



Istituto Istruzione Superiore “Angelo Roth – Piazza Sulis IPSAR IPIA”

REGOLAMENTO UTILIZZO VISORI

Il presente regolamento stabilisce le norme e le linee guida che devono essere seguite da studenti e docenti per l'uso corretto e responsabile dei visori VR all'interno del nostro istituto.

Gestione utilizzo visori

I docenti interessati all'utilizzo dei visori 3D in dotazione all'Istituto cureranno di volta in volta la presa in carico dei dispositivi necessari, rivolgendosi ai tecnici di laboratorio che dovranno essere avvisati almeno un giorno prima per permettere la messa in carica dei dispositivi.

Funzionamento dei Visori VR

1. Nell'utilizzo, gli utenti (docenti e studenti) devono utilizzare esclusivamente gli account già configurati sul visore e gestiti dall'istituto. Non è consentito utilizzare account personali (anche se istituzionali) o esterni.
2. È severamente vietato installare applicazioni non autorizzate sui visori VR, o modificare le impostazioni dei dispositivi senza previa autorizzazione da parte dell'istituto.
3. Le configurazioni dei dispositivi VR sono generate e gestite dall'istituto e devono essere utilizzate in conformità con le politiche di sicurezza e privacy stabilite.
4. Eventuali malfunzionamenti, siano essi di natura hardware o software, devono essere immediatamente segnalati nel registro attività del laboratorio alla voce “Segnalazioni”.

Compiti dei/delle docenti

- I/le docenti sono invitati/e a richiedere a tutti gli studenti e a tutte le studentesse di controllare l'integrità dei visori prima del loro utilizzo
- I docenti sono responsabili dell'uso corretto dei visori VR da parte degli studenti durante le attività didattiche e devono garantire il rispetto delle politiche stabilite dal presente regolamento
- I docenti non devono in nessun caso fornire agli studenti l'accesso ai dispositivi senza la loro supervisione
- Il/la docente, che abbia riscontrato irregolarità nell'utilizzo del visore e/o violazione delle norme, può impedire l'utilizzo dello stesso e ricorrere ai provvedimenti ritenuti più opportuni (ammonimento verbale, nota disciplinare, ...)
- Il/la docente, che abbia riscontrato irregolarità nell'utilizzo del visore e/o violazione delle norme tali da arrecare danno al visore deve immediatamente informare il Dirigente Scolastico o il suo sostituto e notificare l'accaduto descrivendone la dinamica e l'entità del danno
- Il/la docente deve vigilare sulla durata di utilizzo e sulle dovute pause. Più precisamente occorre fare pause regolari quando si utilizza Meta Quest. Iniziare con sessioni di utilizzo brevi e pause lunghe quando si utilizza un nuovo visore o nuovi contenuti. Ad esempio, quando si inizia a utilizzare Meta Quest, iniziare con un periodo di utilizzo massimo di 15 minuti seguito da una pausa di 10 minuti. Aumentare gradualmente la durata di utilizzo di

Meta Quest man mano che ci si abitua all'esperienza. Ogni persona potrebbe richiedere sessioni e pause di diversa durata

- Al termine delle attività, i docenti sono tenuti a verificare che i visori VR siano restituiti correttamente e che gli accessori siano presenti e integri. Devono inoltre avvisare un tecnico di laboratorio o il collaboratore scolastico della conclusione dell'attività
- Per le attività didattiche verranno utilizzate esclusivamente le app collegate ai dispositivi
- I docenti che desiderano installare nuove applicazioni sui visori VR devono inviare una richiesta dettagliata all'indirizzo teamdigitale@istituto-roth.edu.it, specificando finalità e utilizzo. Le richieste verranno esaminate dal Team digitale in accordo con la Presidenza.

