



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



# innCREA

Standards for  
implementing programs  
aimed at discovering and  
developing  
creativity, pioneering in  
pursuit of innovation

# Metodologia InnCREA

## I. Introduzione

La metodologia InnCrea è pensata per il personale accademico che desidera stimolare la creatività dei propri studenti ma non sa da dove cominciare. Il corso InnCrea - Discovering and Developing Creativity è stato progettato da un team di sei istituzioni accademiche e aziende provenienti da Bulgaria, Finlandia, Grecia, Italia e Polonia.

La metodologia è una guida che illustra ai docenti i diversi aspetti della creatività, spiega come funziona lo strumento di verifica “Audit della Creatività” e fornisce semplici raccomandazioni e strumenti per la gestione di un corso sulla creatività.

### 1.1 Panoramica: Linee Guida innCREA

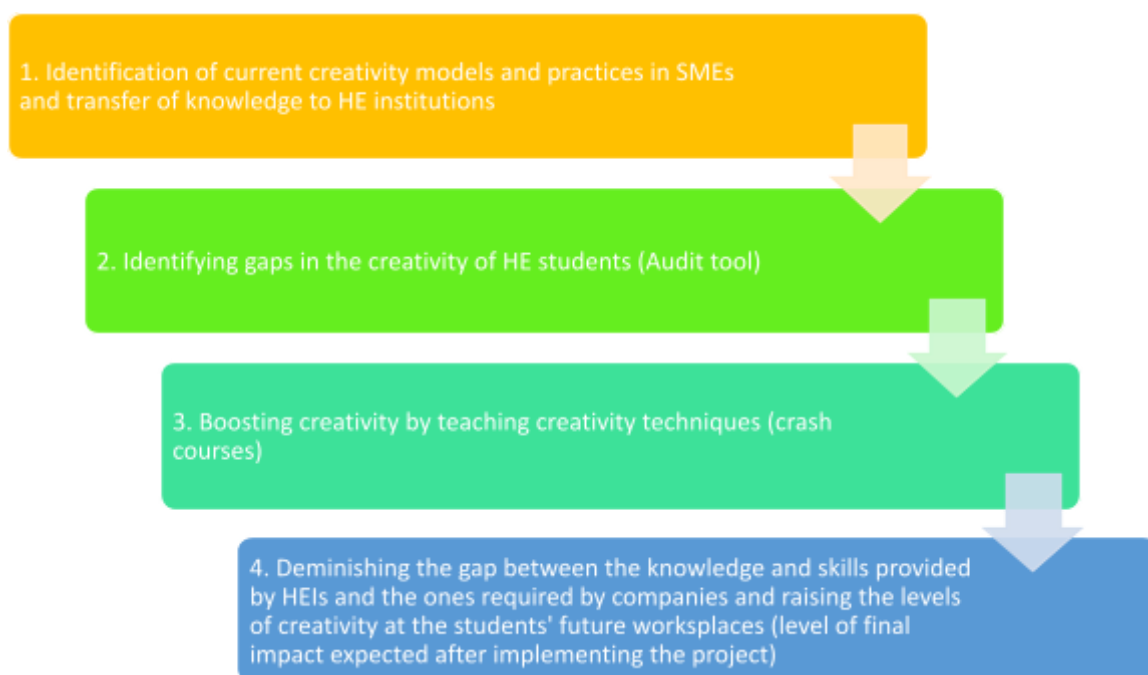
Con l'obiettivo di colmare il divario tra i programmi di formazione offerti dagli istituti di istruzione superiore e le esigenze delle imprese, il progetto innCREA fornisce un programma completo che si rivolge a tutti i principali attori del mercato del lavoro: Studenti, personale accademico e datori di lavoro. Per rafforzare la creatività degli studenti è necessario promuovere la conoscenza delle best practice attuali nel campo della creatività, promuovere l'importanza dello sviluppo di queste abilità tra gli studenti e fornire al personale accademico una metodologia adeguata che li incoraggi a stimolare il pensiero creativo sia nel personale accademico che negli studenti coinvolti nei loro corsi. Essendo una competenza molto richiesta nel mercato del lavoro, l'insegnamento delle abilità creative è importante per gli studenti in diversi percorsi di studio, il che rende i risultati del progetto innCREA importanti per un'ampia gamma di soggetti interessati al tema della creatività.

La Guida innCREA mostra come implementare nuove tecniche creative quando si lavora con gli studenti dell'istruzione superiore. Inizia con informazioni esaustive sulla struttura dello strumento di verifica “Audit della Creatività”, elemento principale del progetto innCREA (capitolo 2 di questa guida: Audit della Creatività), di cui viene fornita una descrizione generale. Seguendo il processo logico del lavoro effettivo sulla creatività, il secondo output del progetto fornisce suggerimenti per la diagnosi e l'analisi di quattro diverse sfere di creatività adottate nel progetto: individuale, di team, organizzativa e di leadership. Riconoscendo pienamente il fatto che queste sfere sono internamente collegate e si fondono in diversi punti, il team del progetto ha deciso di tenerle separate per aumentare le opportunità di formazione e la possibilità di lavorare in modo mirato su un certo tipo di creatività.

Tuttavia, il potenziamento della creatività in una delle aree innesca inevitabilmente la creatività nelle altre. Dopo aver esaminato lo strumento di verifica “Audit della Creatività” in una o più aree,

i candidati riceveranno raccomandazioni per completare diversi esercizi di creatività, al fine di potenziare le soft skills più legate allo specifico tipo di creatività. Queste informazioni dovrebbero aiutare gli insegnanti dell'istruzione superiore a trarre vantaggio dai corsi intensivi sviluppati nell'ambito del progetto innCREA. Va tenuto presente che la suddivisione delle quattro aree della creatività non riduce il fatto che nella vita lavorativa reale esse si influenzino a vicenda. Ad esempio, è molto probabile che una mancanza di creatività a livello di team, di leadership o di organizzazione influisca su una persona creativa a livello individuale, o che una persona con una forte creatività a livello di leadership influenzi inevitabilmente la sua organizzazione, ecc.

Logicamente, il processo per colmare il divario tra le competenze coltivate dagli istituti di istruzione superiore e quelle richieste dalle imprese comprende il confronto delle migliori pratiche attuali nell'ambiente aziendale, l'identificazione delle lacune nelle competenze e nelle conoscenze insegnate dagli istituti di istruzione superiore e la ricerca dei modi migliori per colmarle. Questo potrebbe essere illustrato dai seguenti grafici:



Per il progetto innCREA, il primo passo è stato quello di condurre ricerche sulle best practice mondiali e interviste approfondite in tutti i Paesi partner, con l'obiettivo di raccogliere validi modelli operativi di creatività applicati in tutti i Paesi coinvolti nel progetto. Queste informazioni sono state attentamente analizzate e riassunte nel capitolo 3 della presente guida " La nostra esperienza - la ricerca condotta dai partner del progetto". Questa esperienza pratica è una parte particolarmente importante del trasferimento della conoscenza dei modelli di creatività funzionanti nelle aziende reali verso gli istituti di istruzione superiore e del processo di riduzione del divario tra imprese e istituti di istruzione superiore per quanto riguarda le competenze di creatività richieste. Le pratiche di lavoro reali suggerite forniscono inoltre ai formatori informazioni che possono essere utilizzate sotto forma di casi di studio ed esempi in qualsiasi fase dell'implementazione dei corsi intensivi.

Il capitolo successivo delle Linee guida (Consigli pratici per la valutazione della creatività con l'uso dello strumento audit tool innCREA) illustra il processo effettivo di valutazione di diversi gruppi di utenti dei risultati del progetto, tra cui il personale e gli studenti dell'istruzione superiore e alcuni utenti aziendali. Ci sono informazioni sulla preparazione e conduzione della valutazione e sull'analisi dei risultati. Particolarmente importante è la parte relativa all'analisi dei risultati e ai modi per sviluppare la creatività utilizzando le informazioni acquisite.

Vengono forniti consigli specifici per i diversi gruppi target che potrebbero trarre vantaggio dalle 20 migliori tecniche/esercizi nel campo della creatività, con particolare attenzione agli effetti e ai benefici. Utilizzando i consigli forniti nelle Linee Guida e seguendo le raccomandazioni ricevute dopo aver completato lo strumento di verifica "Audit della Creatività", gli esercizi innCREA, selezionati attraverso la ricerca documentale e sul campo, possono essere facilmente applicati sia in ambito accademico che aziendale e utilizzati nella realizzazione di corsi di formazione individuale e di gruppo.

Sulla base dell'esperienza acquisita nelle aziende, la metodologia innCREA sviluppata è universale e può essere implementata nelle università, nelle aziende e in altre istituzioni che richiedono un lavoro creativo da parte dei loro dipendenti. Essendo uno strumento importante per raggiungere un impatto più ampio del progetto, la metodologia innCREA non è rivolta solo ai dipartimenti universitari, ma anche alle PMI, alle organizzazioni di R&S, agli istituti di formazione professionale, alle associazioni imprenditoriali e ad altre parti interessate. Il materiale è rivolto al personale accademico e ai docenti, nonché a coloro che non hanno una conoscenza generale dei molteplici elementi della creatività e del pionierismo come parte della gestione dell'innovazione, ma che desiderano o addirittura hanno bisogno di saperne di più. Pertanto, ci rivolgiamo anche agli studenti o ai tirocinanti in formazione professionale continua che potrebbero utilizzarlo come "guida" per le materie legate alla creatività e all'innovazione pionieristica. I consulenti aziendali potrebbero volerlo utilizzare come strumento aggiuntivo per supportare i loro clienti o per fornire loro una comprensione generale della creatività e del pionierismo come parte dei problemi di gestione dell'innovazione.

La metodologia innCREA rende più funzionali i programmi di creatività e pionierismo forniti, fornendo suggerimenti per la loro ulteriore implementazione e aumentando l'impatto del progetto. Questa metodologia è stata implementata, testata e perfezionata dagli istituti superiori coinvolti nel progetto (WSA, LUISS, VAMK), che ne traggono pieno beneficio per sostenere le iniziative volte a sviluppare la creatività degli studenti in diverse aree. La metodologia testata fornisce agli IIS una metodologia passo-passo pronta all'uso per l'implementazione del programma innCREA e suggerisce esempi di lavoro reali. La metodologia stessa è quindi pienamente in linea con l'obiettivo generale del progetto innCREA di collegare l'istruzione con i requisiti aziendali nel campo della creatività. La metodologia innCREA fa parte dell'insieme integrato di risorse di conoscenza e strumenti pratici che contribuiscono a un impegno duraturo e sostenibile tra i gruppi target del progetto. Promuove una migliore integrazione dei laureati nel mercato del lavoro, riducendo la disoccupazione giovanile e diminuendo il divario tra le competenze offerte e quelle richieste dalle aziende attuali e future.

## 1.2 Il Progetto

L'obiettivo generale del progetto innCREA è quello di trasferire, adattare e sviluppare un pacchetto di programmi di formazione integrati (materiali e metodologie) per l'insegnamento della creatività e del pionierismo sul posto di lavoro, con l'obiettivo di supportare gli IIS europei e le aziende locali a beneficiare di queste conoscenze e a utilizzarle in modo pratico nelle loro attività quotidiane.

Il progetto si rivolge ai seguenti gruppi target specifici:

- Studenti HE delle facoltà/corsi delle università partner con bassi livelli di occupabilità
- Insegnanti HE e altro personale accademico

- Stakeholder HE: aziende, organizzazioni dell'economia sociale, autorità locali/regionali/nazionali, associazioni/rappresentanti degli studenti, studenti precedenti degli IIS coinvolti e organizzazioni dell'UE

Obiettivo generale del progetto innCREA: trasferire, adattare e sviluppare un pacchetto di programmi di formazione integrati (materiali e metodologie) per l'insegnamento della creatività e del pionierismo nel perseguimento dell'innovazione, al fine di sviluppare le competenze trasversali degli studenti dell'istruzione superiore e, allo stesso tempo, contribuire a ridurre il divario tra le competenze richieste dal mercato del lavoro e le competenze offerte dai corsi di istruzione superiore.

Altri scopi e obiettivi del progetto:

- rafforzare le capacità imprenditoriali degli studenti dell'istruzione superiore
- fornire agli IIS europei un materiale formativo pienamente documentato sulla creatività e sulla gestione pionieristica
- fornire agli IIS gli strumenti necessari per sviluppare al meglio le capacità di identificare gli ostacoli alla creatività e al pionierismo e intraprendere le azioni necessarie,
- aumentare la competitività e la capacità di innovazione degli IIS
- aumentare la consapevolezza delle imprese europee e della comunità dell'istruzione superiore riguardo alla creatività e al pionierismo
- aumentare l'adattabilità della cultura d'impresa nel processo di istruzione superiore
- coinvolgere in un dialogo sistematico e permanente gli IIS, i datori di lavoro e tutte le parti interessate

## 1.3 Definire la creatività

Anche se intuitivamente la creatività sembra un fenomeno semplice, solitamente definito come la creazione di qualcosa di nuovo, la sua essenza è piuttosto complessa. Tuttavia, stabilire una definizione chiara è un punto di partenza cruciale che dovrebbe essere chiarito a chiunque voglia trarre il massimo vantaggio dai materiali formativi e dalle risorse sviluppate nell'ambito del progetto.

Il concetto di creatività è stato studiato in molti campi, tra cui l'arte, la filosofia, la psicologia, la scienza, l'intelligenza artificiale, ecc. La prospettiva che il progetto innCREA vorrebbe adottare è quella del business.

