteristica del becco sottile e della lingua che da lontano raggiunge il cuore del fiore per consentire il nutrimento, si può ricavare un'idea per rintracciare più efficacemente la persona destinataria della comunicazione, e quindi si potrebbe risolvere il problema:

- ricercando e quindi utilizzando, il numero dell'interno specifico, o dell'ufficio richiesto, e non passando più per il centralino che fa perder tempo;
- richiedendo specificatamente al telefono una certa persona e non altre;
- adottando un “cicalino” per essere rintracciati anche a distanza in caso di telefonate “in arrivo”;
- adottare un radiotelefono a più ricevitori per poter rispondere alle chiamate telefoniche evitando di dover richiamare
- avere più numeri a ricerca automatica per poter essere chiamati in ufficio, a casa, in auto, senza che il “trasmittente” debba rifare più volte più numeri fra loro diversi.

### **5.3- Come scegliere fra le idee**

Una volta individuate più soluzioni differenti al problema che avevamo in partenza, occorre individuare quella qualitativamente migliore e più vantaggiosa.

È questo un momento particolarmente significativo – come del resto è già stato scritto – perché dalla scelta che si compie derivano una serie di conseguenze che possono influenzare anche a lungo termine il futuro di coloro che sono coinvolti o comunque toccati dalla decisione presa.

Per scegliere occorre avere dei criteri, ma ciò che è importante sottolineare è che il valore di questi criteri non è assoluto ed invariabile in qualsiasi situazione e in qualunque momento.

Così può essere necessario scegliere fra le possibili ipotesi risolutive quella che ha maggiori prospettive di durare nel tempo; oppure quella che risulta essere più economica; oppure quella che richiede i procedimenti di lavorazione più semplici; e così via.

Dunque non si può fissare o indicare con una certa precisione quale sia la via migliore da seguire. C'è un

unico criterio che pare interessante e, quindi, che è augurabile si usi il più possibile: si tratta di cercare di lasciarsi il più possibile “strade aperte”. L'ideale sarebbe di sviluppare, almeno a grandi linee, ciascun progetto o ipotesi risolutiva, per poterne esaminare a fondo le caratteristiche e le possibilità.

Questo criterio di “apertura” è particolarmente significativo anche perché potrebbe essere utilizzato in ogni fase precedente, al momento del passaggio da un livello ad un altro.

Per esempio: per passare alla produzione di idee occorre scegliere qualche elemento all'interno di quelli prodotti dall'analisi del problema come punto di partenza. E così via.

#### **5.4- L'applicazione**

È l'ultima fase, quella che porta alla definitiva soluzione del problema di partenza. Anche in questo stadio possono però evidenziarsi problemi connessi alla realizzazione pratica della soluzione. A nostro parere anche questo momento va affrontato come quelli precedenti, e – dov'è possibile – sperimentando attraverso la costruzione di “modelli” più vie risolutive. Così sarà sempre possibile recuperare percorsi e strategie alternative, forse in un primo tempo apparentemente più limitati, ma in realtà più adeguati ai diversi aspetti della situazione.

## Capitolo 6

### LA PERSONA CREATIVA

Forse non è proprio corretto parlare di persona creativa, quasi esistesse una contrapposizione con una persona che creativa non è.

Poiché tale abilità è presente, seppur in maniera diversa, in ognuno, definiremo creativo colui che riesce ad estrinsecare le abilità possedute in tal senso.

I ricercatori hanno condotto indagini e studi per riuscire a delineare meglio questa persona, utilizzando testa, prove pratiche e l'osservazione diretta dei soggetti in studio. Ne è risultato spesso un personaggio che è il ritratto di un artista eccezionale, piuttosto che un individuo normale: ciò perché gli stessi ricercatori sono sovente partiti dal concetto che creativo sia solo l'artista, il genio e lo scienziato.

Per fortuna non tutti si sono lasciati condizionare da tale modello: alcuni studiosi più "creativi" hanno posto la propria attenzione più sull'uomo nel suo insieme e sul modo di rapportarsi agli altri, piuttosto che fondare gli studi sulla scelta delle caratteristiche che avrebbero dovuto definire la creatività.

