



SCUOLA
DI FALLIMENTO
OSA PERDERE PER VINCERE



SCUOLA DI FALLIMENTO

OSA PERDERE PER VINCERE

Se un bambino scrive nel suo quaderno “l’ago di Garda”, ho la scelta tra correggere l’errore con segnaficco rosso o blu, o seguire l’ardito suggerimento e scrivere la storia e la geografia di questo “ago” importantissimo, segnato anche nella carta d’Italia. La Luna si specchierà sulla punta o nella cruna? Si pungerà il naso?

Gianni Rodari

Abbiamo bisogno di commettere e accettare l’errore!

Il fallimento deve essere il nostro insegnante, non il nostro becchino. Il fallimento è ritardo, non sconfitta. È un intoppo temporaneo, non un vicolo cieco. Il fallimento è qualcosa che possiamo evitare solo non dicendo nulla, non facendo nulla, non essendo nulla.

John Maxwell

Ma abbiamo anche bisogno di fallire. Fallire ancora, fallire meglio!

PROBLEMA 1.

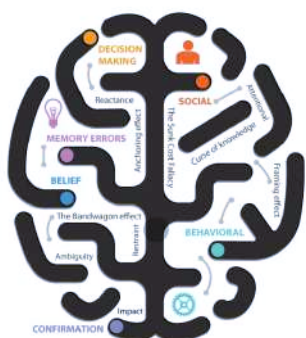
BIAS COGNITIVI E EURISTICHE

Il comportamento automatico e stereotipato predomina in molte delle azioni umane ed è alla base di decisioni che possono indurre all'errore. Ideologie e pregiudizi generano distorsioni di tipo cognitivo che ostacolano l'innovazione e la creatività e favoriscono errori ed insuccessi.



Bias Cognitivi

Percezioni errate o deformate



Se da un lato non siamo pienamente consapevoli di questi schemi e dei bias cognitivi che ci inducono ad errare e fallire, dall'altra quasi mai analizziamo i nostri errori - per evitare il loro ripetersi nel tempo - con il risultato di fare sempre gli stessi errori!

PROBLEMA 2. CULTURA DELL'ERRORE

Il fallimento è vissuto come marchio indelebile e l'errore considerato uno stigma sociale invalidante anziché come viaggio di scoperta di sé, dei propri limiti e dei propri talenti. Le conseguenze? Frustrazione, ansia, paura e immobilismo.



PROBLEMA 3. FORMAZIONE

Poca attenzione ai bisogni formativi e alle competenze trasversali richieste dal mercato del lavoro.

Metodi e strumenti di apprendimento che non generano coinvolgimento del partecipante

Difficoltà nel fornire informazioni differenziate in base alle diverse caratteristiche delle persone in aula

Incapacità di valutazione del corso rispetto al grado di apprendimento del discente.



SOLUZIONE



SCUOLA
DI FALLIMENTO



La Scuola di Fallimento è la prima scuola al mondo che nasce con lo scopo di insegnare a perdere per vincere (soluzione problema 2) attraverso l'uso di metodologie esperienziali, ludiche e immersive (teatro, roleplay e simulazioni, coaching, mentoring, gioco da tavolo) (soluzione problema 3). La scuola si propone, attraverso diversi moduli, di lavorare sugli errori e i bias cognitivi (soluzione problema 1) e sulle life skills.

MISSION

La nostra mission è offrire una lente diversa – quella dell'errore – attraverso la quale guardare se stessi e il mondo.

Vogliamo **costruire una sana cultura del fallimento** a partire da un cambio del dizionario comune.

- Lo sbaglio è un abbaglio da cui possiamo imparare;
- L'errore è una naturale deviazione da un percorso o da una regola senza il quale non ci sarebbe innovazione e progresso;
- Il fallimento è un percorso alternativo per cogliere una nuova opportunità.

E offriamo una cassetta di strumenti attraverso i quali:

- a. Aumentare il grado di accettazione dell'errore e del fallimento
- b. Cambiare le regole
- c. Sviluppare competenze trasversali
- d. Rafforzare la fiducia
- e. Favorire il trasferimento e la contaminazione della conoscenza e dell'esperienza.