I presupposti principali del progetto innCREA sono che:

- La creatività può e deve essere insegnata.
- La creatività è un'abilità complessa che comprende una serie di sotto-abilità. Lavorare su queste sotto-abilità può innescare i processi creativi.
- Esistono quattro sfere di creatività: individuale, di team, di leadership e organizzativa. Lo sviluppo di una di queste sfere influisce positivamente sulle altre. La creatività è "contagiosa".

Creatività deriva dal termine latino *crea*, letteralmente "essere cresciuto", e i suoi equivalenti sono le parole inglesi *creator* e *creative*. È la capacità di creare nuove soluzioni. Allo stesso tempo, è un processo mentale che porta alla creazione di nuovi concetti, idee o nuove associazioni. La creatività si riferisce all'attivazione di nuove prospettive e alla creazione di nuove possibilità. È il processo di sviluppo e presentazione di idee innovative per soddisfare esigenze o risolvere problemi. Le caratteristiche della creatività includono:

- richiede l'uso dell'immaginazione (originalità ed efficacia),
- l'azione creativa è un atto intenzionale, diretto al raggiungimento di un risultato,
- il risultato dell'attività creativa è un'opera originale,
- l'effetto deve essere valido nel concetto degli obiettivi prefissati,
- ogni individuo ha accesso a tre componenti della creatività: conoscenza, capacità di pensiero creativo e motivazione.

La seguente definizione è stata adattata nello sviluppo del progetto innCREA:

***La creatività è la capacità di chiedersi come qualcosa possa essere fatto in modo diverso, migliore, unita alla capacità di progettare cambiamenti ampiamente compresi. È l'abilità del pensiero creativo, la flessibilità adattiva che porta a trovare soluzioni creative e originali che vanno oltre gli schemi accettati.***

La nostra attuale interpretazione del concetto di creatività, compresa quella adottata nel progetto innCREA, è il risultato di uno sviluppo storico piuttosto lungo. Sebbene il concetto di creatività sia antico, per molto tempo è stato discusso in termini di grazia divina o come capacità innata di un genio. Naturalmente, questo escludeva qualsiasi possibilità di insegnare la creatività.

L'approccio scientifico alla creatività risale alla metà del XX secolo ed è stato innescato da eventi piuttosto politici. In piena Guerra Fredda, nell'ambito della corsa all'invio del primo uomo sulla Luna, gli Stati Uniti lanciarono un programma volto a sviluppare un test psicologico scientifico sulla creatività che permettesse di riconoscere e promuovere gli individui creativi. Questo fu il primo passo verso l'idea che la creatività possa essere studiata e infine insegnata. Un punto di svolta in questo processo è stato il lavoro di Paul Guilford, che ha sviluppato una teoria della creatività in cui ha descritto le abilità e gli atteggiamenti che svolgono un ruolo importante nel pensiero creativo. Questo è stato un punto cruciale da cui la creatività è stata riconosciuta come un'abilità di pensiero che tutti hanno e che può essere migliorata, almeno in una certa misura. L'idea della creatività come capacità di risoluzione dei problemi risale alle idee di Alex F. Osborn e al suo libro "Applied Imagination". Un punto importante del suo lavoro è stato l'introduzione di tecniche e principi che possono essere utilizzati per migliorare il processo di risoluzione dei problemi creativi. Da lì in poi, diversi ricercatori hanno sviluppato metodi e tecniche oggi noti come "tecniche di creatività". L'idea che la creatività possa essere sviluppata insegnando alcune tecniche di creatività efficaci è adottata nel progetto innCREA.

Le tecniche di creatività sono attività che sostengono l'efficacia del pensiero creativo, incoraggiano lo sviluppo e sostengono lo svolgimento di attività creative. Le tecniche di creatività comprendono diversi tipi di attività (giochi di parole, esercizi scritti e diversi tipi di improvvisazione o algoritmi di problem-solving ecc.). Tra le tecniche di creatività più note e applicate descritte in letteratura c'è il Brainstorming.

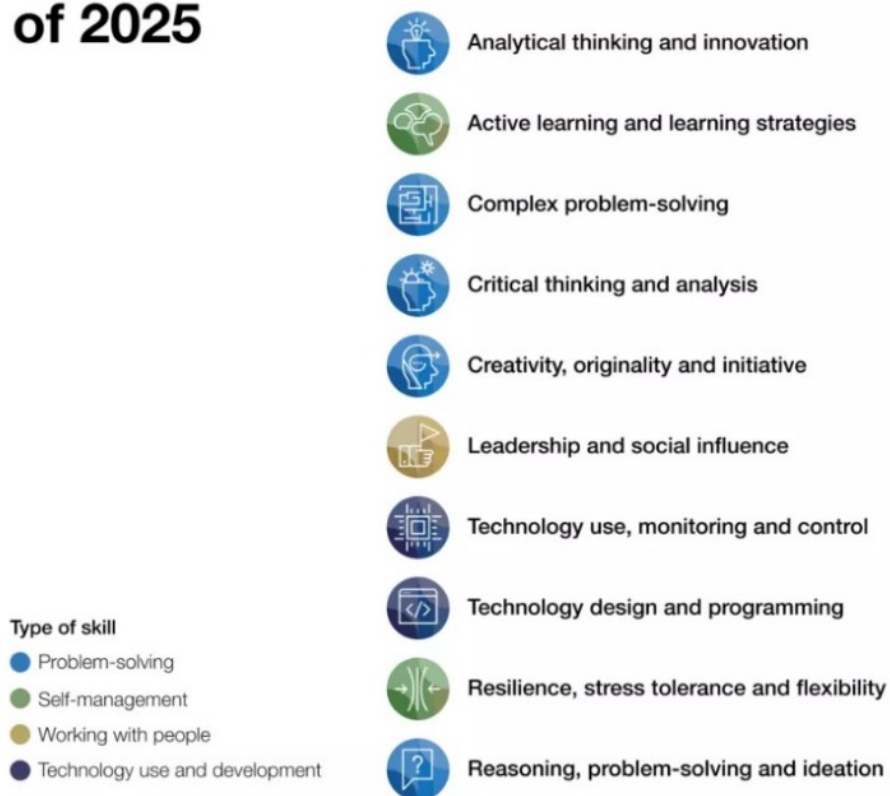
Le tecniche di creatività sono metodi che incoraggiano le azioni creative, indipendentemente dal campo di applicazione. Si concentrano su una varietà di aspetti della creatività, tra cui le tecniche per la generazione di idee e il pensiero divergente, i metodi di riorganizzazione dei problemi, i cambiamenti nell'ambiente affettivo e così via. Possono essere utilizzate come parte della risoluzione di problemi, dell'espressione artistica o della terapia.

Alcune tecniche richiedono gruppi di due o più persone, mentre altre possono essere realizzate da soli. Questi metodi includono giochi di parole, esercizi scritti e diversi tipi di improvvisazione, o algoritmi di approccio ai problemi.

Alla fine degli anni '90 si è sviluppato un ulteriore sviluppo nella comprensione del carattere interattivo del fenomeno della creatività, in cui si ipotizza che un risultato creativo sia sempre raggiunto attraverso un'interazione tra il pensiero individuale e il contesto socio-culturale. Questa teoria considera la creatività in termini di interazioni dell'individuo all'interno di un sistema, che riconosce i fattori sociali che influenzano le capacità creative dell'individuo. Questo è anche un punto importante che porta all'idea che la creatività dovrebbe essere insegnata in aree che riflettono l'intero ambiente di lavoro. Nel progetto innCREA queste sono rispettivamente le sfere della creatività di team, organizzativa e della leadership.

Lo studio del concetto di creatività dal punto di vista del business diventa ancora più importante nel contesto delle mutevoli esigenze dei dipendenti. Una delle competenze più richieste è la creatività, ma è anche la più impegnativa e vaga in termini di insegnamento e sviluppo. Nel 2020, il World Economic Forum ha pubblicato le 10 principali competenze lavorative di domani, giustificando la necessità di riqualificare e aggiornare le persone nei prossimi cinque anni. Si tratta di un'esigenza ampiamente riconosciuta a livello europeo. L'elenco del World Economic Forum comprende le seguenti 10 competenze che saranno molto apprezzate nei prossimi anni:

## Top 10 skills of 2025



Source: Future of Jobs Report 2020, World Economic Forum.

La creatività è stata classificata come una delle abilità di problem solving e combinata con "originalità" e "iniziativa". Tuttavia, uno sguardo più attento e la pratica quotidiana in un ambiente aziendale chiariscono che la creatività non può essere definita solo come un'abilità di risoluzione dei problemi. Inoltre, la creatività è insita in alcuni suoi aspetti in tutte le altre competenze che si prevede saranno molto richieste nei prossimi 5 anni secondo il Future Jobs Report for 2020 del World Economic Forum. Sia che si tratti di aggiornare le conoscenze tecnologiche o di sviluppare capacità di risoluzione dei problemi, di leadership o di autogestione, le persone hanno bisogno di pensare in modo creativo. Questa vaghezza e le intersezioni con altre competenze e abilità rendono particolarmente complessa la definizione di creatività dal punto di vista dell'impresa. Tuttavia, sebbene sia importante avere un concetto chiaro di creatività, questo non è un obiettivo finale del progetto innCREA. Per questo motivo è più conveniente definire la creatività come un'abilità complessa che include una serie di sotto-abilità che sono importanti anche nell'ambiente di lavoro.

I corsi intensivi innCREA sono stati organizzati utilizzando proprio questo elenco completo di abilità che devono essere sviluppate per innescare il potenziale in una delle quattro aree della creatività che sono state scelte per il progetto. Ciascuno degli esercizi/tecniche inclusi nei corsi intensivi sviluppati nell'ambito del progetto è mirato a lavorare su diverse abilità. L'elenco innCREA delle sotto-abilità che sono importanti per sviluppare le abilità creative più complesse include le seguenti:

- ✓ Adattabilità
- ✓ Attenzione
- ✓ Comunicazione
- ✓ Fiducia
- ✓ Collaborazione
- ✓ Pensiero critico
- ✓ Curiosità
- ✓ Iniziativa
- ✓ Inventiva
- ✓ Leadership
- ✓ Capacità di negoziazione
- ✓ Problem-solving
- ✓ Resilienza
- ✓ Autodisciplina
- ✓ Pensiero strategico
- ✓ Visualizzazione
- ✓ Altri

Questo elenco è il risultato del confronto tra i dati della ricerca e l'analisi delle interviste con i rappresentanti delle aziende con sede in tutti i Paesi partner inclusi nel progetto.

La creatività, in senso lato, è essenziale per tutte le iniziative imprenditoriali di successo, tra cui lo sviluppo di nuovi prodotti, l'innovazione dei servizi, la definizione dei mercati, la promozione, la stipula di accordi non convenzionali con fornitori, partner e finanziatori, ecc.



La creatività sta diventando sempre più importante nel contesto dei nuovi mercati che richiedono prodotti innovativi e delle tecnologie che riducono al minimo la necessità del tocco umano in compiti "non creativi" in tutte le professioni. In senso stretto, esiste un settore in crescita di "industrie creative", che si basano sulla crescente importanza della creazione e dello sfruttamento della proprietà intellettuale. Le regioni con una maggiore concentrazione di "persone creative", come lavoratori dell'hi-tech, artisti, musicisti, ecc. tendono a mostrare un più alto livello di sviluppo economico, il che significa che la creatività sta diventando un fattore particolarmente importante per il benessere economico dei dipendenti, delle aziende e persino dei Paesi.

In molti casi, nel contesto dell'esame della creatività nelle organizzazioni, è utile distinguere esplicitamente tra "creatività" e "innovazione". In questi casi, il termine "innovazione" è spesso usato per riferirsi all'intero processo attraverso il quale un'organizzazione genera nuove idee creative e le converte in prodotti, servizi e pratiche commerciali nuovi, utili e fattibili. Il termine "innovazione" viene utilizzato per spiegare gli aspetti organizzativi della creatività, mentre il termine "creatività" è riservato alla generazione di nuove idee da parte degli individui, come fase necessaria del processo di innovazione

## II. Audit della Creatività

### 2.1 Audit della Creatività: Descrizione

Lo strumento Audit della creatività e del pionierismo di innCREA è una risorsa interattiva, disponibile online sul sito web del progetto, che dovrebbe essere seguita per condurre al meglio un test sulla creatività.

L'audit della creatività ha un ruolo analitico e costituisce uno dei primi passi che un'organizzazione deve seguire prima di avviare una politica di sostegno alla creatività.

Gli scopi dello strumento di audit sono:

- indagare sulla creatività dell'organizzazione o del team,
- identificare i fattori e le variabili che influenzano il potenziale creativo degli studenti e del personale a livello individuale, organizzativo, di leadership e di team,
- sviluppare uno strumento analitico (tipicamente un questionario) adatto alle esigenze, al personale, alla natura del lavoro, ecc. che includa tutti i fattori e le variabili di cui sopra,
- cercare di valutare questi fattori sviluppando tabelle di misurazione e quantificazione adeguate,
- analizzare statisticamente i dati per identificare le aree problematiche (fattori) che richiedono un miglioramento per focalizzare meglio gli sforzi della gestione e del team,
- proporre in modo progressivo e sintetico un primo insieme di azioni da seguire affinché l'organizzazione/team inizi a muovere i primi passi nell'attuazione di un primo piano d'azione per alimentare la creatività sul lavoro.

