

IN VIAGGIO CON PINOCCHIO



"In viaggio con Pinocchio"

Tematica di Istituto: Il Viaggio (nell'ambito dell'Orientamento)

Destinatari: Alunni dalla classe prima alla quinta della Scuola Primaria

Introduzione

Ogni bambino che entra a scuola è come un viaggiatore che parte per un'avventura: porta con sé uno zainetto invisibile pieno di sogni, curiosità, paure e desideri.

In questo progetto, Pinocchio diventa compagno di viaggio e guida. Non è più solo il burattino che corre incontro a mille peripezie, ma un amico che ci invita ad attraversare con lui il grande sentiero della crescita.

Il viaggio si snoda in **cinque tappe**: ogni classe incontrerà un personaggio che, con la sua storia, offrirà un messaggio da vivere, esplorare e trasformare in esperienze concrete

Finalità del progetto

- Accompagnare gli alunni in un percorso di crescita personale e collettiva. Promuovere l'orientamento come scoperta di sé e del mondo.
- Favorire collaborazione, empatia e cura reciproca.
- Sviluppare creatività, senso critico e capacità di scelta.

Obiettivi trasversali

- Saper riconoscere ed esprimere le proprie emozioni. Sviluppare capacità di cooperazione e rispetto delle regole.
- Coltivare la fantasia e la creatività attraverso il racconto e l'arte.
- Imparare a distinguere tra verità e inganno, tra scelta consapevole e impulso.
- Diventare viaggiatori curiosi e consapevoli nel cammino della vita.

Obiettivi specifici

- Classe prima (Pinocchio): conoscere e scoprire se stessi, imparare ad orientarsi nella scuola primaria.
- Classe seconda (Geppetto): valorizzare le relazioni con gli altri, sviluppare senso di cura e responsabilità.
- Classe terza (Fata Turchina): scoprire l'importanza delle regole e della fiducia.
- Classe quarta (Grillo Parlante): sviluppare capacità critiche, riflettere su decisioni e conseguenze.
- Classe quinta (Gatto e la Volpe): imparare a distinguere tra verità e inganno, rafforzare la capacità di scelta consapevole in vista della Secondaria.

Metodologie

- **Apprendimento cooperativo** (gruppi, ruoli, tutoraggio tra pari).
- **Laboratori espressivi** (arte, teatro, musica, digitale creativo).
- **Storytelling e drammatizzazione** (lettura animata, role play).
- **Circle time** (ascolto, riflessione, regolazione emotiva).
- **Interdisciplinarietà** (italiano, arte, musica, tecnologia, educazione civica).

Classe Prima – *Pinocchio: il viaggio della scoperta di sé*

La prima tappa è l'inizio: il burattino prende vita, proprio come i bambini che entrano nel nuovo mondo della scuola primaria.

Esperienze: giochi per conoscere se stessi e gli altri, attività di orientamento negli spazi della scuola, laboratori creativi in cui ogni bambino costruisce il proprio “pezzo di legno magico”.

Immagine simbolo: una piccola valigia decorata con emozioni e sogni.

Classe seconda – *Geppetto: il viaggio della cura e delle mani*

Geppetto è il falegname che plasma il legno: insegna la pazienza, la dedizione, la cura. I bambini imparano che la crescita non è solo scoperta di sé, ma anche cura verso l'altro.

Esperienze: attività cooperative, creazione del “libro della cura”, riflessioni sulla famiglia e sull'amicizia.

Immagine simbolo: mani colorate che si intrecciano in un grande murale.

Classe Terza – *La Fata Turchina: il viaggio delle regole e della magia*

La Fata Turchina rappresenta il filo sottile che guida Pinocchio e i bambini: le regole non come imposizioni, ma come magie che permettono di crescere liberi e sicuri.

Esperienze: circle time sulle regole, realizzazione del “codice magico della classe”, lettura teatrale degli episodi della Fata.

Immagine simbolo: una bacchetta magica costruita con materiali di recupero.

