



Ingegneri efficaci: Creatività

Soft skills e creatività

Prof. Daniele Malaguti
Docente di psicologia clinica e del lavoro
Università di Trento

Roma, 16 luglio 2025



Le competenze trasversali

Quelle **caratteristiche personali** che entrano in gioco quando un soggetto si attiva a fronte di una richiesta dell'ambiente organizzativo e che sono ormai ritenute **essenziali** al fine di produrre la **trasformazione di un sapere professionale in un comportamento lavorativo efficace** [Isfol].





Ingegneri efficaci: Creatività

Soft skills - creatività

Prof. Daniele Malaguti
Docente di psicologia clinica e del lavoro
Università di Trento

Roma, 16 luglio 2025



La creatività

- Un prodotto è **creativo** quando è:
 - nuovo
 - utile
 - significativo
 - aggiunge valore (il contrario dell'uovo di Colombo)
- **Creatività storica** (novità importante per l'umanità)
- **Creatività ecologica** (prodotto nuovo per la mente dell'individuo)
- **Le tre C della creatività:**
 - ✧ **Big C creativity**: rari cambiamenti storici che influenzano la vita delle persone e l'andamento della società.
 - ✧ **Small C creativity**, modalità di pensiero alternative che si applicano alla vita di tutti i giorni e al problem solving in particolare.
 - ✧ **Mini C Creativity**: modalità di pensiero che producono un proprio modo di capire la realtà e formarsi un proprio sapere.



Come pensiamo (Kahneman 2011)

Sistema S1	Sistema S2
1. È sempre attivo, non lo si può spegnere	1. È pigro, è portato a farsi guidare dal S1
2. È basato su un tipo di elaborazione parallela	2. È basato su un'elaborazione sequenziale
3. È automatico, veloce, non faticoso, ambiguo, per buona parte inconsapevole	3. È volontario, lento, faticoso, non ambiguo, cosciente
4. È prevalentemente non verbale	4. È prevalentemente verbale
5. È governato dal sistema limbico e in particolare dall'amigdala	5. È governato dalla corteccia prefrontale
6. Mantiene aggiornata l'idea di mondo normale distinguendo il sorprendente dal normale	6. Compie una elaborazione dettagliata sulle stranezze segnalate da S1
7. Tende in partenza a credere e a confermare	7. È capace di dubitare, fa uso della memoria, sa trovare contro esempi
8. Applica ai piccoli numeri le leggi dei grandi numeri privilegiando il contenuto sulla forma	8. È più in grado di considerare la forma e di impiegare le leggi dei grandi numeri