Gli obiettivi principali dello strumento di audit sono:

- valutare la creatività in tutti gli ambiti (individuale, di team, organizzativo, di leadership);

- cercare di valutare le esigenze del lavoro a livello individuale, organizzativo, di leadership o di team, costruendo tabelle di misurazione adeguate;
- sostenere gli IIS e le aziende locali affinché possano beneficiare della creatività e dell'innovazione pionieristica nei programmi di insegnamento e nei luoghi di lavoro delle università;
- fornire agli IIS gli strumenti necessari per sviluppare al meglio le capacità di identificare gli ostacoli alla creatività e all'innovazione pionieristica degli studenti e intraprendere le azioni necessarie;
- aumentare la capacità di innovazione degli IIS fornendo loro gli strumenti di creatività necessari e incoraggiandoli a utilizzare gli strumenti in modo pratico nelle attività quotidiane.

Lo strumento "Audit della creatività" di innCREA non si riferisce solo alle organizzazioni, ma anche ai singoli intervistati, come gli studenti. Può essere applicato a singoli intervistati, gruppi di lavoro o gruppi di lavoro di studenti durante corsi di formazione, organizzazioni o leadership.

## 2.2 Modalità di valutazione del livello di creatività

Lo strumento Audit della creatività e dell'innovazione pionieristica innCREA è composto da quattro diversi questionari relativi alla creatività individuale, di team, organizzativa e di leadership.

L'intervistato compila il questionario online rispondendo a una serie di domande. Alla fine, il sistema indica il risultato dell'intervistato, calcolato sulla base delle risposte fornite.

### 2.1.1. Questionario della sfera individuale

Questionario da compilare da parte di un intervistato: impiegato, studente, dirigente, personale accademico che chiede di valutare il livello della propria creatività.

Nella prima parte, rispondendo alle domande del questionario, la persona deve valutare le proprie caratteristiche legate alla creatività secondo una scala con valori "Molto alto", "Alto", "Medio", "Basso", "Molto basso".

Queste caratteristiche legate alla creatività riguardano:

- apertura e tolleranza: capacità di mantenere una mente aperta nell'elaborazione delle informazioni e di prendere in considerazione una varietà di concetti e prospettive; disponibilità ad accogliere cose nuove, idee fresche ed esperienze inedite unita alla capacità di accogliere le differenze; non essere chiusi a idee e costumi diversi dai propri
- capacità di accettare le critiche: capacità di ascoltare attentamente le critiche senza interrompere; ritenere che le critiche siano un modo per raccogliere feedback e vedere opportunità per migliorare ed evolvere; non rimandare la riflessione critica, ma anzi valorizzare e accrescere le idee tenendo conto delle critiche
- sensibilità ai problemi che emergono dopo che tutto è filato liscio: capacità di riconoscere consapevolmente i problemi insieme all'ispirazione per agire e influenzare ogni parte del processo creativo, dalla creazione dell'idea iniziale, alla soluzione dei problemi necessari per correggere il percorso e portare a termine un progetto

- capacità di assumersi rischi: capacità di cercare nuovi modi di fare le cose e nuove idee che possono comportare perdite o fallimenti ed essere in grado di utilizzarli in modo positivo
- prontezza d'azione: preparazione ad agire rifiutando gli schemi e gli stereotipi abituali di comportamento, percezione e pensiero; indipendenza di giudizio; originalità, capacità di immaginazione e di pensiero, ecc.
- flessibilità nell'azione: la capacità di adattarsi ai cambiamenti a breve termine in modo rapido e sereno, in modo da poter affrontare efficacemente problemi o compiti inaspettati. La flessibilità implica un atteggiamento aperto e centrato sul gruppo, una mentalità aperta e la capacità di guardare alle situazioni da prospettive diverse.
- originalità nell'agire: capacità di proporre un'idea o una linea d'azione da soli e di esplorare e provare di propria iniziativa qualcosa che non è mai stato fatto o pensato in precedenza
- coraggio di presentare e condividere idee originali: capacità di sporgersi nel disagio e nella vulnerabilità per condividere un'idea, o di osare condividere idee con altri senza dubbi, paure, insicurezze e tutti gli altri sentimenti difficili che derivano dall'aprirsi al giudizio degli altri
- curiosità e iniziativa nell'intraprendere azioni: capacità di essere curiosi e aperti a nuove esperienze anche attraverso l'auto-iniziativa, l'approccio proattivo e la perseveranza nel superare le difficoltà che si presentano nel perseguimento di un obiettivo
- disponibilità e apertura a collaborare con gli altri: capacità di considerare altre prospettive e di essere favorevolmente disposti o inclini a lavorare con successo verso un obiettivo comune con gli altri.

All'intervistato viene chiesto:

- quali caratteristiche li descrivono meglio tra:
- quanto spesso riconoscono la necessità di sviluppare abilità creative
- quanto spesso le loro responsabilità come il lavoro o gli studi causano stress
- quanto spesso gli obblighi li fanno agire sotto pressione

## 2.1.2. Questionario della sfera di team

Questionario da compilare da parte di ogni membro di un gruppo di lavoro che chiede di valutare il livello di creatività del proprio gruppo.

Per quanto riguarda la propria organizzazione, all'intervistato viene chiesto di valutare:

- se i team vengono formati per aumentare la creatività
- se i dipendenti o gli studenti dell'organizzazione sono disposti a partecipare al lavoro dei team responsabili della generazione di nuove idee e soluzioni.
- "Quali compiti sono stabiliti per i team responsabili della creazione di nuove idee e soluzioni":
- se ci sono conflitti tra i collaboratori all'interno di un team di valutazione
- la qualità della cooperazione del team di cui fa parte;
- il livello di motivazione a collaborare con i colleghi;
- il livello di indipendenza dei membri del team nel raggiungimento degli obiettivi organizzativi;
- il livello di autonomia del team nel processo decisionale organizzativo;
- la volontà dei singoli membri del team di assumersi la responsabilità del lavoro del team;
- la disponibilità a condividere le conoscenze tra i membri del team.

## 2.1.3 Questionario della sfera di leadership

Questionario da compilare da parte di un intervistato, un leader di un'organizzazione, un team leader che chiede di valutare il livello di creatività nella propria organizzazione.

In questo caso si chiede all'intervistato di indicare:

- per quale scopo viene utilizzata la creatività nella sua organizzazione
- a cosa si riferisce la creatività nella sua organizzazione
- che cosa favorisce la creatività nella propria organizzazione
- come vengono sviluppati gli stili di leadership pro-innovativi nell'organizzazione.

## 2.1.3. Questionario della sfera organizzativa

Questionario che deve essere compilato da un intervistato: personale accademico, dipendenti di altri dipartimenti, ad esempio amministrazione, gestione, marketing, affari che chiedono di valutare il livello di sviluppo e applicazione della creatività nella loro organizzazione.

Nella prima parte, rispondendo alle domande del questionario, l'intervistato deve valutare le caratteristiche legate alla creatività dei dipendenti della propria organizzazione secondo una scala.

Per quanto riguarda il questionario sulla sfera organizzativa, queste caratteristiche legate alla creatività riguardano:

- apertura e tolleranza
- capacità di accettare le critiche di un supervisore
- sensibilità ai problemi emergenti che si presentano dopo che tutto è filato liscio
- capacità di assumersi rischi
- disponibilità all'azione
- flessibilità nell'agire
- originalità nell'agire
- coraggio di presentare e condividere idee originali
- curiosità e iniziativa nell'intraprendere azioni
- disponibilità e apertura a collaborare con i colleghi

Successivamente viene chiesto all'intervistato di valutare:

- se ci sono conflitti tra colleghi nella propria organizzazione
- quali qualità caratterizzano i dipendenti della propria organizzazione
- quanto spesso i dipendenti segnalano la necessità di sviluppare le proprie capacità creative
- se il lavoro nell'organizzazione è causa di stress per i dipendenti
- se i compiti quotidiani dei dipendenti sul lavoro causano stress
- se i documenti strategici o programmatici della propria organizzazione includono l'importanza di sviluppare la creatività e come la creatività è importante nell'istituzione nelle azioni quotidiane a livello pratico
- se hanno mai intrapreso un audit della creatività nella loro organizzazione
- se la propria organizzazione sostiene i propri dipendenti nello sviluppo del pensiero creativo e della creatività
- se la propria organizzazione identifica fonti potenziali per lo sviluppo di idee innovative

- se nella loro organizzazione esistono meccanismi che consentono di utilizzare il potenziale creativo dei membri a ogni livello:
- se la cultura della loro organizzazione è incentrata sullo sviluppo della creatività

## 2.2. Valutazione e interpretazione dei risultati

Una volta completato il questionario, il sistema fornisce un risultato basato sulle risposte fornite. Questo risultato misura l'attuale conoscenza della creatività nella sfera in cui è stato effettuato l'audit.

Lo strumento di audit può essere utilizzato periodicamente per misurare i progressi compiuti e le tecniche offrono la flessibilità di essere utilizzate ripetutamente cambiando gli argomenti e aumentando la complessità e la difficoltà.

L'analisi che ne deriva aiuta l'intervistato ad essere consapevole di quali soft skill migliorare e a identificare le aree problematiche da potenziare per focalizzare meglio gli sforzi.

Per ogni area, vengono suggeriti cinque corsi brevi relativi alla creatività e alle tecniche di innovazione pionieristica per promuovere e sviluppare le soft skill della creatività.

La diagnosi in aree particolari per organizzazioni particolari richiede una correlazione del tipo di corso con i risultati ottenuti in una determinata area. Pertanto, per garantire la flessibilità, il soggetto può scegliere tra i corsi indicati dallo strumento quello che meglio si adatta alle specificità e alle esigenze, selezionando uno dei corsi indicati.

### 2.2.1. Sfera individuale

La scala di valutazione dei risultati ottenuti è la seguente:

- quando si ottengono meno di 20 punti, si ha bisogno di più creatività: sono consigliati 5 esercizi brevi;
- quando si ottengono tra 21 e 35 punti, si ha un basso livello di creatività: sono consigliati 4 esercizi brevi;
- quando si ottengono tra 36 e 45 punti si ha un medio livello di creatività: sono consigliati 3 esercizi brevi;
- quando si ottengono tra 46 e 55 punti si ha un alto livello di creatività: sono consigliati 2 esercizi brevi;
- quando si ottengono più di 56 punti si ha un altissimo livello di creatività: è consigliato 1 esercizio breve,

Gli esercizi indicati per questo livello sono i seguenti:

- 1) Moodboards
- 2) Biomimicry
- 3) Six questions
- 4) Morphological analysis
- 5) SCAMPER

## 2.2.2. Sfera di team

La scala di valutazione dei risultati ottenuti è la seguente:

- quando si ottengono meno di 14 punti, si ha bisogno di più creatività: sono consigliati 5 esercizi brevi;
- quando si ottengono tra 15 e 24 punti, si ha un basso livello di creatività: sono consigliati 4 esercizi brevi;
- quando si ottengono tra 25 e 34 punti si ha un medio livello di creatività: sono consigliati 3 esercizi brevi;
- quando si ottengono tra 35 e 45 punti si ha un alto livello di creatività: sono consigliati 2 esercizi brevi;
- quando si ottengono più di 46 punti si ha un altissimo livello di creatività: è consigliato 1 esercizio breve,

Gli esercizi indicati per questo livello sono i seguenti:

- 1) False rule
- 2) LOESJE
- 3) Do Nothing
- 4) Lotus Blossom
- 5) Swot Analysis

## 2.2.3. Sfera organizzativa

La scala di valutazione dei risultati ottenuti è la seguente:

- quando si ottengono meno di 18 punti, si ha bisogno di più creatività: sono consigliati 5 esercizi brevi;
- quando si ottengono tra 19 e 37 punti, si ha un basso livello di creatività: sono consigliati 4 esercizi brevi;
- quando si ottengono tra 36 e 45 punti si ha un medio livello di creatività: sono consigliati 3 esercizi brevi;
- quando si ottengono tra 46 e 55 punti si ha un alto livello di creatività: sono consigliati 2 esercizi brevi;
- quando si ottengono più di 56 punti si ha un altissimo livello di creatività: è consigliato 1 esercizio breve,

Gli esercizi indicati per questo livello sono i seguenti:

- 1) Focus Group
- 2) Six Thinking hats
- 3) Bionics
- 4) 5W2H Method
- 5) TRIZ

## 2.2.4. Sfera di Leadership

La scala di valutazione dei risultati ottenuti è la seguente:

- quando si ottengono meno di 20 punti, si ha bisogno di più creatività: sono consigliati 5 esercizi brevi;
- quando si ottengono tra 21 e 35 punti, si ha un basso livello di creatività: sono consigliati 4 esercizi brevi;
- quando si ottengono tra 36 e 45 punti si ha un medio livello di creatività: sono consigliati 3 esercizi brevi;

- quando si ottengono tra 46 e 55 punti si ha un alto livello di creatività: sono consigliati 2 esercizi brevi;
- quando si ottengono più di 56 punti si ha un altissimo livello di creatività: è consigliato 1 esercizio breve,

Gli esercizi indicati per questo livello sono i seguenti:

- 1) Worst possible idea
- 2) Mind Mapping
- 3) Headstand Technique
- 4) Synectics
- 5) Phillips 66

## 2.3. Descrizione dei corsi per lo sviluppo della creatività

I professori universitari possono aumentare la qualità e l'efficacia dell'istruzione superiore che offrono agli studenti nei loro corsi costruendo un ponte tra la formazione universitaria e le dinamiche e le esigenze del mondo del lavoro. Infatti, oltre a coltivare gli studenti da un punto di vista accademico, i professori devono aiutare gli studenti a conoscere e sviluppare le soft skills, in particolare la creatività.

