



REGOLAMENTO CLASSE 4.0 AD INDIRIZZO TECNOLOGICO SCUOLA SECONDARIA DI I GRADO

(Elaborato nella seduta del C.d.D. del 03.12.2024 - Approvato con delibera del C.d.I. n. 13 del 10.12.2024)

Premessa

Dall’anno scolastico 2025-2026 viene attiva presso l’IC “DENZA-C.MARE 4” **una sezione della secondaria di primo grado** a connotazione tecnologico/digitale. Gli alunni della classe digitale devono avere a disposizione un proprio dispositivo digitale, **fornito dalle famiglie**, che utilizzano guidati dai docenti delle diverse discipline.

Inoltre, gran parte dei libri di testo sono adottati **in formato solo digitale** e vengono consultati dal **proprio notebook/tablet**. Pochi testi (meno della metà) rimangono invece in formato cartaceo per continuare a garantire l’abitudine allo studio di tipo tradizionale.

L’organizzazione didattica delle classi ad indirizzo tecnologico segue il percorso ministeriale di tutte le altre classi della Scuola Secondaria di 1° Grado ma il corso ad indirizzo tecnologico è affidato a docenti appositamente formati ed è previsto l’affiancamento per alcune ore di un docente di tecnologia specializzato che opererà in compresenza con il docente curricolare.

Il nuovo percorso educativo mira a è principalmente a:

- favorire l'alfabetizzazione digitale attraverso l'uso quotidiano delle tecnologie;
- migliorare i contesti formativi utilizzando le tecnologie come strumenti per la promozione dei processi di apprendimento;
- potenziare la competenza digitale degli studenti, nel senso di un uso ‘intelligente’, consapevole, critico e creativo delle tecnologie, per coglierne le valenze, ma anche i limiti e i rischi;
- sviluppare la produzione di materiali didattici differenziati, che promuovano l’attivazione di più linguaggi e codici comunicativi.

- promuovere un ambiente di apprendimento interattivo, inclusivo e partecipativo.
- preparare gli studenti alle sfide del futuro, sia in ambito scolastico che professionale.

Disposizioni generali

Il nuovo ambiente di apprendimento prevede l'uso abituale della tecnologia integrata nella didattica, coinvolgendo varie discipline e docenti, non contrapponendosi al metodo didattico tradizionale, ma trovando un giusto equilibrio tra tradizione e innovazione, attraverso la graduale trasformazione dell'ambiente di apprendimento. Gli alunni utilizzeranno libri e quaderni ma potranno seguire un approccio di tipo laboratoriale in altre discipline, oltre che in tecnologia. Grazie all'utilizzo dei dispositivi digitali i ragazzi potranno svolgere attività interattive, condividere materiale di approfondimento, prendere appunti, realizzare schemi e mappe concettuali, e molto altro. Sarà inoltre possibile sviluppare dei percorsi basati sul problem solving, sul pensiero computazionale e sul coding. L'uso di ausili tecnologici nella didattica permette di gestire con efficacia e incisività una didattica multidisciplinare che favorisce lo sviluppo di competenze trasversali e la condivisione di nozioni, riflessioni, idee. Nello specifico alcune applicazioni dedicate favoriscono l'apprendimento anche per i ragazzi con bisogni educativi speciali: in questo senso, le tecnologie contribuiscono alla creazione di una scuola inclusiva, per tutti secondo il talento di ciascuno.

In sintesi, l'indirizzo tecnologico della scuola secondaria (Cl@sse 4.0), potrà essere richiesto dai genitori/tutori all'atto dell'iscrizione del proprio figlio alla classe prima prevede: il medesimo tempo scuola del c.d. "tempo normale" (30 ore settimanali dal lunedì al venerdì); l'uso di strumenti hardware e software digitali in sostituzione di alcuni materiali cartacei; una curvatura didattica particolarmente improntata allo sviluppo delle competenze digitali degli alunni. Gli alunni della classe digitale dispongono di un proprio dispositivo digitale da utilizzarsi a scopo solo didattico, con installate al suo interno gli applicativi GSuite e le altre applicazioni indicati dai docenti delle diverse discipline.