Per Rogers il creativo è una persona aperta all'esperienza (59), in cui sono ridotti al minimo i processi di difesa psicologica. Per lei le cose non sono categorie predeterminate (l'albero è verde, la musica rock è bella...) ma esse rappresentano solamente un aspetto della vita (questo albero è un pino, questa canzone rock mi piace...).

Tale persona è in grado di sopportare le informazioni contrastanti, senza bisogno di chiudersi in se stessa, per difesa; è una persona che non accetta passivamente come oro colato gli stereotipi dominanti.

Un altro elemento caratteristico è la sicurezza interiore, per cui il valore e la soddisfazione per ciò che fa vengono dal suo interno e non dall'approvazione o dalle critiche degli altri.

La domanda che si pone è: "quello che ho fatto mi

soddisfa? esprime una parte di me?”.

L'atteggiamento, più che denotare una scarsa considerazione degli altri, evidenzia una profonda certezza nei propri mezzi ed una fiducia nelle proprie capacità.

Infine il creativo è una persona capace di giocare con colori, forme, concetti, idee associandoli, dividendoli, formulando ipotesi impensabili, trasformandoli e provando divertimento in queste operazioni. Più semplicemente per Rogers il creativo ha la tendenza a realizzare se stesso sviluppando le proprie potenzialità.

R. May (59), ponendosi nella medesima ottica di Rogers, vede la persona creativa in colui che è capace di incontrare veramente la realtà, lasciandosi prendere ed assorbire da essa, grazie ad una grande sensibilità.

Bruner (62) pone l'accento sulla capacità di staccarsi dalle situazioni, non accettando ciò che è scontato e ovvio, per ricercare qualcosa che le sostituisce. La curiosità assume un valore determinante nella ricerca del nuovo. Similmente a quanto affermato da Rogers, anche per Fromm (59) è creativo chi possiede ancora la capacità di giocare, di essere perplesso come un bambino, davanti a ciò che non conosce o alle nuove esperienze. Nulla è scontato o conosciuto: in ogni cosa è presente un aspetto che può stupire, lasciare meravigliati. Molte scoperte scientifiche sono il frutto della capacità di rimanere imbarazzati davanti a ciò che altri ritengono ovvio, facendone un problema che stimola la mente nella direzione della scoperta. Fondamentalmente, poi, la persona creativa ha la capacità di sperimentare se stessa come centro del proprio mondo, da cui parte ogni atto, pensiero, decisione, azione.

Solo evadendo dalla prigione delle opinioni altrui la persona può nascere ogni giorno e sperimentare la creatività. Questa è la capacità di portare a termine la propria nascita prima di morire. Il cambiamento non è considerato un pericolo ma una modalità di vita.

Per far ciò è necessario accettare il conflitto: da questo nasce il nuovo, la volontà di superarlo, di sperimentare strade mai battute prima.

Il creativo possiede la capacità di concentrarsi.

L'esistenza impone spesso di fare molte cose contemporaneamente: mentre operiamo in una direzione

già pensiamo a cosa avverrà dopo. La paura del futuro ed il ricordo del passato impediscono l'apprezzamento del momento in cui stiamo vivendo. L'oggi non esiste come tale, ma è percepito come funzione del domani o del l'ieri. La creatività richiede al contrario che l'attenzione sia posta nel "qui e ora", sulla sperimentazione totale del momento presente, priva da condizionamenti.

Psicologi e biologi hanno inoltre individuato altre caratteristiche più specifiche riuscendo anche a misurarle con speciali procedimenti.

La persona creativa, scrive R. B. Cattell nel *Journal of Clinical Psychology* (58), è ipersensibile, immaginativa, impaziente, veloce nell'afferrare le idee, riflessiva, introversa, sicura di sé ed in grado di controllare le emozioni ed il comportamento. Essa non ha bisogno dell'approvazione altrui, in quanto tende a fare da sola, sebbene abbia fiducia nel prossimo.

