

Agenzie
Play Res

Ordini scolastici
Scuola secondaria I grado,
Scuola secondaria II grado

Classi
Scuola sec. I grado classe I,
Scuola sec. I grado classe II,
Scuola sec. I grado classe III,
Scuola sec. II grado classe I,
Scuola sec. II grado classe II,
Scuola sec. II grado classe III,
Scuola sec. II grado classe IV,
Scuola sec. II grado classe V

Anno scolastico
2026/27

360 - A Scuola di Fallimento: il valore dell'errore nell'apprendimento

Finalità

Ciò che definisce l'errore in ambito educativo è la sua complessità intrinseca e la sua natura paradossale. Trasversale a ogni sapere, assume ruoli e significati mutevoli e genera reazioni contrastanti: è uno strumento necessario, eppure costantemente temuto; talvolta è atteso come segnale di prova, altre volte è un inciampo imprevisto.

In questa dualità risiede il cuore della didattica: accettare l'errore come passaggio obbligato per l'apprendimento, pur riconoscendolo come testimone di un mancato traguardo, l'indicatore inequivocabile di ciò che non è stato ancora compreso.

La finalità del laboratorio è fornire una nuova prospettiva e nuovi strumenti per accogliere gli errori e trasformarli in opportunità di crescita e di apprendimento.

Referente

Francesca Corrado
Tel.: 331/5648923
E-mail: francesca.corrado@playres.it
Sito: www.scuoladifallimento.com

Modalità di prenotazione

Adesione.
Sarà il referente a contattare la scuola per concordare la data.

Modalità di pagamento

Se non si utilizza il contributo del Comune è possibile effettuare il pagamento tramite bonifico bancario a: Associazione Play Res - IT 74B 02008 12904 000103723965 o accordarsi con il referente per altre modalità di pagamento.

Per questioni amministrative: amministrazione@playres.it

Documentazione

Sarà consegnato un Error Paper e un toolkit con materiale audio-video e da leggere.

Caratteristiche

Titolo: Incontro con i docenti

Descrizione:

La ricerca neuroscientifica dimostra che l'errore non è un semplice "vuoto" di conoscenza, ma un segnale biologico fondamentale per l'apprendimento. Tuttavia, se questo segnale viene sovraccaricato dalla paura del giudizio, il cervello attiva risposte di "attacco o fuga" che inibiscono le funzioni cognitive superiori, spegnendo di fatto la capacità di imparare.

L'incontro intende promuovere una cultura dell'errore in classe che liberi docenti e studenti dall'ansia della prestazione perfetta, restituendo alla scuola la sua funzione più alta: quella di essere una palestra di vita dove si impara a navigare l'incertezza con coraggio e metodo.

Dove: A scuola

Tempi: 1 incontro di 2 h

Costo: Gratuito

Obbligatoria: No

Titolo: Laboratorio 1

Descrizione:

Laboratorio ludico creativo che vuole offrire agli studenti una base di conoscenza sul valore dell'errore e sull'importanza di accogliere e analizzare ogni errore per migliorare ed apprendere.

Gli studenti comprenderanno perché l'errore è parte attiva del processo di apprendimento e del processo creativo e cosa succede al cervello quando sbagliamo.

Attraverso un'attività di facilitazione creativa analizzeranno le loro paure, le loro emozioni e i loro errori. Costruiremo con la classe l'errometro (scale di valutazione degli errori per comprendere quelli caratteristici del soggetto e del gruppo di lavoro) e il loro manifesto dell'errore.

Dove: A scuola

Tempi: 2 incontri da 2 h

Costo per classe: 180 €

Obbligatoria: No

Titolo: Laboratorio 2

Descrizione:

E SE FOSSE UN FINALE SBAGLIATO?

Ogni errore, prima di rivelarsi tale, è stato una scelta che abbiamo magari abbracciato con convinzione. Spesso però quell'errore conduce a un finale che consideriamo sbagliato.

Cosa succederebbe se potessimo tornare indietro e cambiare quel finale?

Il laboratorio esplora il sottile confine tra scelta, errore e causalità.

Attraverso l'esperienza di gioco, il laboratorio stimolerà una riflessione collettiva sull'anatomia della scelta (come piccole decisioni influenzano il finale); sulla gestione dell'errore (il fallimento non come fine, ma come punto di osservazione privilegiato per comprendere la realtà), sulla narrazione alternativa (what-if), per tentare di riscrivere un finale che rifletta le lezioni apprese grazie agli errori.

Dove: A scuola

Tempi: 2 incontri da 2 h

Costo per classe: 180 €

Obbligatoria: No