Saranno promosse attività di **CODING**, di sviluppo del pensiero computazionale, la **gamification** sarà la metodologia privilegiata per lavori di **ROBOTICA** e di **GRAFICA DIGITALE**. Gli studenti impareranno oltre che ad utilizzare i pacchetti base di videoscrittura e calcolo, a ricercare e selezionare le fonti di informazione, ad utilizzare programmi di grafica 3D e 2D per la progettazione, di programmazione, e di comunicazione visiva; ad utilizzare stampanti 3D e kit di robotica per "mettere in gioco" le competenze di programmazione acquisite; impareranno inoltre a conoscere

software di editing video sviluppando competenze nell'uso delle tecniche relative all'assemblaggio di immagini e riprese acquisite da fonti digitali, nel montaggio e sincronizzazione dell'audio, nell'inserimento di tracce sonore ed effetti speciali. Le **stampanti 3D**, verranno utilizzati per la creazione di oggetti finiti ed originali a partire dai progetti degli alunni stessi. Le attività didattiche prevederanno anche l'uso di tecnologie di **Realtà Aumentata (AR) e Realtà Virtuale (VR)**. La classe sarà adeguata anche dal punto di vista strutturale ed infrastrutturale in quanto sarà dotata di una rete internet dedicata e di strutture adeguate per la collaborazione e il lavoro in team come anche per i momenti di lavoro autonomo con il dispositivo personale.

A scuola i dispositivi elettronici saranno utilizzati, secondo le linee di indirizzo del Piano dell'Offerta Formativa, per attività e progetti didattici di classe e di scuola, e nel pieno rispetto di quanto previsto dalla normativa sulla sicurezza dei dati e della privacy. A casa, il buon uso dei dispositivi digitali e della rete Internet è affidato alla cura delle famiglie. Occorre tenere presente che le connessioni internet domestiche non sono dotate di filtri per la navigazione protetto, l'uso dell'account scolastico per le attività quotidiane di studio casalingo garantiscono la tutela dell'alunno preservandolo dai pericoli della rete. In ogni caso l'alunno sarà guidato nell'utilizzo delle buone pratiche di navigazione, in quanto occorrerà sempre prestare attenzione affinché i ragazzi utilizzino la rete in modo corretto.

Regolamento per l'uso dei device nelle classi 4.0 ad Indirizzo tecnologico.

I dispositivi digitali sono strumenti didattici da utilizzare quotidianamente a scuola per attività predisposte dagli insegnanti, per svolgere compiti e/o studiare, a casa. Si chiede pertanto la collaborazione di alunni e famiglie per la corretta gestione dei dispositivi digitali, trattandosi di tecnologie che necessitano di un'attenta vigilanza.

Art. 1 Lo studente è l'unico utente autorizzato all'uso del proprio dispositivo.

Art. 2 È fatto tassativo divieto di condividere o scambiare i dispositivi personali con un altro studente.

Art. 3 Lo studente e il genitore/tutore si assumono tutte le responsabilità sia dirette che indirette, sia civili che penali, dell'uso del dispositivo al di fuori degli ambienti e orari scolastici.

Art. 4 Non saranno tollerate attività di "Cyberbullying", ovvero "bullismo mediante l'uso di qualsiasi dispositivo di comunicazione elettronica" che utilizza, ad esempio, e-mail, instant messaging, messaggi di testo, blog, telefoni cellulari, giochi online, siti web, ecc.

Art. 5 Lo studente e la famiglia accetta di essere l'unico responsabile per qualsiasi inadempimento dei propri obblighi, ai sensi del presente regolamento, e delle conseguenze di tale violazione (compresi gli eventuali danni o perdite subiti), ed esonera espressamente l'Istituto da qualsiasi responsabilità nei confronti di terzi.

Art. 6 Lo studente non deve dimenticare a casa il dispositivo digitale, strumento didattico integrato alla didattica tradizionale.

Art. 7 Lo studente, a casa, deve mettere in carica il dispositivo digitale in modo da poterlo utilizzare a scuola durante l'attività scolastica senza cavi di alimentazione. L'indisponibilità dello strumento, nel caso in cui uno studente non si presenti con dispositivo digitale o non lo abbia messo in carica, verrà segnalata alla famiglia e influirà negativamente sulla valutazione dello stesso.

Art. 8 Lo studente può utilizzare il dispositivo digitale durante le ore di lezione solamente per finalità scolastiche, nelle modalità indicate dagli insegnanti ed è personalmente responsabile del materiale prodotto o visionato, dei danni eventualmente causati a terzi e delle violazioni di legge commesse tramite l'utilizzo del dispositivo. Lo studente dovrà seguire le direttive impartite dagli insegnanti e svolgere le consegne date, senza assumere iniziative personali in contrasto con il presente Regolamento.

Art. 9 Ogni alunno deve avere cura del proprio dispositivo digitale, adottando tutte le necessarie cautele, sia in classe che a casa, ricordando che egli è l'unico custode dello stesso dispositivo. I dispositivi digitali devono essere posti con cura all'interno dello zaino e l'utilizzo della custodia anti-urto è obbligatoria.