COME

La Scuola lavora su quello che abbiamo chiamato ciclo dell'errore.



In particolare su:

1. Percezione

Far emergere la percezione soggettiva e oggettiva rispetto all'errore e al fallimento

2. Analisi errore

Big error: l'analisi dell'errore per la loro comprensione

3. Consapevolezza

Creare consapevolezza e fiducia in se stessi e nei propri errori

4. Successo

Superare l'ostacolo per accogliere e abbracciare l'errore.





Il ciclo dell'errore e la modalità adottata (teatro, gioco, mentoring e coaching) rimane sempre la stessa indipendentemente dal target. Cambia invece il contenuto, il gioco e gli esercizi in base al target e alla tipologia di errore.

Alcuni esempi:

Errore creativo per insegnanti, genitori, manager;

Errori di informazione, pianificazione, esecuzione per gli studenti e le aziende.



Ogni corso si conclude con la testimonianza di persone che hanno storie straordinarie da raccontare: chi sbaglia deve raccontare l'errore perché solo condividendo il racconto gli errori si trasformano in fonte di apprendimento comune generando progresso.

Perché è una scuola innovativa?

La scuola è caratterizzata dall'uso di metodologie esperienziali, ludiche e immersive che garantiscono l'apprendimento e il pieno coinvolgimento dei partecipanti.



La formazione è mirata rispetto a target specifici e agli argomenti, ritmata rispetto alle modalità (simulazioni, coaching, mentoring, laboratorio ludico teatrale) e utilizza il gioco come veicolo di informazione e formazione. Ogni modulo è co-gestito da più docenti con competenze diverse e trasversali.



A CHI SI RIVOLGE

La scuola si rivolge a studenti (dai 10 anni in su) e universitari; NEET e adolescenti a rischio dispersione scolastica; insegnanti e genitori; persone in cerca di occupazione, che intendono cambiare lavoro o mansione all'interno della stessa azienda; imprenditori e aspiranti imprenditori; banche e investitori.



BENEFICI DEL CORSO

- Conoscere i diversi tipi di errori e le forme d'errore, guardando all'errore e al fallimento da una prospettiva diversa
- Mettersi in gioco e iniziare a dialogare con se stessi senza la paura di essere giudicati anche perché gli errori sono apprezzati e applauditi!
- Individuare gli errori ricorrenti e attivare meccanismi di correzione, trasformando un sapere in un'azione grazie anche ad una cassetta di strumenti pronti per l'uso.
- Conoscere i propri punti di forza e le proprie competenze trasversali.

DOCENTI

- **Ciro Magni** (Formatore ed Executive Coach per grandi imprese e multinazionali)
- **Marcella Gubitosa** (Vicepresidente Stars & Cows)
- **Maresa Bertolo** (Docente di Game Design al Politecnico di Milano)
- **Ilaria Mariani** (Game Designer e Docente a contratto al Politecnico di Milano)
- **Andrea Ligabue** (Ludologo ed esperto di giochi da tavolo)
- **Giorgio Gandolfi** (Game Designer ed esperto di giochi da tavolo e urban game)
- **Alan Mattiassi** (Neuroscienziato e Docente di Psicologia della Comunicazione all'Università di Udine)
- **Francesca Prampolini** (Psicologa e Psicoterapeuta Cognitivo-Comportamentale)
- **Paolo Busi** (Autore Libro The Art of making mistake, Maestro di teatro e Presidente dell'Associazione 5 dita nella presa)
- **Alessandro Alberghini** (Attore d'improvvisazione)
- **Simone Bonetti** (Direttore Artistico della Compagnia Teatrale Cicuta)
- **Francesca Corrado** (Ideatrice Scuola, Economista Ricercatrice e Formatrice; Presidente Play Res)



Scuola di Fallimento

OSA PERDERE PER VINCERE



Mail: scuoladifallimento@playres.it

Facebook: @scuoladifallimento

Youtube: <https://www.youtube.com/watch?v=2clXrqdJ25w>



SCUOLA
DI FALLIMENTO
OSA PERDERE PER VINCERE