SCHEDA DEL MODULO

La creatività si allena: prima pensa tu, poi chiedi all'IA

Modulo adattivo | ~20 min

Più l'intelligenza artificiale (IA) progredisce, più la creatività umana acquista valore: il World Economic Forum la colloca al quarto posto tra le competenze più critiche per il 2030. Questo modulo la tratta non come un dono riservato a pochi, ma come una competenza che si allena, basata sulle neuroscienze, su pratiche quotidiane e su un uso dell'IA che la potenzia invece di schiacciarla. Perché se l'IA supera già l'essere umano medio, i più creativi restano molto più avanti.

OBIETTIVI DIDATTICI

01 Comprendere che la creatività non è un dono ma una competenza, favorita dai momenti di riposo e di divagazione.

02 Coltivare la propria creatività con pratiche quotidiane: taccuino delle idee, tempi vuoti, morning pages, curiosità mirata.

03 Lavorare con l'IA pensando prima con la propria testa, poi usandola come innesco, specchio critico o combinatore.

04 Superare l'autocensura – paura del giudizio, perfezionismo, utilità immediata – con la quantità, il «sì, e» e la prima stesura imperfetta.

DESTINATARI

Tutti coloro che vogliono coltivare la propria creatività al lavoro e farla crescere con l'IA, non solo i mestieri creativi.

- **Prerequisito:** nessuno

SVOLGIMENTO DEL MODULO

In autonomia, con un allenamento adattato a chi apprende.

1. **Autovalutazione**: su 9 dimensioni, per fare il punto sulle proprie pratiche e orientare l'allenamento.
2. **Video dell'esperto**: di 10 minuti, con 3 pause di riflessione.
3. **Casi pratici**: 2 primi casi scelti in base all'autovalutazione, poi altri 16 facoltativi. Ogni risposta riceve un riscontro didattico: i suoi effetti e una pista per migliorare.
4. **Impegno con una data**: un'azione da provare, scritta dal partecipante o scelta tra le proposte.
5. **Scheda promemoria da scaricare**: punti chiave, domande, impegno, note personali e checklist.

UN ESEMPIO TRA I CASI PRATICI PROPOSTI

Frida, addetta agli acquisti di una rete di cliniche, deve proporre lunedì tre idee perché i fornitori consegnino con meno ritardi. Conosce l'argomento, ma non osa scrivere nulla finché non è ben formulato: la sua pagina resta vuota. Ha a disposizione un assistente IA. Che cosa deve fare Frida?

VALUTAZIONE E COMPLETAMENTO

Soglia: 80%

Il punteggio tiene conto delle risposte ai casi pratici, dell'impegno formulato e, se previsto, delle attività di apprendimento complementari. Per completare il modulo servono un impegno e un punteggio di almeno 80%.

METODI & MODELLI

- Principio «Think First, ChatGPT Later» — Wong & Qiu (2026)
- Default Mode Network — rete identificata da Marcus Raichle (2001); il legame con la creatività è stato studiato da Roger Beaty et al.
- Morning pages — Julia Cameron, «The Artist's Way» (1992)
- 3 usi dell'IA (innesco, specchio critico, combinatore) e 3 trappole associate — metodo Afthonios

FONTI & RIFERIMENTI

- World Economic Forum — «Future of Jobs Report» 2025: il pensiero creativo è la 4ª competenza chiave, in crescita entro il 2030
- Université de Montréal (Jerbi, Bellemare-Pépin et al.) — Scientific Reports, 2026: l'IA supera la media umana, ma il 10% più creativo degli esseri umani resta molto più avanti
- Cambridge Judge Business School (Kim et al.) — Information Systems Research, 2025: la creatività uomo-IA richiede ruoli definiti e un affinamento condiviso
- Wong & Qiu — «Think First, ChatGPT Later», Educational Psychology Review (Springer), 2026

Modulo creato da Afthonios.com.

Contenuto verificato il 31 ottobre 2026