Le attività didattiche proposte possono essere erogate in classe o online, alternando l'apprendimento in presenza a quello a distanza, e sono pensate per sostenere realmente gli studenti e le loro potenzialità. Per ogni livello sono stati individuati corsi appropriati, che sono riportati di seguito suddivisi per livello.

Lo svolgimento di un crash course renderà il personale accademico consapevole di quali soft skills dovrebbe promuovere e sviluppare negli studenti. Il crash course InnCREA è progettato per fornire un metodo per:

- sviluppare le abilità creative utilizzando tecniche specifiche di creatività e innovazione pionieristica innCREA
- adattare le tecniche al livello di competenza degli studenti
- sensibilizzare gli studenti sull'importanza di queste competenze per il successo personale e lo sviluppo nei mercati del lavoro dinamici attuali e futuri

Inoltre, gli insegnanti e il personale accademico degli IIS:

- incrementare le proprie qualifiche attraverso gli strumenti innCREA
- migliorare le proprie prestazioni professionali e i piani di carriera
- acquisire la conoscenza della crescente importanza delle soft skills per un'integrazione di successo nel mercato del lavoro attuale e futuro
- avere le competenze e le conoscenze per potenziare le soft skills dei propri studenti utilizzando le tecniche di creatività e innovazione per migliorare le loro prospettive di carriera
- adottare strategie di insegnamento aggiornate in base ai livelli di competenza degli studenti, alle esigenze del mercato del lavoro e alle tendenze future
- acquisire la consapevolezza di come sensibilizzare gli studenti sull'importanza di queste competenze per il successo personale e lo sviluppo nel mercato del lavoro dinamico attuale e futuro

Il crash course offre piani di lezione per concentrarsi su ciascuno dei quattro tipi di creatività identificati e importanti negli ambienti di lavoro (capitoli: 2. individuale, 3. di team, 4. di leadership, 5. organizzativo), un'introduzione generale e una panoramica (capitolo 1), e lo strumento audit e valutazione (capitolo 6). Lo strumento audit innCREA e gli esercizi possono essere utilizzati anche separatamente, modificati per adattarsi al contenuto del corso e incorporati nel curriculum IIS.

Il crash course InnCREA include le seguenti caratteristiche:

- Le soft skills più importanti a livello individuale e la loro importanza nel mercato del lavoro
- Obiettivi di apprendimento per gli studenti e il personale degli IIS che sviluppano le soft skills della creatività nelle aree specifiche della creatività individuale, di team, di leadership e organizzativa
- Struttura del corso, metodo di apprendimento e consegna
- Piano delle lezioni
- Contenuti didattici
- Come le specifiche soft skills possono essere sviluppate/insegnate e misurate/valutate
- Strategie per l'insegnamento delle soft skills necessarie per il business e la vita lavorativa
- Attività/esercizi per aumentare la creatività
- Risorse aggiuntive

Attraverso la ricerca documentale, i sondaggi e le interviste, i partner di innCREA hanno identificato le soft skills più importanti da sviluppare per la vita lavorativa e le hanno raggruppate in (1) individuale, (2) di team, (3) di leadership e (4) organizzativo.

I 20 esercizi inclusi nei materiali didattici innCREA sono stati scelti attraverso un processo di ricerca a documentale dai partner del progetto innCREA. Questi 20 esercizi sono stati scelti come i più efficaci per sviluppare la creatività e le capacità di innovazione pionieristica

## 2.3.1 Livello individuale

I cinque esercizi scelti per sviluppare la creatività individuale sono elencati di seguito per grado di difficoltà:

### 1. Moodboard

Il metodo Moodboard può essere utilizzato per presentare visivamente l'essenza e l'idea di qualcosa, ad esempio una casa da sogno, uno spazio di lavoro universitario da sogno, un lavoro da sogno o una persona. I moodboard sono utilizzati per sviluppare concetti, per comunicare idee agli altri membri del team o agli esterni (ad esempio, gli stakeholder) per tenere a mente un obiettivo e la sua essenza. La sua visibilità può anche aprire la mente a nuove idee. Un moodboard può anche essere usato come documento guida" per ricordare ciò che si vuole ottenere durante il processo di lavoro.

### 2. Six Questions



Le Six question di questo metodo sono Chi, Cosa, Quando, Dove, Perché, Come. Le Six question sono una delle tecniche più comuni ed efficaci per l'analisi e il pensiero creativo. Queste domande permettono agli utenti di vedere il problema da diverse prospettive e stimolano il loro pensiero. La tecnica è nota anche come 5W1H.

### 3. Morphological analysis

La morphological Analysis è una tecnica creativa e uno strumento di sviluppo di prodotti/processi che analizza gli elementi di un prodotto per poi iniziare a combinarli in soluzioni nuove e uniche per il problema definito. La morphological Analysis è un metodo di creatività che utilizza l'osservazione e l'analisi delle diverse dimensioni di un prodotto come punto di partenza per trovare soluzioni al problema in questione combinandole in soluzioni nuove e uniche.

### 4. SCAMPER

Il metodo SCAMPER è una raccolta di nove spunti che stimolano le idee per trasformare qualsiasi oggetto, servizio o processo in qualcosa di nuovo. L'obiettivo è migliorare il prodotto/servizio trovando nuovi punti di vista in modo sistematico. Il metodo può essere applicato a un prodotto esistente o può essere utilizzato durante la fase di sviluppo del prodotto per idee o concetti.

5. SCAMPER è un acronimo mnemonico di:

- (S) Sostituire;
- (C) Combinare;
- (A) Adattare;
- (M) Modificare o ingrandire
- (P) Per un uso diverso;
- (E) Eliminare;
- (R) Riorganizzare o Invertire

### 5. Biomimicry

La Biomimicry è una tecnica di creatività che si ispira alle soluzioni presenti in natura per lo sviluppo di prodotti e la risoluzione di problemi. Ad esempio, la forma delle ali degli uccelli ha ispirato la forma delle ali degli aerei. Allo stesso modo, il camuffamento dei colori si ispira alla natura. Nelle strutture di biomimetica, le soluzioni tecniche, i colori, le funzionalità ecc. della natura vengono studiate e trasferite nello sviluppo del prodotto e nella soluzione dei problemi. La Biomimicry fa quindi parte del normale sviluppo del prodotto, ma l'ispirazione viene presa dalla natura e quindi si può utilizzare un normale processo di sviluppo del prodotto o di problem solving.

## 2.3.2 Livello di team

I cinque esercizi scelti per sviluppare la creatività di team sono elencati di seguito per grado di difficoltà:

### **1. Do Nothing**

Do Nothing è un metodo da utilizzare in una situazione in cui si parte dal presupposto che si debba fare qualcosa per una particolare questione o problema. Occorre invece chiedersi che cosa succede se "non facciamo nulla". Questo di solito porta a uno dei tre risultati possibili:

1. Il problema non deve essere risolto
2. Si avrà un'idea più precisa dei benefici derivanti dalla soluzione del problema
3. Si saranno generati alcuni problemi alternativi da risolvere.

Questa tecnica non è così semplice come suggerisce il titolo ed è facilmente fraintendibile. Non significa che si debba ignorare un problema e che questo sparirà, anche se in alcuni casi questa può essere una soluzione

### **2. LOESJE**

La base della tecnica consiste nello scrivere brevi slogan tematici che invitino a una discussione costruttiva. Gli slogan possono essere presentati anche come poster. Si tratta di una tecnica basata sul gioco delle parole, che permette di andare oltre gli schemi linguistici abituali e di attivare efficacemente il pensiero creativo.

I testi che vengono riportati su materiali stampati (poster, cartoline, adesivi) sono solitamente creati nell'ambito di laboratori di scrittura creativa e mirano a condividere idee e concetti, a esprimere le proprie opinioni utilizzando brevi slogan. I laboratori di Loesje sono un'opportunità per esprimere le proprie opinioni e ispirare l'azione, soprattutto nell'ambiente circostante.

### **3. Lotus Blossom**

In Lotus Blossom, i petali intorno al nucleo del fiore vengono figurativamente "staccati" uno alla volta, rivelando un componente o un tema chiave. Questo approccio viene perseguito in cerchi sempre più ampi fino a quando l'argomento o l'opportunità non vengono esplorati in modo completo.

Questa tecnica può essere utilizzata nella pianificazione degli scenari ed è molto utile per la previsione di scenari strategici. È pensata per i gruppi e viene utilizzata per dare uno sguardo più approfondito alle varie soluzioni ai problemi. Inizia con un'idea centrale circondata da otto caselle o cerchi vuoti. Utilizzando il brainstorming, otto idee aggiuntive (soluzioni o problemi) vengono scritte in queste caselle. Nella fase successiva, ognuna di queste otto idee diventa il nucleo di un'altra serie di otto caselle vuote circostanti, che vengono riempite con nuove idee utilizzando il brainstorming. Il processo continua fino a quando non emerge una soluzione soddisfacente o un numero sufficiente di idee.

### **4. Swot Analysis**

L'analisi SWOT è una tecnica utilizzata per valutare i punti di forza, i punti di debolezza, le opportunità e le minacce di un progetto, di un'azienda, di un prodotto, di un servizio o di qualsiasi altra situazione in cui è necessario prendere una decisione per raggiungere un obiettivo. Ognuno di questi fattori deve essere esaminato attentamente per pianificare la crescita dell'organizzazione, rendendo sistematiche le informazioni raccolte su un tema specifico e fornendo informazioni chiave per la definizione delle strategie e del posizionamento sul mercato.

### **5. False Rule**

La tecnica di creatività della false rule è una tecnica di provocazione che utilizza il processo di libera associazione che la nostra mente innesca cercando di collegare una situazione problematica con una regola o una restrizione che non ha alcun legame evidente con essa. In questo modo, si stimola la rottura delle regole, che è l'origine nascosta della creatività, e si richiama l'attenzione sulle sfide organizzative alla creatività.

L'obiettivo principale di questa tecnica è quello di sostenere il pensiero creativo attraverso ipotesi "fuori dagli schemi" in combinazione con stimoli casuali. La tecnica può essere utilizzata in sessioni di gruppo o individualmente, per aiutare i partecipanti a cambiare la loro prospettiva iniziale e facilitare il flusso di idee.

Anche se i passaggi possono sembrare semplici da seguire, questa tecnica può essere impegnativa per le persone che non hanno una precedente esperienza nel campo della creatività.

## 2.3.3 Livello organizzativo

I cinque esercizi scelti per sviluppare la creatività organizzativa sono elencati di seguito per grado di difficoltà:

### 1. Focus Group

La tecnica del focus group è un esempio utilizzato per esplorare le opinioni, le conoscenze, le percezioni e le preoccupazioni degli individui rispetto a un particolare argomento.

Il focus group coinvolge in genere da sei a dieci persone che hanno una certa conoscenza o esperienza dell'argomento. La discussione di gruppo è condotta da un moderatore che guida i partecipanti attraverso una serie di domande aperte. Le informazioni raccolte possono fornire importanti indizi sugli atteggiamenti e sui valori umani in relazione all'argomento. Questa tecnica può essere utilizzata con successo anche in combinazione con altri strumenti di ricerca, come i sondaggi, per aiutare a sviluppare un questionario o per spiegare i risultati di un sondaggio specifico. Per promuovere la creatività, i focus group possono essere un ottimo strumento, in quanto consentono discussioni più aperte e domande a risposta aperta.

### 2. Six Thinking Hats

La tecnica dei six hats può essere utilizzata per migliorare le capacità di risoluzione dei problemi in un gruppo, guardando un problema dalle diverse prospettive che i sei cappelli rappresentano. Incoraggia il pensiero flessibile e la collaborazione con diversi tipi di persone.

- White hat – obiettivo neutro definito da fatti, informazioni, dati e cifre.
- Red hat – visione emozionale definita da sensazioni e intuizioni, intuizioni e istinti viscerali.
- Black hat – giudizio definito da cautela e problemi e giudizio.
- Blue hat – il controllo dei processi è definito dalla gestione del pensiero, dell'organizzazione e dei controlli.
- Yellow hat – logico positivo definire i benefici e la positività.
- Green hat – creatività definita da creatività e soluzione, energia e nuove idee.

Il pensiero six hats mira a portare punti di vista diversi e nuovi in un processo decisionale o di sviluppo. La tecnica si avvale di un gioco di ruolo, condotto attraverso cappelli di diversi colori, ognuno dei quali rappresenta un diverso modo di pensare. In questa tecnica si "indossa" o "toglie" uno dei sei cappelli di pensiero per indicare il tipo di pensiero utilizzato. La persona che indossa un cappello specifico, ad esempio un cappello verde, agirà e si comporterà secondo la "personalità" del cappello, il suo modo di pensare, ogni cappello fornirà i suoi diversi punti di vista sul problema/ argomento che, ad esempio, un moderatore può raccogliere e facilitare la discussione.

### 3. 5W2H Method

Per risolvere un problema e implementare azioni correttive efficaci è necessario innanzitutto identificare le cause del problema. La tecnica dei 5 perché consente a un team di trovare risposte alle domande sulla causa dei problemi ricorrenti. Questo metodo motiva i dipendenti a pensare in modo analitico e a cercare di identificare il problema in modo indipendente, il che influisce positivamente sul loro coinvolgimento nella vita e nel funzionamento dell'azienda o dell'organizzazione. Si tratta di arrivare a un problema attraverso la deduzione, l'analisi dettagliata del problema da diversi punti di vista.