Altri elementi distintivi del creativo sono sensibilità, apertura ai problemi, sentimenti ed emozioni, comprensione della situazione piuttosto che giudizio di essa, capacità di vedere i possibili sviluppi, indipendenza da conformismi sociali, autoaccettazione, interesse per il disordine e gli aspetti irrazionali della propria natura, come nota Mc Kinnon (62).

Il creativo riesce a mettere insieme i dati dell'ambiente e a padroneggiarli. Egli "prende possesso del mondo" esterno manipolando e associando dati ed informazioni, "rischiando" con il suo pensiero nella soluzione dei problemi. Questa persona possiede un'apertura agli avvenimenti esterni, usa flessibilità nel comportamento mentale. Piuttosto che conservare ciò che gli offre lo status quo, egli cambia il pensiero, al di là della logica che lo tiene legato ai dati di fatto. Non si aggrappa risolutamente a quello che sa, all'esperienza, ma si lascia andare al rischio.

Un altro elemento individuato è la giocosità: propensione a giochi di parole, all'invenzione di titoli spiritosi, al senso dell'umorismo che coglie il lato umoristico delle cose. Sembra proprio che quest'ultimo sia presente in misura significativa. Leggi e regolamenti hanno valore relativo e per nulla vincolante. Niente è sacro e tutto è rimesso in discussione.

Jung (65) sottolinea che "la fantasia ha come principio

dinamico il gioco, che è proprio anche del bambino e come tale sembra incompatibile col principio del lavoro serio. Ma senza questo giocare con la fantasia non è mai nata l'opera d'arte. Il debito che abbiamo col gioco dell'immaginazione è incalcolabile”.

Riassumendo possiamo dire che l'individuo creativo possiede una certa ricchezza di risorse psicologiche, che si traducono in comportamenti efficienti ma non rigidi. Ciò deriva dalla capacità di ascoltare e velocizzare le proprie spinte interne, indirizzandole verso soluzioni originali.



## BIBLIOGRAFIA

- H. H. ANDERSEN (a cura di), *La creatività e le sue prospettive*, La Scuola, Brescia 1972.
- O. ANDREANI, S. ORIO, *Le radici psicologiche del talento, ricerca su intelligenza e creatività*, Il Mulino, Bologna 1975
- E. G. ANDREWS, *The development of imagination in the preschool child*, University of Iowa: studies in character, III, 1930.
- F. BARRON, *The disposition toward originality* in "J. Abnorm. Soc. Psychol", 1955.
- F. BARTLEIT, *Thinking*, New York, Basic Books, 1958.
- A. BEAUDOT, *Il problema della creatività nella scuola*, S.E.I., Torino, 1974. Id., *La creatività*, Loescher, Torino 1977.
- J. S. BRUNER, *Il conoscere – Saggi per la mano sinistra*, Armando, Roma, 1968.
- G. CALVI, *Il problema psicologico della creatività*, (Monografie IARD, n.3), Cheschina, Milano 1966.
- R. B.CATTEL, J. E. DREVDAHL, *A comparison of the personality profiles of eminent researchers*, British Jour of Psychol, 1965.
- A. J. CROPLEY, *Creativity*, Longman Group, London 1968.
- M. FATTORI, *Creatività e educazione*, Laterza, Bari 1968.
- E. FROMM, *L'atteggiamento creativo*, (trad. it. in Anderson H. H. "La creatività e le sue prospettive") La scuola, Brescia, 1959.
- J. GARCIA, "Q.I.": *un abuso*, in *Psicologia Contemporanea*, Giunti-Barbera, Firenze 1974, n.1, pp.25-33.
- J. W. GEIZELS, P. WJACKSON, *Creativity and Intelligence*, New York, Wiley 1962.
- W. J. J.GORDON, *Synetics*, Harper and Row, New York, 1961.
- J. P. GUILFORD, *Creativity*, in "American Psychologist", V, 1950.
- R. HELSON, *Personality of women with imaginative and artistic interests: the role of masculinity, originality and other characteristics in their creativity*, Jour of Personality, 1966.
- N. KOGAN, M. A. WALLACH, *Risks taking: a study in cognition and personality*, New York, Holt, Rinehart and Winston, 1964.
- A. KOESTLER, *L'atto della creazione*, Astrolabio, 1974.
- C. G. JUNG. *Opere Boringhieri*, 1965.
- K. LEWIN, *Group decision and social change*. In G.E.