Lo studente deve riporre il dispositivo nell'apposito armadio, prima di abbandonare l'aula (per recarsi in palestra, in laboratorio...) o durante l'intervallo; sarà compito del docente chiudere l'armadio a chiave. La scuola non si assume responsabilità per danni, smarrimenti o sottrazioni.

Art. 10 Ogni alunno deve avere sempre a disposizione cuffie audio individuali per le attività in cui è previsto l'ascolto.

Art. 11 L'uso di giochi e di software video - ludici è ristretto ad attività di apprendimento espressamente segnalate dai docenti. In nessun altro caso è consentito utilizzare le applicazioni ludiche.

Art. 12 I dispositivi digitali sono gestiti dai docenti che scelgono e configurano le applicazioni necessarie per le attività d'apprendimento. È vietato forzare il ripristino e installare qualsiasi altra App o altro tipo di software non autorizzato.

Art. 13 È vietata la diffusione del materiale didattico presente sul dispositivo per il quale vi è diritto di proprietà e/o licenza della scuola o dei singoli docenti, se non previa esplicita autorizzazione.

Art. 14 Il dispositivo non deve essere utilizzato per copiare, scaricare e caricare materiali protetti da copyright senza autorizzazione del proprietario.

Art. 15 L'utilizzo del dispositivo a scuola avviene, quando necessario, esclusivamente attraverso la connessione alla rete Wi-Fi dell'Istituto. Qualunque uso della connessione che violi i regolamenti scolastici e le leggi civili e penali in merito è vietato, così come saranno sanzionati utilizzi non conformi alle disposizioni ricevute. Ogni tentativo di forzare o manomettere la rete dell'Istituto e le sue protezioni sarà sanzionato come grave infrazione disciplinare e verrà denunciato all'autorità giudiziaria.

Art. 16 È vietato l'uso dell'applicazione della fotocamera e dei registratori audio/video se non autorizzato dall'insegnante. In generale, per il corretto utilizzo dello strumento in tal senso, si fa riferimento al Regolamento d'Istituto, alla normativa vigente a tutela della privacy.

Art. 17 È responsabilità dello studente effettuare periodicamente le copie di sicurezza dei file e documenti sui propri supporti rimovibili o HD esterni, attraverso backup del proprio dispositivo. L'Istituto non è responsabile di danneggiamento e/o perdita dei file, dovuti ad esempio a malfunzionamenti software o danni hardware.

Art. 18 Ogni studente è responsabile per i propri account scolastici, e deve custodire con attenzione le proprie credenziali di accesso.

Art. 19 Gli studenti devono interagire rispettosamente nelle piattaforme digitali utilizzate dall'istituto (GSuite - Google Classroom).

Art. 20 Attività in Realtà Aumentata (AR) e Realtà Virtuale (VR)

- A. Gli studenti devono utilizzare i visori VR e i dispositivi AR con attenzione, rispettando le istruzioni di sicurezza fornite.
- B. È vietato utilizzare le tecnologie AR e VR per scopi non autorizzati o per simulazioni non pertinenti al programma didattico.
- C. Gli studenti devono fare attenzione a non danneggiare i dispositivi e a segnalare tempestivamente eventuali malfunzionamenti.
- D. L'uso delle tecnologie AR e VR deve avvenire nel rispetto dei tempi di utilizzo indicati per evitare affaticamenti visivi o disorientamento.

Art. 21 La mancata osservanza parziale e/o integrale al presente Regolamento da parte dello studente e delle studentesse sarà sanzionata, ai sensi del Regolamento Disciplinare d'Istituto.

Art. 22 Le rinunce sono ammesse, di norma, prima della formazione delle classi, entro e non oltre il 10 giugno 2024. Per ragioni didattiche ed organizzative, in nessun modo potranno essere accettate rinunce oltre i termini suindicati né, tantomeno, in corso d'anno o durante l'intero triennio, salvo casi di gravi e giustificati motivi. In questo ultimo caso, la rinuncia dovrà essere formalmente espressa dalla famiglia in forma scritta ed indirizzata al Dirigente scolastico che ne valuterà l'esito, in base alla documentazione a corredo dell'istanza.

Art. 23 Questo regolamento potrà essere rivisto e aggiornato annualmente per adattarsi alle evoluzioni tecnologiche e alle nuove esigenze didattiche.

Il Presidente del Consiglio di Istituto

Sig.ra Mariagrazia Miranda

(Firma autografa omessa ai sensi dell'art. 3 del D.Lgs. n. 39/1993)

Il Dirigente scolastico

Prof.ssa Annapaola di Martino

(Firma autografa omessa ai sensi dell'art. 3 del D.Lgs. n. 39/1993)