Classe Quarta – *Il Grillo Parlante: il viaggio della coscienza*

Il Grillo Parlante è la voce interiore che sussurra nei momenti di dubbio: “Fai attenzione, pensa prima di agire”.

Esperienze: giochi di ruolo su scelte e conseguenze, diario collettivo delle decisioni, riflessioni su “cosa avrei fatto io al posto di Pinocchio?”.

Immagine simbolo: un grande libro con le “scelte possibili” disegnate dai bambini.

Classe Quinta – *Il Gatto e la Volpe: il viaggio tra inganno e verità*

La quinta tappa è la più difficile: i compagni di viaggio non sempre sono onesti. Il Gatto e la Volpe insegnano a distinguere tra realtà e inganno. È la lezione della scelta consapevole, fondamentale per chi si prepara a un nuovo ciclo di scuola.

Esperienze: laboratorio teatrale, discussione su bugie e fake news, realizzazione di un “manuale del viaggiatore consapevole”.

Immagine simbolo: una bussola realizzata dai bambini, per orientarsi sempre verso la verità.

Scheda Operativa Sintetica Dettagliata

Classe	Personaggio	Obiettivi specifici	Attività principali	Prodotto finale
1^a	Pinocchio	<ul style="list-style-type: none"> - Conoscere sé stessi e il nuovo ambiente scolastico - Esprimere emozioni di base - Sviluppare la fiducia nel gruppo 	<ul style="list-style-type: none"> - Giochi di conoscenza e socializzazione - Racconti animati e drammatizzazioni - Costruzione del “pezzo di legno magico” 	Valigia delle emozioni
2^a	Geppetto	<ul style="list-style-type: none"> - Coltivare la cura, la pazienza e la collaborazione - Valorizzare la manualità - Favorire l’aiuto reciproco 	<ul style="list-style-type: none"> - Laboratori cooperativi e manipolativi - Creazione del “libro della cura” con immagini e testi - Attività di peer tutoring 	Murale delle mani
3^a	Fata Turchina	<ul style="list-style-type: none"> - Comprendere il valore delle regole come protezione - Interiorizzare il concetto di responsabilità - Potenziare la capacità di cooperare 	<ul style="list-style-type: none"> - Circle time sulle regole - Giochi regolati e di squadra - Costruzione del “codice magico della classe” 	Bacchetta magica
4^a	Grillo Parlante	<ul style="list-style-type: none"> - Riflettere sulle scelte e sulle conseguenze - Sviluppare senso critico ed empatia - Riconoscere i valori positivi 	<ul style="list-style-type: none"> - Giochi di ruolo e simulazioni - Discussioni guidate su storie e dilemmi morali - Diario collettivo delle decisioni 	Libro delle scelte
5^a	Gatto e Volpe	<ul style="list-style-type: none"> - Distinguere verità e inganno - Sviluppare capacità di analisi e responsabilità etica - Educarsi alla cittadinanza digitale 	<ul style="list-style-type: none"> - Laboratori teatrali - Analisi e confronto su fake news - Discussioni filosofiche guidate 	Bussola della verità

Verifica e valutazione

La valutazione sarà continua e formativa:

- **Osservazioni sistematiche** durante le attività.

- **Rubriche di valutazione per competenze** (sociali, cognitive, creative, emotive). **Autovalutazione degli alunni** tramite diari di bordo, disegni e riflessioni.
- **Prodotti finali** come prove autentiche di apprendimento.

Prodotto finale

Prodotto finale d'Istituto

- “La Valigia di Pinocchio”: esposizione degli oggetti simbolo delle cinque tappe.

Epilogo – *La Valigia di Pinocchio*

Alla fine del viaggio, tutte le classi si riuniscono. La valigia di Pinocchio si riempie degli oggetti simbolici di ogni classe: la valigia diventa scrigno della crescita collettiva.

La scuola si trasforma in un teatro di meraviglia: un luogo in cui il viaggio non è solo una metafora, ma una realtà che ha fatto crescere bambini e insegnanti insieme.