- Swanson, T.M. Newcomb e E.L.Hartley (ed.), *Readings in social psychology*, holt, New York, 1952.
- D. W. MACKINNON, *The nature and nurture of creative talent*, in "American Psychologist", XVII, 1962.
- D. C. McCLELLAND, *The calculated risk: an aspect of scientific performance* in C.W. Taylor, *Research Conference on the Identification of Scientific Talent*, Salt Lake City, University of Utah Press 1956.
- I. MALTZMAN, *On the training of originality*, Psychological Review, 1960.
- A. H. MASLOW, *Motivation and personality*, Harper, 1954.
- R. MAY, *La natura della creatività, La creatività e le sue prospettive*, La Scuola, Brescia, 1956.
- W. McCLOY, N. C. MEIER. *Recreative imagination*, Psychol. Monogr., LI, 1931.
- M. MENCARELLI, *Creatività*, La scuola, Brescia 1976.
- M. MEAD, *Geschlecht und Temperament in prirnitiven Gesellschaften*, Hamburg, 1969.
- S. A. MEDNICK, *The associative basis of creativity*, Psychological Review, 1962.
- M. MOSCA, *Per una normalità creativa*, in "Psicologia Contemporanea", Giunti Barbera, Firenze 1976, n.16, pp.27-30.
- B. MUNARI, *Fantasia*, Universale Laterza, Bari 1977.
- F. A. OSBORN, *Applied imagination: principles and procedures of creative thinking*, Scribner's Sons, New York, 1957.
- A. PAGNIN, S. VERGINE, *Il pensiero creativo*, La Scuola, Brescia 1972.
- S. J. PARNES, A. MEADOW, *Effects of brainstorming instructions on creative problem solving by trained and untrained subject*, Jour of Educational Psychol, 1959.
- J. PIAGET, *La naissance de l'intelligence chez l'enfant*, Neuchatel, 1936.
- E. RAUDSEPP, G. P. HOUG, *Giochi per sviluppare la creatività*, 1977.
- C. RROGERS, *Towards a theory of creativity*, in H.H. Andersen, *Creativity, 1972. and its cultivation*, New York, 1959.
- A. SBISA, *La creatività*, Le Monnier, Firenze 1976.
- R. M. SIMPSON, *Creative imagination*, In "American Psychol", XXXIII, 1922.
- A. STORR, *La dinamica della creatività*, Astrolabio, Roma

- 1973.
- D. W. TAYLOR, Block C.N. Should group or individual work come first on problems requiring creative thinking when equal time is devoted to each?, Report Proposed under Project N.R., Yale University, 1957.
- E. P. TORRANCE, *Exploration in creative thinking in the early school years: VIII. IQ and creativity in school achievement*, Minneapolis, Bur.Educ.Res., University of Minnesota, 1959. Id., *Guiding creative talent*, Englewood Cliffs, New York, Prentice hall, 1962.
- M. VALLERI, G. GENOVESI, *Comico, creatività, educazione*, Guaraldi, Firenze 1973.
- M. A. WALLACH, N. KOGAN, *Modes of thinking in young children*, New York, Holt, Rinehart and Winston, 1965.
- P. S. WEISBERG, K. J. SPRINGER, *Environmental factors in creative functions*, Archive of General Psychiatry, 1961.
- L. WELCH, *Recombination of ideas in creative thinking*, in "J. Appl. Psychol.", XXX, 1946.
- M. WERTHEIMER, *Il pensiero produttivo*, Giunti-Barbera, Firenze 1965.
- VYGOTSKIJ, *Immaginazione e creatività nell'età infantile*, Editori Riuniti, Roma 1972.
- K. YAMAMOTO, *Role of creative thinking and intelligence in high-school achievement*, Psychol. Reportes, 1964.