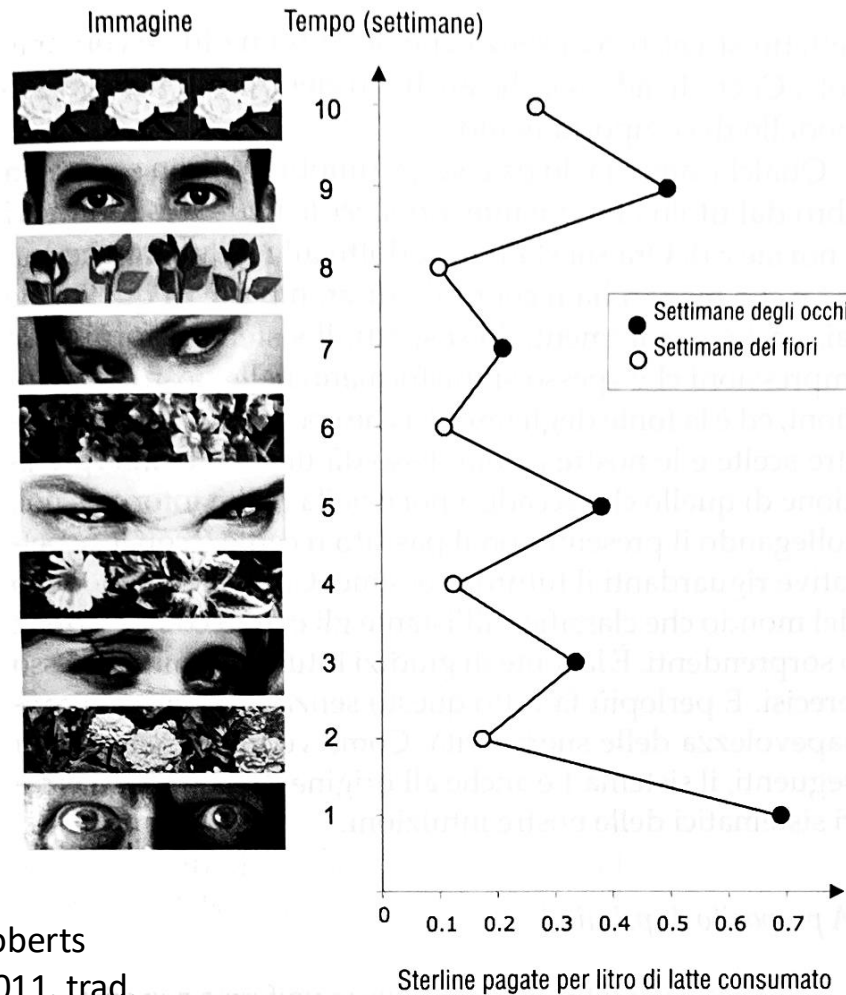
La forza dei legami associativi

Banane

Vomito



Stimoli che ci guidano



Fonte: Bateson, Nittel e Roberts
[2006, cit. in Khaneman 2011, trad.
it. 2012, p. 77].



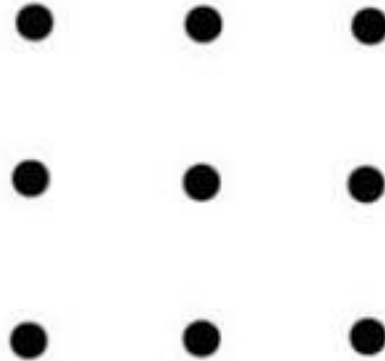
Chi è meglio?

- **Alan**: intelligente – industrioso – impulsivo – critico – ostinato – invidioso
- **Ben**: invidioso – ostinato – critico – impulsivo – industrioso – intelligente



Il problema dei nove punti

- **Disegnate 9 punti su un foglio come qui sotto indicato**



- **Tracciate massimo 4 segmenti di linea in modo da toccare tutti i punti, SENZA MAI STACCARE LA MATITA DAL FOGLIO.**



Categorizzatori aperti e chiusi

- **Categorizzatori aperti**: raccolgono informazioni in categorie ampie.
- **Categorizzatori chiusi**: raccolgono informazioni in categorie strette sulla base delle somiglianze.

La creatività può essere favorita da una categorizzazione aperte che è connessa anche con l'**apertura mentale**.

- **Dipendenza dal campo**: tendo a basarmi su informazioni esterne e a seguire il flusso dell'ambiente circostante.
- **Indipendenza dal campo**: tendo a basarmi su informazioni interne e a elaborare le informazioni in modo più autonomo.



Sviluppare la creatività

- L'importanza dell'expertise
- La pratica deliberata: una serie di attività specificamente orientate a migliorare la prestazione in alcune abilità
- Variazione di vecchi temi che non sono più efficaci sui problemi attuali

La creatività come variazione su quanto già sviluppato e conosciuto



Uscire dagli schemi

- **Gerarchie di associazioni:** quantità di informazioni di cui dispongo e profondità della gerarchia di associazioni, ovvero più superficiali: associazioni immediate, ma scontate (tavolo-sedia), più profonde associazioni meno scontate perché richiedono più passaggi e legami: tavolo-gioco-biliardo-pallamare. L'associazione tra tavolo e mare è lontana, mentre tra tavolo e gioco è intermedia.
- **Il pensiero bifronte:** associazioni opposte da collegare [Rothemberg 1974].
- **Pattern di spiegazioni «mis-applicati»:** utilizzare pattern di spiegazione provenienti da abiti diversi da quelli del problema.
- **Passare dal pensiero divergente esplorativo al pensiero convergente integrativo:** il primo ha come obiettivi la fluidità e la diversità delle idee prodotte, mentre il secondo è volto a sintetizzare diversi elementi in un modo nuovo.



Cosa possiamo portarci via: alcuni punti di cui tenere conto

- La creatività non è solo una qualità innata.
- Ci sono molti ostacoli alla creatività legati ai nostri automatismi di pensiero (Sistema 1 vs. Sistema 2).
- Alcuni modi di pensare aiutano a superare tali fissità, ovvero dandosi tempo e attivando il Sistema 2.
- Sviluppare creatività significa riconoscere la nostra attrazione associativa automatica.
- Pensare fuori dagli schemi significa superare tale attrazione.



GRAZIE PER L'ATTENZIONE

Daniele Malaguti

www.danielemalaguti.it

daniele.malaguti@unitn.it