L'uso appropriato del metodo 5W2H aiuta a verificare il problema da una prospettiva più ampia e consente di prendere decisioni più accurate.

### 4. TRIZ

La base della tecnica è l'identificazione e la definizione del problema che è alla base della ricerca di una soluzione, e le aree di applicazione sono principalmente la risoluzione di problemi tecnici.

Le caratteristiche principali di questa tecnica sono:

1. Indipendentemente dal campo di conoscenza o dall'industria di provenienza dei brevetti, i problemi astratti e il modo in cui vengono risolti saranno gli stessi.
2. L'evoluzione dei sistemi tecnici manifesta una certa tendenza che si traduce in metodi analoghi di risoluzione dei problemi.
3. Spesso le innovazioni effettive possono essere formulate solo esaminando scientificamente il proprio campo di attività dall'esterno

### 5. Bionics

La tecnologia Bionics può essere utilizzata a qualsiasi livello e in qualsiasi istituzione. Può essere utilizzata per sviluppare la creatività a livello aziendale, indirizzando il pensiero verso lo sviluppo e il miglioramento dei prodotti attraverso l'osservazione e l'utilizzo di soluzioni create dalla natura, oppure nel campo dell'istruzione, per sviluppare la creatività degli alunni o degli studenti e indirizzarne lo sviluppo in base alle esigenze del mercato.

In questo caso, la tecnica è stata utilizzata in modo pionieristico per risolvere i problemi a livello statale, dove c'è un deficit di lavoratori qualificati.

## 2.3.4 Livello di leadership

I cinque esercizi scelti per sviluppare la creatività della leadership sono elencati di seguito per grado di difficoltà:

### 1. Phillips 66

La tecnica di discussione Phillips 66 si adatta molto bene alle situazioni in cui si hanno a disposizione molte persone creative e volenterose, ma la sfida è come utilizzare questo potenziale in modo che tutti dicano qualcosa.

Questa tecnica è una delle varietà del Brain-storming ed è caratterizzata da:

- Lavorare in piccoli gruppi
- Concentrarsi sulla ricerca dell'idea più adatta a risolvere il problema
- Permette alle idee di fluire all'interno dei gruppi e di condividerle con altri per svilupparle
- Permette a tutti i partecipanti al gruppo di contribuire

## 2. Headstand Technique

Nella tecnica Headstand, gli utenti si concentrano sull'approccio ai loro problemi da un'angolazione opposta, ad esempio su ciò che non funziona, su ciò che può andare storto o su quali attività non risolveranno mai un problema. Questa tecnica consente agli utenti di sfruttare la loro frustrazione per migliorare la situazione. Per risolvere i problemi, dovranno innanzitutto cercare di risolverli. La tecnica dell'Headstand può essere completata individualmente o in gruppo, ma si consiglia di utilizzarla in un gruppo di almeno 2 partecipanti. Ad esempio, invece di chiedere "Perché le mie arance non si vendono?", gli utenti possono chiedere "Come faccio a non far vendere le mie arance?". In questo modo, gli utenti conosceranno molte ragioni per le loro vendite insoddisfacenti di arance.

## 3. Worst Possible Idea

La tecnica di creatività Worst Possible idea si basa su alcune delle principali caratteristiche della creatività. Stimola la "creatività combinatoria": la dissonanza di una cattiva idea spinge il cervello a riorientarsi e a riprogettare finché non salta fuori una "buona" idea correlata: "Spesso è solo confrontando due idee che si scopre l'idea migliore, un ibrido tra le due". Facilita la messa in discussione delle ipotesi: ogni cattiva idea rivela un modo alternativo di pensare e l'idea illustra aspetti importanti del problema che potrebbero essere stati trascurati. La tecnica di creatività Worst Possible Idea supera con successo la maggior parte degli inconvenienti del brainstorming classico (timidezza personale, eliminazione della pressione di dover proporre buone idee, imbarazzo, quando, invece di sviluppare le idee in direzioni divergenti, i membri dominanti del team sopprimono le altre idee, forse migliori).

## 4. Mind Mapping

La Mind mapping funziona scrivendo un'idea o un argomento al centro di un foglio di carta, e poi espandendo l'idea o scrivendo sotto-argomenti scrivendo altri dettagli intorno ad essa e collegandoli visivamente, ad esempio con linee. Queste sotto-idee o sotto-argomenti si divideranno nuovamente in idee più piccole intorno a ciascuna sotto-idea o argomento a cui è direttamente collegata. In questo modo si ottiene un'idea generale dell'idea in questione e di ciò che è collegato ad essa, per ottenere un'idea complessiva degli elementi e delle idee collegate all'argomento iniziale. Una mind mapping aiuta a identificare e visualizzare tutti gli aspetti legati all'idea.

## 5. Synectics

Il metodo Synectics è un metodo euristico di progettazione concettuale e di risoluzione creativa dei problemi attraverso l'uso di analogie e metafore. Sfrutta la capacità quasi illimitata della mente umana di cercare soluzioni confrontando, tra l'altro, elementi contrastanti di un sistema e sostenendo il processo di pensiero attraverso la creazione di un ambiente e la selezione accurata di inventori, i cosiddetti "Sinettori".

## 2.3.5 Soft Skills associate ai 20 esercizi selezionati

Nell'area della creatività **individuale**, di seguito le cinque soft skills giudicate più importanti per un lavoratore: **adattabilità, attenzione, pensiero critico, inventiva, e problem-solving**. Queste skill possono essere sviluppate con gli esercizi **Moodboard, Six Questions, Morphological Analysis, SCAMPER e Biomimicry**.

Capacità di sviluppare le soft skill	Esercizi per sviluppare queste skill
adattabilità	biomimicry, moodboard, SCAMPER, Six Questions
attenzione	biomimicry, morphological analysis, Six Questions
pensiero critico	biomimicry, moodboard, morphological analysis, SCAMPER, Six Questions
inventiva	biomimicry, morphological analysis
problem-solving	biomimicry, moodboard, morphological analysis, Six Questions

I cinque esercizi scelti per sviluppare la creatività individuale sono elencati di seguito per grado di difficoltà:

1. **Moodboard** – per punteggi inferiori al 20%
2. **Six questions** – per punteggi compresi tra il 20% e il 40%
3. **Morphological analysis** – per punteggi dal 40% al 60%
4. **SCAMPER** – per punteggi dal 60% all'80%
5. **Biomimicry** – per punteggi superiori all'80%

A coloro che avranno il punteggio più basso di creatività individuale, si consiglia di iniziare con l'esercizio **Moodboard** e poi di provare l'esercizio successivo, **Six questions**, per poi proseguire lungo l'elenco man mano che si acquisisce maggiore esperienza e familiarità con gli esercizi di creatività. Chi ha un punteggio più alto potrebbe iniziare con un esercizio più impegnativo

Nell'ambito della creatività di **team**, di seguito le cinque soft skills giudicate più importanti per un lavoratore: **comunicazione, collaborazione, leadership, capacità di negoziazione, and problem-solving**. Queste skill possono essere sviluppate con gli esercizi **Loetsje, Lotus Blossom, SWOT, False rule e Do Nothing**.

Capacità di sviluppare le soft skill	Esercizi per sviluppare queste skill
comunicazione	Loetsje, Lotus Blossom, SWOT, False rule
collaborazione	Loetsje, Lotus Blossom, False rule, Do Nothing
leadership	SWOT, False rule
capacità di negoziazione	Loetsje, Lotus Blossom, SWOT
problem-solving	Loetsje, Lotus Blossom, SWOT, False rule, Do Nothing

I cinque esercizi scelti per sviluppare la creatività di team sono elencati di seguito per grado di difficoltà:

1. **Do Nothing** -- per punteggi inferiori al 20%

2. **LOESJE** – per punteggi compresi tra il 20% e il 40%
3. **Lotus Blossom** – per punteggi dal 40% al 60%
4. **Swot Analysis** – per punteggi dal 60% all'80%
5. **False Rule** – per punteggi superiori all'80%

A coloro che avranno il punteggio più basso di creatività individuale, si consiglia di iniziare con l'esercizio **Do Nothing** e poi di provare l'esercizio successivo, **LOESJE**, per poi proseguire lungo l'elenco man mano che si acquisisce maggiore esperienza e familiarità con gli esercizi di creatività. Chi ha un punteggio più alto potrebbe iniziare con un esercizio più impegnativo.

Nell'ambito della creatività di **leadership**, di seguito le 4 soft skills giudicate più importanti per un lavoratore: **adattabilità, confidenza, collaborazione, e curiosità**. Queste skill possono essere sviluppate con gli esercizi **Phillips 66, Headstand Technique, Worst Possible Idea, Mind Mapping, and Synectics**.

Capacità di sviluppare le soft skill	Esercizi per sviluppare queste skill
adattabilità	Worst Possible Idea, Mind Mapping, Headstand Technique, Phillips 66
confidenza	Worst Possible Idea, Mind Mapping, Headstand Technique, Synectics, Phillips 66
collaborazione	Worst Possible Idea, Mind Mapping, Synectics, Phillips 66

I cinque esercizi scelti per sviluppare la creatività di team sono elencati di seguito per grado di difficoltà:

1. **Phillips 66** -- per punteggi inferiori al 20%
2. **Headstand Technique** – per punteggi compresi tra il 20% e il 40%
3. **Worst Possible Idea** – per punteggi dal 40% al 60%
4. **Mind Mapping** – per punteggi dal 60% all'80%
5. **Synectics** – per punteggi superiori all'80%

A coloro che avranno il punteggio più basso di creatività individuale, si consiglia di iniziare con l'esercizio **Phillips 66** e poi di provare l'esercizio successivo, **Headstand Technique**, per poi proseguire lungo l'elenco man mano che si acquisisce maggiore esperienza e familiarità con gli esercizi di creatività. Chi ha un punteggio più alto potrebbe iniziare con un esercizio più impegnativo.

Nell'ambito della creatività di leadership, di seguito le 4 soft skills giudicate più importanti per un lavoratore: **adattabilità, comunicazione, pensiero critico, problem-solving, e resilienza**. Queste skill possono essere sviluppate con gli esercizi **Focus Group, Six Thinking Hats, 5W2H Method, TRIZ e Bionics**.

Capacità di sviluppare le soft skill	Esercizi per sviluppare queste skill
Adattabilità	Six thinking hats, Focus group
Comunicazione	Six thinking hats, BIONICS, Focus group, 5W2H

Pensiero critico	BIONICS, Focus group, 5W2H
Problem-solving	TRIZ, Six thinking hats, BIONICS, 5W2H
Resilienza	Six thinking hats, Focus group

I cinque esercizi scelti per sviluppare la creatività di team sono elencati di seguito per grado di difficoltà:

1. **Focus Group** – per punteggi inferiori al 20%
2. **Six Thinking Hats** – per punteggi compresi tra il 20% e il 40%
3. **5W2H Method** – per punteggi dal 40% al 60%
4. **TRIZ** – per punteggi dal 60% all'80%
5. **Bionics** – per punteggi superiori all'80%

A coloro che avranno il punteggio più basso di creatività individuale, si consiglia di iniziare con l'esercizio **Focus Group** e poi di provare l'esercizio successivo, **Six Thinking Hats**, per poi proseguire lungo l'elenco man mano che si acquisisce maggiore esperienza e familiarità con gli esercizi di creatività. Chi ha un punteggio più alto potrebbe iniziare con un esercizio più impegnativo

### III. L'esperienza InnCREA

La società contemporanea è caratterizzata da processi di cambiamento rapidi e complessi che abbracciano tutte le sfere della vita. La creatività è stata identificata sia come un fattore chiave per affrontare adeguatamente le sfide causate da questi cambiamenti, sia come una forza motrice importante per la creazione di conoscenza e per il progresso sociale ed economico. Negli ultimi anni la creatività ha ricevuto una grande attenzione da parte di studiosi, professionisti e politici. Un numero crescente di pubblicazioni e conferenze ha esplorato l'argomento da varie angolazioni e alcuni governi hanno esplicitamente individuato questo tema come una priorità politica. Nonostante il notevole interesse generale per la creatività, finora in Europa si è prestata relativamente poca attenzione al modo in cui la creatività e l'innovazione possono essere potenziate all'interno e da parte del mondo accademico.

Ciò è particolarmente inaspettato se si considera il ruolo chiave dell'istruzione superiore per lo sviluppo di una società della conoscenza e per il raggiungimento degli obiettivi di Lisbona dell'Unione Europea (2000). Il progresso verso una società e un'economia basate sulla conoscenza richiederà che l'istruzione superiore europea e i suoi partner nella società e nel governo dedichino alla creatività tutta la loro attenzione. Le complesse questioni del futuro non saranno risolte "a tavolino", ma da individui e gruppi creativi e lungimiranti che non hanno paura di mettere in discussione le idee consolidate e sono in grado di affrontare l'insicurezza e l'incertezza che ciò comporta. In quanto centri di creazione della conoscenza, le università europee devono creare un ambiente che favorisca la creatività del potenziale umano, che a sua volta deve ricevere un sostegno adeguato da parte dei governi e degli altri soggetti interessati.



## 3.1 Raccomandazioni per i docenti universitari

Se l'Europa non dovesse riuscire in questa impresa, sarebbe in gioco l'obiettivo stesso di una società europea della conoscenza. Approcci puramente meccanici orientati al raggiungimento di obiettivi predefiniti non consentirebbero certo agli istituti di istruzione superiore europei di contribuire a questo ambizioso obiettivo.

