

SCHEDA 5

“Sbagliando si inventa!”

Come dice Rodari, «Da un lapsus può nascere una storia». Il numero degli errori commessi da uno studente non determina le sue competenze ed è importante “sfruttare” gli errori, giocando e stimolando così occasioni di apprendimento. Un allievo sereno che non teme di sbagliare avrà molte più probabilità di apprendere e memorizzare nuovi contenuti.

INTENZIONI

- Riconoscere errori attraverso una modalità giocosa.
- Potenziare la creatività e la fantasia come stimoli per gli apprendimenti.
- Far riconoscere agli allievi il potere generativo dell'errore.

PAROLE CHIAVE

Errore, fantasia, apprendimento, gioco, divertimento.

ORDINI DI SCUOLA

Scuola secondaria di primo e secondo grado.

ATTIVITÀ DI GRUPPO

1. Proporre agli allievi una serie di frasi nella versione grammaticale corretta e in una versione scorretta. Si invitano gli alunni a riconoscerne le differenze.
2. Dopo aver formato gruppi di tre-quattro persone, si chiede a ogni gruppo di utilizzare la frase “scorretta” come incipit per costruire una storia (per esempio L'ago di Como; l'aradio accesa; mi piace la mela pero..., mi rimbalzo le mani; mia moglie mi manopola; non vedeva l'ora...), giocando con le parole.
3. Ogni gruppo sceglie un modo per leggere in classe la propria storia (ogni partecipante del gruppo ne legge a turno un pezzo; il gruppo la drammatizza; qualcuno legge e gli altri mimano e così via).

CONDIVISIONE

È stato difficile o facile inventare una storia a partire dalla versione “scorretta” delle espressioni? Come è stato creare la storia in gruppo? Secondo te è importante imparare dagli errori? Come mai? Tu sei un tipo che approfitta dei propri errori per imparare qualcosa di nuovo o non sopporti proprio di sbagliare? Come mai? Come mai, secondo te, tante persone hanno paura di sbagliare? Se tu potessi dare loro un consiglio, che cosa vorresti dire loro?

