

Chi sono?

Presentare se stessi e conoscere gli altri

Grazie all'utilizzo dell'applicazione Book Creator i bambini possono costruire libri interattivi per parlare di loro stessi, per ricordare momenti importanti della loro vita e per apprendere. L'attività proposta è pensata per i bambini delle classi terze della scuola primaria, per invitarli a diventare protagonisti attivi delle loro storie - creandole e narrandole ad altri (compagni di classe, insegnanti e genitori) - e per aiutarli a conoscersi e migliorarsi anche dal punto di vista relazionale.

Ai bambini sarà richiesto di creare una presentazione di sé con l'aiuto dell'applicazione Book Creator e di esporla poi ai propri compagni. Prima di fare questo, durante l'anno scolastico, i bambini verranno guidati dagli insegnanti in alcune attività che li aiuteranno conoscere meglio se stessi per presentarsi quindi al meglio.

Obiettivi formativi

- Valorizzazione di se stessi e degli altri
- Narrare se stessi
- Accrescere la motivazione all'apprendimento
- Sviluppare le potenzialità creative
- Stimolare l'interesse verso il mondo digitale come creatori attivi di contenuti
- Conoscere il proprio carattere
- Analizzare la propria immagine
- Potenziare le relazioni interpersonali
- Attivare processi di autovalutazione

Competenze trasversali

- Imparare ad imparare: consolidare un patrimonio di conoscenze e nozioni di base a cui attingere e allo stesso tempo essere in grado di ricercare e procurarsi nuove informazioni
- Competenze sociali: aver cura e rispetto di sé
- Spirito di iniziativa: dimostrare originalità e proattività, chiedere aiuto in situazioni di difficoltà, offrire aiuto a chi lo chiede

Modalità e tempistiche e modalità di svolgimento

Attività pensata per i bambini delle classi terze della scuola primaria (si può comunque utilizzare, con qualche accorgimento, in ogni classe).

Fase 1

Prima di affrontare il progetto di autopresentazione è utile svolgere un incontro con i docenti per decidere come preparare i bambini a questa attività. Per esempio, l'insegnante di italiano e quello di educazione fisica faranno svolgere ai bambini attività in linea con gli obiettivi formativi previsti.

Durata fase 1: circa un un mese

- Italiano: si leggeranno storie (per esempio di formazione e crescita) per far riflettere i bambini su se stessi e i loro percorsi familiari, scolastici, sportivi... Si allenerà la capacità di ascolto del proprio lato emotivo attraverso giochi sulle emozioni (riconoscere sé, l'altro, la realtà...).
- Educazione fisica: con l'aiuto di una psicomotricista si faranno giochi che agevolino l'ascolto del proprio corpo, che sollecitino lo spirito di gruppo, che stimolino la cura della propria persona, degli oggetti personali, dell'ambiente.

Fase 2

Al termine di queste attività preparatorie si affronteranno la progettazione e la creazione del libro digitale attraverso l'applicazione Book Creator.

Durata fase 2: 5 giorni.

- **Giorno I** » L'insegnante spiega il mandato ai bambini, dicendo loro che dovranno utilizzare l'app Book Creator per presentarsi, come vogliono (1h circa).
- **Giorno II** » L'insegnante spiega ai bambini come usare l'applicazione (1h circa).
- **Giorno III** » Inizio della raccolta dei materiali da parte dei bambini per la creazione del proprio libro. Possono utilizzare video, audio e foto creati sul momento, foto di disegni precedentemente realizzati a mano libera e qualsiasi altro materiale multimediale essi ritengano utile per presentarsi (2h circa).
- **Giorno IV & V** » Creazione del libro di presentazione da parte dei bambini con l'aiuto (se necessario) della maestra (1h circa).

- **Giorno VI** » Esposizione alla classe dei singoli libri digitali creati dai bambini e confronto finale (2h circa).

Materiali e strumenti

- Materiali di lettura e oggetti per giochi e attività preparatorie
- Fogli da disegno per creare dei disegni
- Matite, pastelli, pennarelli, tempere...
- Foto dei bambini (da chiedere ai genitori)
- Computer o tablet (per scattare le foto delle pagine del libro e per creare il libro tramite Book Creator)

Metodologia didattica

- Valorizzazione dei vissuti degli alunni
- Favorire l'esplorazione e la scoperta di se stessi e degli altri
- Approccio formativo nel quale gli alunni sono protagonisti attivi
- Cooperative learning (i bambini possono aiutarsi nel caso qualcuno non sappia usare l'applicazione)

Risultati attesi

- I bambini usano in modo appropriato le tecnologie e le strumentazioni proposte
- L' e-book diventa un materiale da usare anche in altre occasioni (anche per attività future)
- I bambini imparano a valorizzare gli altri e se stessi