A seguito delle interviste approfondite, sono state formulate le seguenti raccomandazioni:

- Le tecniche dovrebbero essere incorporate nei corsi universitari in modo che gli studenti possano sviluppare le loro tecniche creative e di problem solving. Anche per prepararli alla vita lavorativa in cui queste tecniche vengono utilizzate;
- Il professore dovrebbe essere affiancato da esperti delle tecniche, come designer e creativi;
- È importante creare un ambiente positivo in cui gli studenti collaborino tra loro. Non devono influenzare gli altri o prendere in giro chi propone idee assurde e strane, perché a volte hanno successo.
- Gli insegnanti devono capire gli studenti, le loro esigenze e la struttura e il contenuto della classe.
- Gli insegnanti devono pianificare in dettaglio le modalità di attuazione delle tecniche e le possibili situazioni che potrebbero verificarsi.
- Le tecniche utilizzate per risolvere esigenze e problemi specifici sono adattate alla situazione specifica e al gruppo che risolve il problema con una particolare tecnica.
- Indipendentemente dalla tecnica utilizzata, i partecipanti al gruppo devono avere una buona comprensione del problema da risolvere.
- È necessario creare un'atmosfera che consenta un approccio creativo al problema e la motivazione a guardare in modo nuovo alle possibilità di soluzione.
- La creatività e le capacità pionieristiche dei dipendenti devono essere sviluppate in modo sistematico e continuo.

## 3.2 Raccomandazioni agli studenti

Il mercato del lavoro di oggi è molto competitivo ed è sempre più importante che gli studenti abbiano le competenze e i metodi giusti per facilitare il loro ingresso e il loro ritorno alla vita lavorativa. Le aspettative dei datori di lavoro e le esigenze delle università dovrebbero essere bilanciate in modo che i laureati di queste università non abbiano solo conoscenze e competenze professionali, ma acquisiscano anche soft skills che consentano loro di essere creativi nella loro futura vita professionale.

Questo è un aspetto critico della preparazione di un dipendente moderno, perché lo rende più flessibile e adattabile alle mutevoli aspettative dei datori di lavoro. Lo sviluppo della creatività individuale da parte degli studenti è essenziale perché aumenta la motivazione e l'autosviluppo.

La creatività di un dipendente è sempre più apprezzata e necessaria perché è uno degli elementi più importanti che influenzano la competitività di un'azienda e ne determinano lo sviluppo. Il dipendente creativo è anche più aperto al cambiamento e alla diversità. La maggiore attenzione alla creatività è anche una risposta alle politiche dell'Unione Europea nel campo dell'istruzione, del mercato del lavoro e dell'aumento dell'occupazione giovanile

Le raccomandazioni emerse dalle interviste innCREA che possono guidare gli studenti sono le seguenti:

- Le tecniche utilizzate per risolvere esigenze e problemi specifici devono essere adattate alla situazione specifica e al gruppo che risolve il problema con una particolare tecnica.
- Indipendentemente dalla tecnica utilizzata, i partecipanti al gruppo devono avere una buona comprensione del problema da risolvere.
- È necessario creare un'atmosfera che consenta un approccio creativo al problema e che motivi i partecipanti a guardare in modo nuovo alle possibilità di soluzione.
- Incorporare elementi di gioco nel processo di team-building può essere di grande beneficio per l'inclusione della creatività e dell'innovazione.
- Sollecitare il pensiero inverso può essere una grande risorsa nel processo di risoluzione dei problemi.
- L'utilizzo di supporti visivi a sostegno del lavoro quotidiano può aiutare tutti i membri del team a identificare facilmente concetti e idee.
- Includere i punti di vista dei diversi membri del team nei processi decisionali è fondamentale per lo sviluppo delle organizzazioni.
- Prendere in considerazione le opinioni dei membri del team è importante per creare un senso di appartenenza all'organizzazione e di responsabilità per il suo sviluppo futuro.
- L'uso di tecniche di creatività è fondamentale per il loro ruolo nella progettazione di nuovi prodotti.
- L'introduzione di tecniche di creatività nel lavoro quotidiano è importante per ogni azienda perché, oltre a tutti gli altri vantaggi, crea un senso di appartenenza e di buon umore che porta a migliori prestazioni.
- Le tecniche di creatività dovrebbero far parte del lavoro quotidiano di ogni azienda

## **IV. Suggerimenti pratici per valutare la creatività con l'uso di strumenti innCREA**

**Creatività** - la capacità di chiedersi come qualcosa possa essere fatto in modo diverso, migliore, unita alla capacità di progettare cambiamenti ampiamente compresi. È l'abilità del pensiero creativo, della flessibilità adattiva che porta a trovare soluzioni creative e originali che vanno oltre gli schemi accettati

Lo strumento audit innCREA valuta i livelli di creatività che sono correlati ai tipi di abilità creative utilizzate negli ambienti di lavoro, distinte in quelle utilizzate dagli individui, dai team che lavorano insieme per trovare soluzioni, dai leader nei loro ruoli di comando e quelle utilizzate nelle organizzazioni. Poiché ogni ruolo - lavorare da soli, lavorare in gruppo, guidare un gruppo, far parte di un'organizzazione più grande - ha caratteristiche specifiche, le valutazioni si concentrano sulle soft skills più necessarie per ogni ruolo/livello separatamente.

## 4.1 Preparazione alla fase di valutazione

Lo strumento audit innCREA è stato progettato per essere utilizzato insieme ai crash course innCREA e agli esercizi di creatività individuale

- Per ottenere il massimo beneficio dalla valutazione, lo strumento audit tool dovrebbe essere usato prima o all'inizio del crash course o prima di provare uno qualsiasi degli esercizi di creatività innCREA.
- I risultati dello strumento audit tool forniranno suggerimenti per gli esercizi più efficaci per lo sviluppo delle skill creative, in base all'attuale livello di creatività valutato dagli utilizzatori dello strumento audit.

Può essere utile condividere la definizione di creatività innCREA con i partecipanti all'audit tool, prima che questi si sottopongano alla verifica, in modo che abbiano una migliore percezione di ciò che viene misurato. Il progetto innCREA definisce la creatività come segue:

- Gli utenti dello strumento audit possono scegliere di testare la propria creatività in ruoli individuali, di team, di leadership o organizzativi. Prima di eseguire la valutazione, gli utenti dello strumento audit tool devono essere istruiti o dovranno scegliere quale dei quattro tipi di creatività (individuale, di team, di leadership o organizzativa) vogliono valutare.
- Lo strumento audit può essere utilizzato individualmente in ufficio su computer o in aule intelligenti o in altre strutture con dispositivi connessi a Internet.

Progettato principalmente per essere utilizzato come strumento didattico insieme agli esercizi di creatività innCREA nel crash course innCREA o incorporato nel curriculum di un corso HEI, lo strumento audit tool è disponibile gratuitamente sul web per chiunque.

Lo strumento audit tool innCREA è accessibile online all'indirizzo <https://www.inn-crea.eu/audit-creativity>. Si consiglia di fare il test in un momento e in un luogo che permettano di concentrarsi e di prestare la massima attenzione per un massimo di 15 minuti.

### 4.1.1 La valutazione negli istituti di istruzione superiore (IIS): Istituzione e personale

Il gruppo target principale del progetto innCREA sono gli studenti degli IIS, ma lo sviluppo delle capacità creative può essere utile anche al personale degli istituti di istruzione superiore. L'utilizzo degli strumenti innCREA può portare benefici al personale degli IIS a livello individuale, di squadra, di leadership e di organizzazione..

- Il personale IIS può trovare utile verificare i propri livelli di creatività prima di insegnare le tecniche di creatività innCREA o allo scopo di valutare e sviluppare i propri livelli di creatività.
- Lo sviluppo delle capacità creative nel personale docente degli IIS va a vantaggio degli studenti, che impareranno da metodi di insegnamento più innovativi. Allo stesso modo in cui lo sviluppo della creatività e delle competenze trasversali può aumentare le opportunità di carriera per gli studenti, queste stesse competenze possono aumentare gli strumenti a disposizione del personale degli IIS. Questo può servire loro per tutta la carriera. Ciò va anche a vantaggio dell'istituzione IIS, in quanto si tratta di un'attività a valore aggiunto che amplia ciò che il personale può offrire all'istituzione.

- Allo stesso modo, lo sviluppo della creatività e delle soft skills a livello di leadership può migliorare le capacità di leadership degli insegnanti e del personale IIS che ricoprono ruoli di leadership. Le tecniche di creatività di gruppo possono essere utilizzate per rafforzare i rapporti di lavoro a livello di team e le tecniche a livello di organizzazione possono essere utilizzate in tutta l'università in contesti come le giornate del personale o, ad esempio, nel lancio di iniziative a livello di istituzione.

## 4.1.2 La valutazione negli istituti di istruzione superiore: Studenti

Gli studenti sono i principali beneficiari degli strumenti innCREA. Gli studenti possono essere incaricati di usare lo strumento di verifica in classe o in un'aula di informatica o da soli. Lo strumento di verifica può essere usato per fornire una base per i livelli di creatività dei singoli studenti e può essere usato per testare nuovamente gli stessi studenti per misurare i progressi.

È utile che gli studenti comprendano che lo sviluppo delle capacità creative è uno dei modi per rendersi più attraenti per i futuri datori di lavoro.

**Suggerimento:** gli studenti possono trovare particolarmente impegnativo verificare le loro capacità di leadership e organizzative se hanno un'esperienza limitata nel mercato del lavoro come quadro di riferimento. Può essere utile condurre un esercizio di riscaldamento per aiutare gli studenti a pensare a un team di cui fanno parte o anche a far sviluppare agli studenti dei personaggi in scenari che consentano loro di immaginare la cultura di un ufficio (organizzativa) o cosa considerare in un ruolo di leadership. Gli studenti potrebbero rispondere alle domande di verifica dal punto di vista di una persona che lavora, ad esempio, per una grande azienda energetica o che è responsabile di un reparto.

## 4.1.3 Valutazione in azienda: Ambiente di lavoro

Il progetto innCREA risponde alla sfida di aiutare gli istituti superiori a sviluppare nei loro studenti le competenze richieste dal mondo degli affari. Le aziende possono trovare gli strumenti innCREA utili per migliorare le capacità creative della loro organizzazione, della leadership, dei team e dei singoli dipendenti.

Lo strumento audit può essere utilizzato in vari contesti, come l'onboarding, il team-building, le giornate di workshop per il personale, o semplicemente come uno strumento fornito come attività opzionale che il personale può scegliere di utilizzare per rafforzare le proprie capacità di soft skill. Tuttavia, lo strumento audit innCREA non è inteso come uno strumento di valutazione dei dipendenti da parte della direzione.

- Lo strumento audit può essere utilizzato in un ambiente di gruppo o individuale.
- Le aziende possono fornire una formazione per l'utilizzo dello strumento audit innCREA e degli esercizi di creatività o metterli a disposizione del personale. Lo strumento audit può essere utilizzato in preparazione di un corso intensivo per il personale o per utilizzare un risultato di base per selezionare gli esercizi per sviluppare le capacità creative.
- Poiché molti degli esercizi di creatività sono destinati ai gruppi, un datore di lavoro potrebbe voler rendere la valutazione dello strumento audit innCREA un'attività organizzata per il personale, in preparazione al lavoro di gruppo sugli esercizi di creatività innCREA.

## 4.2 Valutazione

Per ottenere risultati ottimali, gli utenti dello strumento audit tool innCREA devono rispondere a ogni domanda al meglio delle loro capacità e nel modo più onesto possibile. I risultati sono immediatamente disponibili al termine della verifica e viene utilizzato un sistema di punti per valutare l'attuale livello di creatività di un individuo a un determinato livello. Oltre al punteggio, gli utenti dello strumento audit tool riceveranno suggerimenti su quanti esercizi innCREA provare per sviluppare le soft skills di creatività in base alle attuali abilità valutate.

### 4.2.1 Istituti di istruzione superiore: Istituzioni e personale

Il personale docente IIS può assegnare l'uso dello strumento di verifica ai propri studenti prima di insegnare un corso intensivo sulla creatività o uno qualsiasi degli esercizi. Questo fornirà una valutazione di base per indicare quanto gli studenti siano creativi al punto di partenza e per misurare i loro progressi dopo aver completato un corso intensivo innCREA o aver lavorato sulle loro abilità creative utilizzando esercizi specifici innCREA.

Uno dei suggerimenti emersi dalla ricerca a tavolino e dalle interviste innCREA è che per incoraggiare la creatività, la valutazione dovrebbe essere de-enfaticata, in modo che gli studenti si sentano liberi di provare cose nuove senza preoccuparsi dei risultati. Per questo motivo, potrebbe essere auspicabile che solo lo studente veda e tenga traccia dei propri risultati di valutazione e che le valutazioni non vengano utilizzate come base per assegnare un voto per l'utilizzo degli strumenti innCREA. Un'altra opzione potrebbe essere quella di raccogliere le valutazioni senza informazioni identificative, in modo che i singoli studenti possano rimanere anonimi e l'istruttore HEI possa giudicare le esigenze di sviluppo della creatività degli studenti della sua classe nel suo complesso.

Gli studenti IIS sono i principali beneficiari degli strumenti innCREA. Tuttavia, gli insegnanti e il personale IIS possono trovare utile valutare e sviluppare la propria creatività e le proprie competenze trasversali.

- Nelle IIS, lo strumento audit può essere utilizzato da individui, team, classi, leader o dall'intera organizzazione.

