

CANTIERI

“Cantieri per la formazione” è una proposta annuale di formazione organizzata dal Movimento di Cooperazione Educativa per educatori ed insegnanti, studenti e ricercatori che vogliono avvicinarsi al mondo scolastico socio-educativo seguendo e reinterpretando creativamente le pratiche della **scuola attiva**. Ogni edizione si svolge in una città diversa, e nel 2024 è ospitata dal Gruppo Territoriale di **Bologna**.

FORMAZIONE

Il Progetto formativo è ideato e realizzato dalla équipe nazionale MCE Cantieri per la Formazione e dal Gruppo Territoriale MCE di Bologna.

RICONOSCIMENTI

MCE è accreditato dal MIUR quale Ente qualificato per l'aggiornamento e la formazione del personale della scuola ai sensi del DM 170/2016 (RQ n° 753 1/12/2016).

Con il contributo di FLC CGIL Mestre

PARTECIPAZIONE



Alle attività è prevista la partecipazione delle sole persone iscritte. È richiesta una quota di €170 pagabile con il **buono scuola generato su cartadeldocente**, MIUR Piattaforma Sofia codice identificativo 92156. Sono previsti sconti per studenti. È richiesta inoltre l'adesione al MCE, comprendente l'abbonamento annuale alla rivista trimestrale *Cooperazione Educativa* - Edizioni Erickson (prima iscrizione, studenti e insegnanti precari: 30 € - socii ordinari: 50 € - socii sostenitori: oltre 50 €). Per completare l'iscrizione è necessario versare un acconto di € 85,00 con bonifico bancario a favore di **M.C.E. Movimento Cooperazione Educativa - Banca Etica filiale di Roma**
Codice Iban IT41 D050 18032000 0001 6720 930
Causale: Corso Cantieri MCE Bologna oppure inviare il voucher MIUR completo a cantieri@mce-fimem.it

ALLOGGIO

Per agevolare la ricerca di un alloggio per le persone che arrivano da fuori Bologna, abbiamo raccolto in un link diverse opzioni per dormire. Abbiamo inoltre attivato una rete per l'ospitalità diffusa, per andare incontro a chi si trova in difficoltà economica. Vai al link o al QR code: shorturl.at/kltzl



GIOCO E POTERE

CONDIVIDERE REGOLE
S-CATENARE LA SCUOLA



INFO e CONTATTI

www.mce-fimem.it - www.cantierimce.net
Fb: MCE Cantieri per la formazione
cantieri@mce-fimem.it
Mariantonietta Ciarciaglini 3925945165
Enrico Silvano 3409805001

2-5 LUGLIO 2024

BOLOGNA



Scuola Primaria **Adele e Dino Romagnoli Partigiani**
via Panzini 1, Pilastro, Bologna

GIOCO E POTERE

Giocare, play, jouer, jugar

Il termine giocare in diverse lingue ha più di un significato: mettersi in gioco, suonare, fare, prendere parte, partecipare. In molte culture il gioco entra come protagonista nella ritualità delle comunità, accompagnando tutte le età e tutta la vita. **Il gioco è un universale antropologico**, una dimensione fondante non solo nella formazione, un asse costitutivo dell'essere umano e del suo modo di stare nel mondo, che consente di rivedere le categorie conoscitive già apprese e di sperimentarne delle nuove. La nostra scuola, però, tende a distinguere le età, il tempo e lo spazio in cui *si può o non si può giocare*. Il gioco, infatti, è spesso connotato da apparente improduttività, se paragonato al lavoro. Noi vogliamo intendere il gioco come uno spazio di liberazione del soggetto e di trasformazione della realtà: "far finta che..." e cambiare le regole del gioco ci dà la possibilità di rivelarci agli altri in modo più autentico.

Giocare consente di liberarci di tutti i ruoli che quotidianamente agiamo o da cui veniamo agitati. Diventa quindi necessario mascherarsi per smascherare, per fare emergere il disequilibrio di potere nel rapporto tra i generi, tra le culture e tra le classi sociali.

Il gioco permette non solo di mettere in luce queste dinamiche, ma anche di far esistere la possibilità di regole nuove, più giuste.

*Dove arriva
il potere della scuola?
Come può la scuola
condividere i poteri?*

ACCOGLIENZA

La Plenaria di apertura vedrà alternarsi interventi di relatore, voci narranti e azioni fisiche, tutte attorno al tema di **Gioco e Potere**. Il gioco, il corpo, la musica, l'immaginazione saranno grandi protagonisti delle nostre giornate di formazione, aiutandoci a riflettere criticamente sui rapporti di potere a scuola e a costruire relazioni educative e didattiche più libere e s-catenate. Non ci fermeremo neanche di sera: dalla tradizionale cena cooperativa, dove si potranno assaggiare saperi e sapori diversi, ai balli e canti dall'Appennino e dalla neonata OPAT - Orchestrina Pronta a Tutto, avremo tante occasioni per confrontarci, divertirci e immergerci nel clima del Movimento di Cooperazione Educativa.

WORD CAFÉ

Accompagnate da una figura facilitatrice, si incontrano persone da ogni laboratorio per condividere la relazione tra l'esperienza di laboratorio e le trasversalità pedagogiche, allo scopo di esplicitarne la possibile ricaduta scolastica. La riflessione continua tramite lo strumento del gioco collettivo, allo scopo di trovare e costruire insieme nuove strade per il cambiamento.

TAVOLI

I tavoli sono spazi di presentazione di una proposta, attorno alla quale ci si mette in gioco tramite il dialogo e momenti cooperativi. Intorno ai tavoli si scambiano esperienze e idee, strumenti pedagogici e proposte per l'anno scolastico venturo.

LABORATORI

Condotti da insegnanti e formatore del MCE, i laboratori propongono attività pratiche e teoriche, esperienze e situazioni educative che attraversano vari linguaggi, dando voce a più punti di vista, fornendo spunti per riflessioni pedagogiche comuni.

1. **ROTTI DI VIAGGIO NELLE LINGUE VIVE**. Parole per giocare a rifare il mondo. A cura di Marta Marchi e Lidia Pantaleo (Gr. Nazionale Lingua).
2. **DIRE FARE PENSARE oltre gli stereotipi di genere**. Educare alle differenze per crescere nella complessità. A cura di Diletta Diazzi, Martina Zadra e Marina Zuliani (MCE Bologna) con Rete Educare alle Differenze.
3. **DIAMO CORPO AL GIOCO**. Giocare con il corpo per ritrovare il sé. A cura di Carla Fedele e Sara Regina (MCE Modena).
4. **PASSI DA GIGANTE**. Un percorso dall'io al noi giocato fra regole e libertà. A cura di Maurizia Di Stefano e Francesco Maria Salimbeni (MCE Roma).
5. **TRA PAROLE E IMMAGINI, farsi un libro a scuola**. La conquista della parola in un cantiere cooperativo: apprendimento artigiano e linguistico. A cura di Maurizio Mei (Gr. Nazionale Democrazia), Marco Carsetti e Chiara Mammarella (Else Edizioni).
6. **CINEMA PILASTRO**. Produrre storie, riappropriarsi del mezzo audiovisivo, ribaltare rapporti di forza. A cura di Michele Aiello (ZaLab) e Giulio Bodini (MCE Roma).
7. **GIOCARE STORICAMENTE**. Giochi per l'apprendimento della storia. Utilizziamo il dispositivo del gioco per indagare e discutere i dispositivi del potere. A cura di Marco Cecalupo e Antonio Brusa (Historia Ludens) e Enrico Cavalieri (MCE Bologna).

