

**“Azione 1: Next generation Classrooms - Ambienti di apprendimento innovativi”.**

**“Venti spazi di apprendimento per il polo tecnologico A. Pacinotti”**

**REGOLAMENTO AULA TEMATICA “DEL PENSARE” – REALTÀ  
AUMENTATA E VIRTUALE**

Il presente documento contiene il Regolamento dell'Aula del Pensare (AR/VR Realtà Aumentata e Virtuale) dell'I.I.S. Antonio Pacinotti, con sede in Via Caneve 93, 30173 Mestre – Venezia di seguito denominato Istituto, ai fini di un corretto uso dell'Aula anche in riferimento alla sicurezza e alla tutela della salute degli utenti.

Il Regolamento redatto in data 12/02/2025, si compone di 4 pagine.

Qualora si renda necessaria una modifica delle informazioni in esso contenute, il Regolamento verrà modificato producendo una nuova versione del documento.

Sezioni del Regolamento:

1. Dotazioni dell'Aula
2. Regole di Accesso
3. Regolamento Generale

**1. Dotazioni dell'Aula**

L'Aula tematica “Del Pensare” è collocata in un unico locale al secondo piano dell'edificio dell'Istituto presso l'aula n.40. Scopo di utilizzo dell'aula è favorire la creatività degli studenti, l'apprendimento attivo, l'apprendimento di stili di comunicazione attuali, di imparare a fruire, rielaborare e integrare contenuti didattici in realtà aumentata e virtuale. L'Aula, realizzata grazie al finanziamento PNRR “Azione 1: Next generation Classrooms - Ambienti di apprendimento innovativi” per il progetto “Venti spazi di apprendimento per il polo tecnologico A. Pacinotti” è dotata delle seguenti apparecchiature:

- 1 monitor interattivo
- 2 fotocamere 360° 4k Ricoh Theta SC2 (14Mpx)
- 1 treppiede per fotocamere 360° Pixi Evo kit Manfrotto per Virtual Reality
- 2 visori Oculus Quest 2 - Visore realtà virtuale stand alone 128GB con 2 controller
- 1 notebook Thinkbook Gen4 IAP 15.6” FHD, - i5 1235U, 16GB, RAM 512GB, SO W11 Pro
- Ipad in condivisione con le altre aule PNRR

Nell'aula sono collocati dei tavoli e delle sedie ad uso degli studenti per elaborazioni e lavori di gruppo e un armadietto con serratura contenente le apparecchiature di piccola taglia in dotazione all'aula.

L'accesso all'Aula avviene dal corridoio del secondo piano lato ovest.

**2. REGOLE DI ACCESSO**

1. L'accesso all'Aula è consentita ai docenti dell'Istituto esclusivamente per attività riguardanti la fruizione e/o creazione di contenuti in realtà aumentata o virtuale

**“Azione 1: Next generation Classrooms - Ambienti di apprendimento innovativi”.**

**“Venti spazi di apprendimento per il polo tecnologico A. Pacinotti”**

(AR/VR), su prenotazione, mediante apposito calendario condiviso e comunicazione al tecnico responsabile, nel seguente ordine di priorità:

1. Ai docenti delle classi del primo biennio per attività didattiche riguardanti la fruizione e/o creazione di contenuti AR/VR con l'intera classe in orario scolastico;
2. Ai docenti delle classi del secondo biennio e ultimo anno per attività didattiche riguardanti la fruizione e/o creazione di contenuti AR/VR con l'intera classe in orario scolastico;
3. Ai docenti delle classi del primo biennio con gruppi di studenti per attività didattiche riguardanti la fruizione e/o creazione di contenuti AR/VR connesse a progetti approvati dagli Organi Collegiali, in orario scolastico
4. Ai docenti delle classi del secondo biennio e ultimo anno con gruppi di studenti per attività didattiche riguardanti la fruizione e/o creazione di contenuti AR/VR connesse a progetti approvati dagli Organi Collegiali, in orario scolastico
5. Ai docenti delle classi del primo biennio per attività didattiche riguardanti la fruizione e/o creazione di contenuti AR/VR con l'intera classe per progetti approvati dagli Organi Collegiali in orario pomeridiano, in seguito ad accordi con il tecnico referente.
6. Ai docenti delle classi del secondo biennio e ultimo anno per attività didattiche riguardanti la fruizione e/o creazione di contenuti AR/VR con l'intera classe per progetti approvati dagli Organi Collegiali in orario pomeridiano, in seguito ad accordi con il tecnico referente
7. Ai docenti per attività didattiche riguardanti la fruizione e/o creazione di contenuti AR/VR con gruppi di studenti per progetti approvati dal Collegio dei Docenti in orario pomeridiano, in seguito ad accordi con il tecnico referente.

I docenti possono inoltre utilizzare l'Aula fuori dall'orario di servizio, se non prenotata e/o occupata, per la preparazione di materiali didattici e lezioni riguardanti la fruizione e/o creazione di contenuti AR/VR, in seguito a comunicazione scritta al tecnico referente.