### 4.2.2 Istituti di istruzione superiore: Studenti

Gli studenti possono utilizzare lo strumento di verifica in un'aula intelligente o in un laboratorio informatico, sui propri dispositivi connessi a Internet o su quelli dell'istituto in un'aula, oppure da soli al di fuori delle lezioni. I docenti IIS possono decidere se vogliono che gli studenti condividano i loro risultati con l'istruttore come punto di riferimento o se lasciare che gli studenti registrino i risultati per loro stessi, in modo da poterli confrontare in futuro quando rivaluteranno le loro abilità con lo strumento di verifica innCREA.

- Gli studenti dovranno essere indirizzati a usare lo strumento di verifica per il livello di creatività (individuale, di squadra, di leadership, organizzativo) che corrisponde al corso intensivo innCREA che il loro istruttore insegnerà.

### 4.2.3 Ambiente aziendale e lavorativo

Le aziende possono chiedere ai dipendenti di utilizzare lo strumento di verifica nel contesto di attività organizzate, come i workshop per lo sviluppo del personale, oppure offrire lo strumento come risorsa che i membri del personale possono liberamente scegliere di utilizzare da soli, se lo desiderano.

- Lo strumento audit innCREA non deve essere usato come mezzo di valutazione formale dei dipendenti, ma piuttosto come strumento utile per lo sviluppo del personale.

## 4.3 Analisi dei risultati e selezione degli esercizi brevi per aumentare la creatività

Al termine del audit tool, gli utilizzatori vedranno il punteggio e un range di punteggio. Le competenze sono valutate in base ai punti assegnati alle risposte. Punteggi più alti indicano livelli di creatività più elevati. In base al punteggio, gli utilizzatori del audit tool riceveranno suggerimenti per provare uno o più esercizi di creatività che sono inclusi nel programma di formazione innCREA.

Il numero di esercizi che un individuo sarà incoraggiato a provare corrisponderà al suo attuale livello di creatività, determinato dallo strumento audit tool. A una persona con un punteggio più basso verrà raccomandato di fare più esercizi rispetto a una persona con un punteggio più alto.

Gli esercizi di creatività individuale sono stati classificati in ordine di difficoltà. Si raccomanda alle persone con punteggi più bassi di provare esercizi più accessibili e meno impegnativi, prima di tentare esercizi più complessi.

### 4.3.1 Istituti di istruzione superiore: Istituzioni e dipendenti

Quando si analizzano i risultati dell'audit e si selezionano i corsi brevi per aumentare la creatività negli istituti di istruzione superiore, occorre tenere presente che:

- Lo strumento audit sarà più utile se utilizzato per valutare il livello di creatività di base che gli studenti possiedono prima che vengano loro insegnate le tecniche di creatività innCREA.
- Lo strumento audit può essere usato per ripetere il test e misurare i progressi nel tempo.

I risultati dell'audit possono essere utilizzati per determinare il numero di tecniche di creatività necessarie per ottenere i risultati desiderati. Per esempio, se la maggior parte degli studenti ottiene un punteggio basso, come il 20° percentile per la creatività a livello di squadra, l'istruttore HEI saprebbe che sarebbe più utile fare un corso accelerato sulla creatività a livello di squadra o trovare un altro modo per incorporare tutti e cinque gli esercizi di creatività a livello di squadra nel suo programma. Se, invece, gli studenti hanno già una padronanza dell'80%, un istruttore potrebbe decidere di selezionare solo la tecnica più impegnativa per sfruttare il livello già alto di competenza degli studenti in quell'area.

Un'altra considerazione può essere quella di testare e formare gli studenti in più di un tipo di creatività (individuale, di gruppo, di leadership, organizzativa).

I corsi intensivi per i diversi livelli di creatività sono progettati per fornire un modo efficiente in termini di tempo per insegnare agli studenti le tecniche di creatività di ciascun corso. Oltre al formato del corso intensivo, è possibile incorporare esercizi individuali nei metodi di insegnamento e nel curriculum.

Poiché le competenze a tutti i livelli sono importanti per gli studenti per il loro futuro successo professionale, i capitoli 1 e 6 offrono modi per introdurre gli studenti alle tecniche di ciascun livello (individuale, di gruppo, di leadership e organizzativo).

### 4.3.2 Istituti di istruzione superiore: Studenti

Quando si analizzano i risultati dell'audit e si selezionano i corsi brevi per aumentare la creatività degli studenti, è bene tenerlo presente:

- I risultati dell'audit indicano il livello attuale di creatività e forniscono indicazioni per incrementare le soft skill creative. I risultati possono essere utilizzati per misurare i progressi nel tempo: non sono destinati a essere utilizzati come strumento di valutazione per assegnare voti in lettere.
- Soprattutto per gli studenti che vengono valutati a livelli inferiori di creatività o che hanno un'esperienza limitata o nulla con gli esercizi di potenziamento della creatività, sarà importante creare un ambiente rilassato e privo di giudizi per consentire loro di praticare queste nuove abilità senza la pressione o la paura di fallire.

### 4.3.3 Ambiente aziendale e lavorativo

Poiché la creazione di un'atmosfera non giudicante è necessaria per consentire alla creatività di fiorire in un ambiente di lavoro, i dipendenti dovrebbero idealmente essere autorizzati a tenere per sé i punteggi della valutazione dello strumento di audit innCREA. La valutazione non è destinata a essere utilizzata per la valutazione dei dipendenti da parte dei loro datori di lavoro, ma è uno strumento che il datore di lavoro può offrire per aiutare i dipendenti nello sviluppo delle loro competenze trasversali.

## 4.4. Svolgere esercizi brevi per aumentare la creatività

I crash course innCREA sono progettati per offrire un modo efficace in termini di tempo per introdurre gli studenti agli esercizi di creatività che possono migliorare le loro soft skills e quindi aiutarli a diventare dipendenti e membri del team di qualità.

- Gli esercizi possono essere insegnati o utilizzati individualmente.
- Gli esercizi innCREA possono essere modificati per essere utilizzati in qualsiasi campo di studio.
- È possibile dedicare più tempo al completamento degli esercizi.
- Gli esercizi possono essere utilizzati ripetutamente nel curriculum IIS e nella vita lavorativa.

Nei crash courses innCREA, gli studenti impareranno:

- perché le soft skills sono importanti per l'attuale e futura carriera.
- quali sono le soft skills più importanti per la creatività individuale, di team, di leadership o organizzativa.
- cinque esercizi scelti per la loro efficacia nel migliorare le soft skill più importanti.

In preparazione al crash course o all'insegnamento degli esercizi di creatività innCREA, considerate i fattori di successo per incoraggiare la creatività dalle interviste innCREA. Questi fattori di successo possono essere utilizzati come guida per migliorare l'efficacia dell'insegnamento dei corsi e degli esercizi innCREA.

Creare uno spazio favorevole:

- Mantenere l'umore positivo e l'atmosfera rilassata nel gruppo.
- Lo spazio fisico deve essere adatto all'esercizio.
- È necessario creare un'atmosfera che consenta un approccio creativo al problema e che motivi i partecipanti a guardare in modo nuovo alle possibilità di soluzione.
- Creare condizioni di lavoro che consentano il pensiero indipendente, l'uso delle conoscenze e l'esperienza per raggiungere gli obiettivi.
- Creare un clima e una cultura organizzativa che favoriscano la ricerca di soluzioni, la ricerca e l'iniziativa.
- Gli esercizi possono spesso essere svolti per telefono o in videoconferenza. Questo è particolarmente utile quando non è possibile incontrarsi di persona, come è accaduto durante alcune fasi della pandemia COVID-19.

Considerare come e perché viene costituito un team:

- Lavorare in team, ad esempio su un progetto, può consentire risultati più rapidi e un'individuazione più efficace di errori, carenze o incongruenze emergenti.
- I vantaggi derivano dall'effetto sinergico, poiché il gruppo dispone di maggiori conoscenze ed esperienze.
- Alcuni esercizi funzionano meglio con un numero minore o maggiore di partecipanti.



- L'inserimento di elementi di gioco nel processo di team building può favorire la creatività e l'innovazione.
- Assicurare punti di vista diversi coinvolgendo membri del team con funzioni diverse all'interno dell'organizzazione.

Preparare i partecipanti al successo:

- Indipendentemente dalla tecnica utilizzata, i partecipanti al gruppo devono avere una buona comprensione del problema da risolvere.
- Raccogliere il maggior numero di informazioni possibili.
- Raccogliere il maggior numero possibile di idee.
- L'utilizzo di ausili visivi a supporto del lavoro quotidiano può aiutare tutti i membri del team a identificare facilmente concetti e idee.
- Le tecniche utilizzate per risolvere esigenze e problemi specifici sono adattate alla situazione specifica e al team che risolve il problema con una tecnica particolare.
- La creatività e le capacità pionieristiche di dipendenti e studenti devono essere sviluppate in modo sistematico e continuo.

Incoraggiare un processo ideativo non giudicante:

- Non cercare mai di classificare un'idea come sciocca o non appropriata.
- Essere consapevoli che anche le idee assurde possono essere preziose. I singoli e i membri del team devono cercare idee il più possibile originali. Tutti devono incoraggiarsi a vicenda a sviluppare idee e a creare nuove combinazioni o sviluppi di idee.
- A ogni persona del team deve essere data la possibilità di proporre la propria idea su come risolvere un determinato problema senza temere che l'idea venga valutata negativamente o rifiutata.
- Il fatto di provocare il pensiero inverso può essere una grande risorsa nel processo di risoluzione dei problemi.
- I partecipanti devono avere la capacità e la pazienza di ascoltare le idee e le argomentazioni degli altri membri del team.
- Il disprezzo per le persone inesperte, la negazione delle idee, la mancanza di immaginazione sono elementi che riducono l'efficacia delle tecniche di creatività.
- La discussione di team aperta può essere guidata dai partecipanti.

Prevedere il tempo per la riflessione, l'analisi e la sintesi:

- Se possibile, in una sessione separata, selezionare le idee più rilevanti (le altre possono essere conservate come risorsa preziosa per le sessioni future).
- Motivare tutti i membri del team a pensare in modo creativo e a cercare soluzioni utilizzando le idee presentate.
- A volte, per essere davvero utili, è essenziale tornare sull'analisi per valutarla di nuovo e ripetere l'attività.

## 4.4.1. Istituti di istruzione superiore - istituzioni e personale

In preparazione alla formazione innCREA, potrebbe essere utile considerare di incorporare i suggerimenti e i fattori di successo della ricerca del progetto innCREA. I risultati delle interviste innCREA hanno evidenziato i seguenti fattori che incoraggiano la creatività e il pionierismo nell'istruzione superiore:

- **Più spazio per la creatività e l'implementazione di tecniche creative:** Le istituzioni possono sostenere gli insegnanti nello sviluppo di classi ed esperienze di apprendimento più creative per gli studenti. I docenti hanno bisogno di maggiori opportunità di apprendimento osservativo per acquisire familiarità con gli standard, ufficializzando le tecniche di creatività in tutto il curriculum, non solo nei dipartimenti di arte ma in tutti i dipartimenti. Le tecniche di creatività dovrebbero essere rese sistematiche per essere utilizzate da tutti gli insegnanti.
- **Dall'approccio incentrato sul docente a quello incentrato sullo studente:** Teaching should focus on giving more space for students to develop their critical thinking skills. This involves students more and motivates them. However, some controls should in place for analysing results of creativity exercises.
- **Sistema di valutazione:** I sistemi di valutazione dovrebbero essere eliminati perché aumentano la paura del fallimento e ostacolano la creatività degli studenti. Le valutazioni devono essere modificate e sviluppate.
- **Affrontare le questioni legate all'industria:** La creatività dovrebbe essere anche pratica e affrontare i problemi della vita reale e i modi per risolverli, invece di limitarsi a immaginare. In questo modo si colma il divario tra i corsi nelle istituzioni e il lavoro nell'industria.
- **Ruolo dei docenti:** Ruolo dei docenti: Il ruolo degli docenti nel promuovere la creatività e l'innovazione pionieristica negli studenti dovrebbe ricevere maggiore attenzione e sostegno da parte delle istituzioni. Le istituzioni dovrebbero preparare o consentire agli docenti una serie di risorse per provare, testare e fallire; e incoraggiare gli insegnanti a partecipare a una cultura dell'insegnamento solidale e collaborativa. Dovrebbero essere più consapevoli del carico di lavoro degli insegnanti e delle condizioni di lavoro che le istituzioni forniscono agli insegnanti, in quanto influenzano le capacità degli insegnanti di implementare le tecniche creative.

Nell'istruzione superiore, i fattori che inibiscono la creatività e il pionierismo sono:

- **Mancanza di conoscenze sufficienti:** Weisberg (1999) considera la conoscenza un ostacolo fondamentale e innegabile alla creatività. Studi precedenti hanno proposto una relazione a forma di curva a U tra creatività e conoscenza. Ciò suggerisce che una conoscenza limitata del settore ostacola la creatività tanto quanto una conoscenza settoriale abbondante e che esiste un punto intermedio in cui la creatività può prosperare più facilmente.
- **Stile di apprendimento e di insegnamento non creativo:** Nell'attuale curriculum pedagogico, l'apprendimento favorisce la memorizzazione e l'insegnamento si riferisce all'attività di impartizione. Questo non coinvolge attivamente tutti gli studenti e le loro capacità di rafforzare la creatività e l'innovazione pionieristica. La cultura della risposta unica e corretta impedisce agli studenti di essere disposti a commettere errori. Al contrario, gli studenti imparano a indovinare la risposta che l'insegnante si aspetta di sentire
- **Costruzione della valutazione:** In genere, la valutazione si concentra sulla funzione sommativa che mira a giudicare o classificare i risultati degli studenti.

