

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

## 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.