

<b>ATTIVITA' DIDATTICA 1</b>	
Nome dell'attività	Gioco dell'angolo Kinect (utilizzando il movimento delle braccia)
Obiettivi dell'attività	Aiutare gli studenti nell'apprendimento del concetto di angolo e ampiezza dell'angolo, utilizzando il corpo e il movimento come strumento per l'apprendimento.
Obiettivi didattici	Permettere allo studente di acquisire una maggiore conoscenza degli angoli ed essere in grado di riconoscerli adeguatamente, senza l'uso del goniometro.
Istruzioni	<p>Gli studenti dovranno essere divisi in coppie così da aiutarsi reciprocamente durante il gioco Kinect Gioco dell'angolo. Partendo dal presupposto che un angolo di 90° può essere espresso ruotando le braccia di 1/4, gli studenti possono dunque comprendere come oscillando leggermente le braccia possono definire ampiezze dell'angolo maggiori o inferiori a 90°.</p> <p>Ogni coppia di studenti dovrebbe includere almeno 1 studente BES, così da favorire la cooperazione e l'aiuto reciproco nonché l'inclusione tra studenti aventi livelli di apprendimento diversi.</p> <p>Successivamente, le coppie possono essere calibrate secondo il livello di difficoltà del gioco (trattandosi di un gioco a livelli). In tal caso, gli studenti possono rispondere a domande un po' più specifiche, risolvendo dunque problemi matematici di maggiore difficoltà e attraverso l'utilizzo dei sensori di movimento Kinect.</p>
Consigli	È richiesta la concentrazione dell'alunno in quanto ogni leggero movimento delle braccia determina un cambiamento più o meno visibile dell'ampiezza dell'angolo. I sensori Kinect sono sensibili anche ai minimi movimenti delle braccia. Si consiglia inoltre di tenere una postura corretta e una posizione fissa.
Accorgimenti	<p>Dividere gli studenti in coppie</p> <p>Fare un test del sensore/camera Kinect così da verificarne il corretto funzionamento. Accettarsi che la telecamera rilevi il giocatore.</p> <p>Spiegare agli studenti lo scopo del gioco, nonché le sue modalità.</p>
Età	Studenti 11-16 anni (secondo il livello di intensità scelto per il gioco)
Materiale necessario	<p>KINECT CAMERA V.2</p> <p>Applicazione da scaricare "Kinect Angle" disponibile su: <a href="https://drenton72.wordpress.com/downloads">https://drenton72.wordpress.com/downloads</a></p>
Durata	<p>La durata dipende dal livello di difficoltà stabilito. Il gioco è adatto per tutti gli alunni, anche BES, essendo possibile definire il livello di difficoltà.</p> <p>È consigliato l'uso con minori affetti da disturbi motori o di coordinazione, in quanto aiuta a mantenere la corretta postura e posizione.</p>