In genere, la valutazione si concentra sulla funzione sommativa che mira a giudicare o classificare i risultati degli studenti

- **Ruolo dei docenti:** Alcuni insegnanti sono tradizionali, mentre altri sono innovativi. I docenti tradizionali tendono a scoraggiare l'autonomia individuale degli studenti, il che finisce per inibire le prestazioni creative. Inoltre, i docenti tradizionali sembrano giudicare i bravi studenti come conformisti e premurosi, piuttosto che come persone che corrono dei rischi.

Fornendo un ambiente favorevole e metodi di insegnamento innovativi, gli IIS e i docenti possono aiutare i loro studenti a sviluppare la loro creatività e le loro competenze trasversali. L'uso degli strumenti innCREA sarà più efficace in un ambiente che supporta l'innovazione.

## 4.4.2. Istituti di istruzione superiore: Studenti

Considerando i modi in cui gli IIS possono incoraggiare la creatività, i docenti possono creare ambienti più favorevoli ai loro studenti per sviluppare le competenze trasversali offerte dagli strumenti di formazione innCREA.

Quando gli studenti IIS utilizzano gli esercizi di creatività innCREA:

- Gli studenti devono avere un'adeguata conoscenza e preparazione sugli argomenti di studio che saranno utilizzati negli esercizi del corso intensivo, in modo da sentirsi sicuri e a proprio agio nell'utilizzare le loro capacità creative e nel proporre le loro idee.
- L'ambiente della classe deve essere confortevole ed ergonomico, in modo che gli studenti possano essere produttivi al massimo.
- I docenti devono cercare di creare un ambiente di sostegno in cui gli studenti possano fidarsi del docente, dei compagni e di se stessi mentre affrontano una curva di apprendimento praticando nuove abilità e rischiando di commettere errori.
- Gli studenti non devono essere spinti al successo o alla padronanza, ma devono invece provare e sperimentare.
- Gli studenti devono essere scoraggiati dal giudicare le proprie idee spontanee e incerte o quelle degli altri.
- Comprendere l'importanza delle soft skills della creatività negli ambienti di lavoro e di business può incoraggiare l'impegno degli studenti

## 4.4.3. Ambiente aziendale e lavorativo

Allo stesso modo, sostenere l'innovazione e la creatività in un ambiente di lavoro migliorerà lo sviluppo della creatività e delle capacità di innovazione pionieristica. Le aziende possono sfruttare i vantaggi di lavorare con gli esercizi innCREA massimizzando i fattori che permettono la creatività e l'innovazione pionieristica e riducendo al minimo quelli che la inibiscono.

Nella vita lavorativa, i fattori che permettono la creatività e l'innovazione pionieristica sono:

- **Conoscenze e competenze sufficienti relative al settore:** I datori di lavoro dovrebbero offrire ai dipendenti opportunità e condizioni per crescere e sviluppare le capacità nei loro campi.
- **Una quantità ragionevole di risorse:** La disponibilità di risorse alimenta la creatività e l'innovazione.
- **Ambiente di lavoro favorevole alla creatività:** include il supporto del leader per la definizione degli obiettivi, lo spazio per l'autonomia, la persistenza, un ambiente aperto e permissivo nei confronti di idee diverse e sistemi di ricompensa che incoraggiano la sperimentazione e consentono errori e fallimenti.

Nella vita lavorativa, i fattori che inibiscono la creatività e l'innovazione pionieristica sono:

- **Mancanza di conoscenze sufficienti:** Weisberg (1999) considera la conoscenza un blocco fondamentale e innegabile alla creatività. Studi precedenti hanno proposto una relazione a forma di curva a U tra creatività e conoscenza. Ciò suggerisce che una conoscenza troppo scarsa del settore (o dei settori) ostacolerebbe la creatività tanto quanto una conoscenza settoriale abbondante.
- **Mancanza di risorse sufficienti:** Finanze, persone, tempo e altri strumenti e materiali influenzano le prestazioni creative. Le scadenze irrealistiche e la mancanza di accesso a un livello minimo di risorse ostacolano la creatività e l'innovazione pionieristica. La sovrabbondanza di risorse ha un impatto altrettanto negativo sulla creatività.
- **Supporto organizzativo inadeguato:** È responsabilità dei leader di un'organizzazione, che devono mettere in atto sistemi o procedure adeguati e sottolineare i valori che danno priorità al ruolo della creatività nei dipendenti. Le lotte intestine, le questioni politiche e i pettegolezzi sono ritenuti dannosi per la creatività perché distolgono l'attenzione dei dipendenti dal lavoro.
- **Mancanza di autonomia e libertà di lavoro:** La mancanza di autonomia e di libertà di scegliere come lavorare scoraggia la creatività. Le microgestioni che indirizzano gli individui su come svolgere esattamente il loro lavoro tolgono loro la capacità di lavorare e di generare idee. Le continue interruzioni del processo lavorativo di un individuo da parte dei leader influenzano negativamente la motivazione intrinseca, considerata una componente importante della creatività.
- **Intolleranza verso i fallimenti e gli errori:** Questo fattore diminuisce il livello di assunzione di rischi e di iniziative dei dipendenti, aumentando la paura di sperimentare.

## 4.5 Conclusioni della valutazione e dello svolgimento dei corsi

Lo strumento audit innCREA e i crash course offrono modi concreti per misurare e sviluppare le soft skills della creatività.

- Dopo aver seguito uno o più crash course, i partecipanti possono rivalutare la loro creatività per misurare i miglioramenti. Poiché ogni crash course offre un'introduzione di tre ore su cinque tecniche di creatività, i risultati potrebbero non mostrare miglioramenti in tempi brevi. Idealmente, l'audit tool potrebbe essere effettuato dopo un periodo più lungo di impegno significativo con gli esercizi per sviluppare la creatività.

- L'utilizzo dello strumento audit tool innCREA consente di misurare concretamente i livelli di creatività individuale, di team, di leadership e organizzativa.
- Nei crash course, gli studenti acquisiranno una maggiore familiarità con l'importanza dello sviluppo della creatività e delle soft skills a sostegno delle loro future carriere.
- Gli studenti saranno introdotti a tecniche di creatività nei crash course che potranno utilizzare ripetutamente in altri contesti per sviluppare le proprie capacità e offrire tali competenze ai datori di lavoro attuali e futuri.

## V. Sintesi e conclusioni

La creatività e il pionierismo, come parte della gestione dell'innovazione, sono fondamentali per tutte le organizzazioni e le aziende in cui la creazione e l'utilizzo della conoscenza fanno parte delle attività quotidiane. La creatività è la capacità di proporre idee su come fare qualcosa in modo diverso, insieme alla capacità di progettare cambiamenti ampiamente compresi. Il concetto di creatività comprende la capacità di pensare in modo creativo, la flessibilità adattiva che porta a trovare soluzioni creative e originali che vanno oltre gli schemi accettati. Molti studi suggeriscono che le istituzioni europee stanno "scoprendo l'acqua calda" e dovrebbero potenziare la loro creatività per essere innovative e competitive nella comunità della ricerca. La qualità delle persone è la caratteristica distintiva delle organizzazioni di successo. Questo è il motivo per cui le discipline manageriali emerse di recente, come il knowledge management.

Le tecniche di creatività sono metodi che incoraggiano le azioni creative, sia nelle arti che nelle scienze. Si concentrano su una varietà di aspetti della creatività, tra cui le tecniche per la generazione di idee e il pensiero divergente, i metodi di riorganizzazione dei problemi, i cambiamenti nell'ambiente affettivo e così via. Possono essere utilizzati come parte della risoluzione di problemi, dell'espressione artistica o della terapia.

InnCREA è un progetto europeo di innovazione sociale che mira a trasferire, adattare e implementare un pacchetto di programmi di formazione integrati (materiali e metodologie) per l'insegnamento della creatività e del pionierismo nel perseguimento dell'innovazione, al fine di sviluppare le soft skills degli studenti dell'istruzione superiore e, allo stesso tempo, contribuire a diminuire il divario tra le competenze richieste dal mercato del lavoro e le competenze offerte dai corsi di istruzione superiore. Questa iniziativa mira anche a instaurare un dialogo sistematico e permanente tra le istituzioni di istruzione superiore, i datori di lavoro e tutti i soggetti interessati: studenti dell'istruzione superiore, comunità, autorità locali/regionali e altre organizzazioni in tutta l'UE.

Gli obiettivi del progetto innCREA sono in linea con la priorità di Europa 2020 per una crescita inclusiva attraverso la creazione di un'economia ad alta occupabilità, e contribuiranno direttamente al raggiungimento di uno degli obiettivi della strategia: "il tasso di occupazione della popolazione di età compresa tra i 20 e i 64 anni dovrebbe aumentare dall'attuale 69% ad almeno il 75%". I risultati del progetto innCREA mirano a fornire un programma completo, che si rivolge ai principali attori del mercato del lavoro per diminuire il disallineamento tra le competenze degli studenti dell'istruzione superiore e le competenze richieste dal mercato, riducendo così la disoccupazione giovanile.

La Guideline innCREA costituisce il secondo output intellettuale del progetto ed è stata sviluppata con la partecipazione di tutti i partner del progetto.

La Guideline innCREA ha risposto alla domanda su come implementare nuove tecniche creative, come la diagnosi, l'analisi, la selezione del metodo, ecc. per lavorare in modo efficace ed efficiente con gli studenti individualmente e in team, così come in altre organizzazioni quali le aziende. Inoltre, ha incluso anche nuove tecniche sviluppate nell'ambito del progetto innCREA. Questo ha permesso l'implementazione all'università di programmi aggiuntivi per insegnare le soft skills, richieste dal mercato del lavoro. Sulla base dell'esperienza acquisita in ambito aziendale, la metodologia innCREA sviluppata avrà un'utilità molteplice, poiché può essere facilmente implementata nelle università, nelle aziende e in altre istituzioni che richiedono un lavoro creativo da parte dei loro dipendenti.

La metodologia innCREA non è rivolta solo ai dipartimenti universitari, ma anche alle PMI, alle organizzazioni di R&S, agli istituti di formazione professionale, alle associazioni imprenditoriali e ad altre parti interessate.

La Guideline innCREA si rivolge al personale accademico e ai docenti, nonché alle persone che non hanno una conoscenza generale dei molteplici elementi della creatività e del pionierismo come parte della gestione dell'innovazione, ma che desiderano o hanno bisogno di saperne di più. Pertanto, la Guideline innCREA si rivolge anche agli studenti o ai tirocinanti in continua crescita professionale che potrebbero utilizzarla come guida per le materie legate alla creatività e alla gestione del pionierismo. I consulenti aziendali potrebbero volerla utilizzare come strumento aggiuntivo per supportare i loro clienti o per fornire loro una comprensione generale della creatività e del pionierismo come parte dei problemi di gestione dell'innovazione.

La Guideline innCREA è suddivisa in cinque sezioni distinte. In primo luogo, l'Introduzione seguita dallo Strumento audit della creatività. Lo strumento audit innCREA determina i livelli di creatività che sono correlati ai tipi di abilità creative utilizzate negli ambienti di lavoro, distinte in quelle utilizzate dagli individui, dai team che lavorano insieme per trovare soluzioni, dai leader nei loro ruoli di leadership e quelle utilizzate nelle organizzazioni. Poiché ogni ruolo - lavorare da soli, lavorare in team, guidare un team, far parte di un'organizzazione più grande - ha caratteristiche specifiche, le valutazioni si concentrano sulle competenze trasversali più necessarie per ogni ruolo/livello separatamente.

Lo strumento audit innCREA è progettato per essere utilizzato insieme ai crash course innCREA e agli esercizi di creatività individuale. Lo strumento audit può essere utilizzato in vari contesti, come l'onboarding, il team-building, le giornate di workshop per il personale, o semplicemente come strumento fornito come attività opzionale che il personale può scegliere di utilizzare per rafforzare le proprie capacità di soft skill. Include la valutazione e l'interpretazione dei risultati. Una volta che l'intervistato ha completato il questionario, il sistema fornisce un risultato basato sulle risposte fornite. Questo risultato misura l'attuale conoscenza della creatività al livello in cui è stato effettuato l'audit. Lo strumento audit può essere utilizzato periodicamente per misurare i progressi e le tecniche offrono la flessibilità di essere utilizzate ripetutamente cambiando gli argomenti e aumentando la complessità e la difficoltà. Le Guideline innCREA includono anche la descrizione dei corsi per sviluppare la creatività, suddivisi per livello individuale, di team, organizzativo e di leadership.

La parte seguente di innCREA esamina la ricerca condotta dai partner del progetto. Ogni partner ha condotto interviste approfondite con docenti universitari o datori di lavoro. Lo scopo di questa attività era quello di sviluppare i nuovi standard delle tecniche di creatività. Ogni intervista consisteva in una descrizione dell'obiettivo principale della tecnica e per quali situazioni è utile; passo dopo passo come viene applicata la tecnica; i prerequisiti per applicare la tecnica con successo; e situazioni in cui la tecnica è stata applicata e i risultati che sono stati raggiunti.

Successivamente, ogni partner ha analizzato e documentato i risultati delle interviste in rapporti di intervista approfondita.

Si può concludere che il Corso innCREA offre modi concreti per misurare e sviluppare la creatività e le soft skills. Il corso innCREA fornirà un modo per misurare concretamente i livelli di creatività individuale, di team, di leadership e organizzativa.