Compiti di studentesse e studenti

- Il visore è esclusivamente uno strumento di studio e di lavoro; qualsiasi altro utilizzo del visore assegnato temporaneamente è tassativamente vietato da questo regolamento
- Ogni studente/studentessa è responsabile del visore assegnato temporaneamente
- Eventuali danni/manomissioni/malfunzionamenti riscontrati dagli studenti e dalle studentesse devono essere comunicati immediatamente ai/docente
- Lo studente/La studentessa a scuola può utilizzare il visore solamente per usi e scopi didattici, quando autorizzato dagli/dalle insegnanti
- Lo studente/La studentessa che farà utilizzare il visore ad altri studenti/altre studentesse, è responsabile dei danni eventualmente causati: verrà ammonito/a con apposita sanzione disciplinare e richiesta di eventuale risarcimento del danno commesso
- Lo studente/La studentessa non può abbandonare il visore incustodito, né darlo in custodia a terzi ovvero ad altro studente/altra studentessa
- In caso di smarrimento o furto o rottura del dispositivo lo studente/la studentessa deve avvertire immediatamente il docente presente in classe
- Ogni volta che lo studente/la studentessa si allontana dall'aula e/o dal laboratorio, deve consegnare il visore al docente che lo custodirà fino al suo rientro
- **Lo studente/essa è tenuto/a a vigilare sul suo stato fisico durante tutto il tempo di utilizzo del visore e segnalare eventuali problematiche autonomamente riscontrate. È indispensabile che tutti i genitori e comunque tutte le persone che esercitano la potestà genitoriale segnalino tempestivamente gli eventuali rischi da loro conosciuti connessi all'utilizzo dei visori.**

Compiti delle famiglie

Come per altre attività della scuola, i genitori, insieme ai/docenti, sono chiamati a sensibilizzare sui comportamenti potenzialmente a rischio, connessi all'uso dei visori in classe o per attività didattiche.

In particolare, per ridurre il rischio di lesioni personali, malessere o danni materiali occorre condividere le seguenti indicazioni:

1. L'utilizzo di Meta Quest richiede un account. Quello che dovrà essere utilizzato per tutte le attività didattiche realizzate a mezzo dei visori, dovrà essere quello già configurato sul visore. Non è consentito utilizzare account personali o esterni.
2. Consultare il medico prima di utilizzare Meta Quest in caso di gravidanza, età avanzata, anomalie visive binoculari preesistenti, disturbi psichiatrici, disturbi cardiaci o altre gravi patologie

mediche.

3. I contenuti virtuali possono includere luci lampeggianti o intermittenti che possono scatenare convulsioni o altri sintomi. Interrompere immediatamente l'utilizzo e consultare un medico in caso di forti capogiri, convulsioni, spasmi oculari o muscolari o blackout durante l'utilizzo di Meta Quest. Se in passato si sono verificati convulsioni, perdita di consapevolezza o altri sintomi correlati a una patologia epilettica, è necessario consultare un medico prima di utilizzare il visore.

4. Meta Quest contiene magneti e componenti che emettono campi magnetici/elettromagnetici che possono influire sul funzionamento dei dispositivi medici ed elettronici nelle vicinanze, inclusi pacemaker cardiaci, apparecchi acustici e defibrillatori. Se si è portatori di pacemaker, apparecchi acustici o altri dispositivi medici impiantati:

- Mantenere una distanza di sicurezza tra il dispositivo medico e il visore e i controller Meta Quest
- Consultare un medico o il produttore del dispositivo medico prima di utilizzare Meta Quest
- Interrompere l'utilizzo di Meta Quest se si osservano interferenze con il proprio dispositivo medico
- Attenersi alle restrizioni

5. Non utilizzare il visore in condizioni psico-fisiche non ottimali in quanto potrebbe aumentare la suscettibilità a sintomi avversi e influire negativamente sui movimenti e sull'equilibrio. Le condizioni psico-fisiche non ottimali da evitare quando si decide di utilizzare il visore includono:

- Influenza di alcol o droghe
- Affaticamento, spossatezza o insonnia
- Stress emotivo o ansia
- Malattia infettiva, mal di testa, emicrania o mal d'orecchie

6. Per ridurre il rischio di malessere, quali pressione, arrossamento, irritazione, sfregamento, nausea, affaticamento o altri sintomi, il visore deve essere adattato in modo appropriato a ciascun utente. E' importante quindi regolare il visore in relazione alla propria corporatura.

7. Prestare sempre attenzione all'ambiente fisico circostante e ai potenziali pericoli. Possono verificarsi gravi lesioni personali o danni materiali se si urtano oggetti, pareti (o altri elementi strutturali) e/o persone oppure se ci si inciampa o si cade. Prestare attenzione per evitare lesioni.

Sanzioni in caso di violazioni

1. Qualsiasi violazione del presente regolamento potrà comportare sanzioni disciplinari, inclusa la sospensione temporanea o la revoca dell'accesso ai VR

2. I casi di uso improprio delle risorse tecnologiche saranno gestiti in conformità con le procedure disciplinari previste dal regolamento d'istituto.

Il Dirigente Scolastico
Dott. Angelo Parodi