



## COME SI PROGETTA NELLA NOSTRA SCUOLA (GCA)

L'Approccio Globale al Curricolo si configura come il metodo di progettazione dell'ambiente formativo che viene perseguito dalle scuole "Senza Zaino", di cui facciamo parte, detto ambiente formativo è costituito da software (obiettivi/mete, saperi/contenuti, metodologie) e hardware (materiali/tecnologie, spazi/arredi, espositori/pannellistica); la modalità privilegiata per progettare e realizzare le attività è quella che si basa sulla procedura delle 4R: prima fase RIFLESSIONE, seconda fase REDIGERE, terza fase REALIZZAZIONE, quarta fase REVISIONE.

L'Approccio Globale al Curricolo, in inglese Global Curriculum Approach, considera l'ambiente formativo nella sua globalità, si muove in una prospettiva situazionale e contestuale del curricolo. Ajello e Pontecorvo, citate dall'ideatore del modello di Scuola "Senza Zaino. Per una Scuola Comunità" Marco Orsi nel suo libro "A scuola senza zaino", affermano che tutte le questioni cruciali dell'educazione sono coinvolte "Le finalità e gli obiettivi del processo educativo, lo sviluppo cognitivo e socio-emotivo dell'allievo, gli atteggiamenti e i comportamenti degli insegnanti, i metodi d'insegnamento, l'organizzazione dell'istituzione scolastica e i rapporti di autorità, la relazione tra scuola e società, le procedure di valutazione"

Il curricolo globale coincide con il complesso della vita scolastica, rappresenta la connessione tra l'approccio collegato ai contenuti e l'approccio attento ai processi e alle metodologie.

Un altro aspetto caratterizzante del GCA è la visione situata e distribuita della conoscenza che permette lo sviluppo e la crescita del soggetto umano. Per visione situata s'intende il contesto fatto di relazioni, si può far riferimento a pratiche educative come la *peer education* e il *modello dell'artigiano* (Orsi, cap. 6, L'ora di lezione non basta); la visione distribuita del sapere si basa sul fatto che il singolo soggetto sa che per la sua conoscenza dovrà fare affidamento non solo su sé stesso, ma anche su altri soggetti e oggetti: ciascuno dà un specifico contributo per realizzare un prodotto.

Prima di intraprendere un percorso di apprendimento, docente ed alunni nell'Agorà (angolo deputato agli incontri per discutere, prendere decisioni, leggere, ascoltare una spiegazione, una presentazione...), riflettono su un'esperienza e prevedono un percorso di conoscenza che passi attraverso i vari ambiti del sapere (discipline): un percorso che possa soddisfare le curiosità legate all'esperienza stessa.

Ciò che si decide di fare insieme viene riportato, utilizzando la LIM, su un modello di progettazione che prende il nome di Mappa Generatrice. La mappa elaborata indica la strada da percorrere e quindi, come schema cartaceo, viene esposta nell'aula per essere periodicamente rivista, riadattata e completata. I docenti, partendo dalla Mappa Generatrice, completano la progettazione con obiettivi, metodologie, tempi, spazi, materiali e verifiche.

In sintesi **la progettazione** parte dall'esperienza, riconosce implicazioni, collegamenti, contenuti emergenti, ne fa derivare esercitazioni e approfondimenti. **L'esperienza generatrice** suscita, provoca e stimola una riflessione e una ricerca su porzioni di mondo. **La mappa generatrice** è lo strumento di progettazione condivisa, costruita con i bambini/studenti, modificabile, generatrice di altre mappe. **Le discipline** sono ambiti di sapere strettamente connessi all'esperienza, alla realtà che va indagata con gli strumenti della ricerca.

Il percorso ideato viene redatto:

- in un time table a livello macro con traguardi e obiettivi dalle Indicazioni Nazionali per il Curricolo, con la previsione di un feedback costante e di verifiche finali, l'esplicitazione di un titolo e l'ipotesi delle attività;
- in un time table a livello micro in cui si esplicitano le fasi e ciò che serve per svolgere le attività.