II. L'accesso all'Aula è consentito ad esperti esterni nel seguente ordine di priorità:

1. In orario scolastico solo in presenza di docenti interni per attività previste da specifici progetti approvati dagli Organi Collegiali attinenti la fruizione e/o creazione di contenuti AR/VR previa comunicazione al tecnico di riferimento e autorizzazione data dal Dirigente Scolastico.
2. In orario extrascolastico per attività previste da specifici progetti approvati dagli Organi Collegiali attinenti la fruizione e/o creazione di contenuti AR/VR, previa autorizzazione data dal Dirigente Scolastico.

III. L'accesso all'Aula è consentito al personale addetto alle pulizie e/o incaricato della manutenzione, quando necessario.

Non è consentito utilizzare l'Aula per svolgere attività didattiche o personali non attinenti la fruizione e/o creazione di contenuti AR/VR.

**“Azione 1: Next generation Classrooms - Ambienti di apprendimento innovativi”  
“Venti spazi di apprendimento per il polo tecnologico A. Pacinotti”**

L'assistente tecnico incaricato valuterà le priorità di utilizzo, in base al regolamento, nel caso si renda necessario assegnarle.

## **REGOLAMENTO GENERALE**

I. Tutti i docenti che utilizzano l'Aula devono:

1. Leggere agli studenti almeno una volta la parte di questo regolamento relativa al comportamento degli studenti
2. Riportare sul registro di classe le attività svolte con le classi in quest'aula
3. Segnalare all'assistente tecnico eventuali anomalie riscontrate riguardanti il funzionamento delle apparecchiature e/o lo stato dei locali
4. Vigilare affinché non venga modificata in alcun modo la configurazione del computer e dei programmi
5. Controllare che non venga memorizzato software senza autorizzazione. L'installazione di nuovi software è consentita solo previa autorizzazione del tecnico di riferimento.
6. Vigilare affinché non vengano danneggiati dispositivi, attrezzature, apparecchiature
7. Spiegare scrupolosamente agli studenti le procedure da adottare per l'utilizzo delle apparecchiature presenti.
8. Prima di lasciare l'Aula spegnere il computer e i monitor, riporre nell'armadietto le apparecchiature dell'aula, chiudere a chiave l'armadietto e la porta di accesso e riconsegnare le chiavi.

II. Tutto il personale docente, interno ed esterno, all'atto di utilizzo dell'Aula dichiara implicitamente di aver letto il presente Regolamento e di conoscere e saper utilizzare le attrezzature ivi presenti.

III. E' vietato spostare in altri locali le apparecchiature in dotazione all'Aula, tranne quelle in condivisione con altre aule PNRR, previa comunicazione all'assistente tecnico incaricato.

IV. Nel caso le attività didattiche programmate prevedano l'acquisizione di foto o video 360 in altri locali dell'Istituto con l'uso delle attrezzature dell'Aula, è necessario comunicare tale necessità all'assistente tecnico di riferimento che provvederà alla consegna delle apparecchiature al docente che ne fa richiesta. Il docente, previ accordi sugli orari, è tenuto alla riconsegna delle apparecchiature utilizzate all'assistente tecnico incaricato, al termine dell'attività svolta.

V. Gli studenti:

1. Possono accedere all'Aula solo in presenza del docente che svolge l'attività didattica
2. Devono mantenere un comportamento corretto e rispettoso delle persone e delle cose.

**“Azione 1: Next generation Classrooms - Ambienti di apprendimento innovativi”.**

**“Venti spazi di apprendimento per il polo tecnologico A. Pacinotti”**

3. Devono rispettare le procedure definite dall'insegnante per l'utilizzo delle apparecchiature
4. Devono rispettare le procedure definite dal regolamento di utilizzo degli iPad
5. Devono aver cura delle apparecchiature a loro fornite e riconsegnarle all'insegnante al termine della lezione
6. Non devono utilizzare nessuna apparecchiatura senza l'autorizzazione esplicita dell'insegnante
7. Non devono modificare in alcun modo la configurazione dei computer e dei programmi.
8. All'inizio della lezione devono comunicare tempestivamente al loro insegnante eventuali manomissioni o danni rilevati nei locali o nelle attrezzature dell'Aula.
9. Non devono bere e/o mangiare nell'Aula.

VI. L'Aula deve essere mantenuta in ordine e in efficienza con il contributo di tutti. Tutti devono perciò fare attenzione affinché:

1. I banchi non vengano rovinati
2. Le apparecchiature e il pc vengano spenti prima di uscire
3. Le sedie e gli altri oggetti presenti vengano rimessi in ordine prima di uscire
4. Non vengano abbandonate carte o altri rifiuti a terra o sui banchi

VII. Per quanto riguarda gli obblighi, le responsabilità, le competenze e le mansioni in materia di prevenzione, igiene e sicurezza nei luoghi di lavoro, si rimanda a quanto previsto dalla normativa vigente e al D.Lgs. 81/2008

Il Team per l'Innovazione Digitale

Laura Boscolo,  
Silvia Cavestro,  
Barbara Di Fede,  
Lucrezia Peschechera,  
Francesca Rossi,  
Silvia Zirti