



REGOLAMENTO USO DEI VISORI ALLEGATO AL REGOLAMENTO D'ISTITUTO

REGOLAMENTO UTILIZZO VISORI

Dispositivi in uso: Class VR e Meta Quest 2.0

Ambito di applicazione: Il presente regolamento si applica all'utilizzo dei visori VR (Class VR e Meta Quest 2.0) da parte degli alunni di Scuola Primaria e Scuola Secondaria di Primo Grado.

Gestione e 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 avvalendosi del supporto del responsabile di laboratorio.

Compiti dei/delle docenti

I/le docenti

- contribuiscono a creare un clima di rispetto delle regole e collaborazione nel lavoro in classe e/o in laboratorio per assicurare un corretto utilizzo degli strumenti.
- sono autorizzati/e ad effettuare controlli e/o verifiche, durante l'attività didattica.
- sono invitati/e a richiedere a tutti gli alunni e a tutte le alunne di controllare l'integrità dei visori prima del loro utilizzo.
- Eventuali danni/manomissioni/malfunzionamenti riscontrati dagli alunni e dalle alunne devono essere comunicati immediatamente ai/alle docenti/e.
- Per le attività didattiche verranno utilizzate esclusivamente le app collegate ai dispositivi, in particolare quelle approvate per il curriculum scolastico (es. Class VR e contenuti selezionati per Meta Quest 2.0).
- 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, ...).
- 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.
- **Vigilanza sulla Durata e le Pause:**
 - Il/la docente deve vigilare sulla durata di utilizzo e sulle dovute pause.
 - L'utilizzo del visore per ciascun alunno non potrà superare il tempo massimo di **10 minuti** per sessione.
 - Dopo i 10 minuti di utilizzo è obbligatoria una pausa di almeno 10 minuti.

Compiti di alunni e alunne

- 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 alunno/alunna è responsabile del visore assegnato temporaneamente.
- L'alunno/a a scuola può utilizzare il visore solamente per usi e scopi didattici, quando autorizzato dagli/dalle insegnanti.

- L'alunno/a che farà utilizzare il visore ad altri alunni/altre alunne, è responsabile dei danni eventualmente causati: verrà ammonito/a con apposita sanzione disciplinare e richiesta di eventuale risarcimento del danno commesso.
 - L'alunno/a non può abbandonare il visore incustodito, né darlo in custodia a terzi ovvero ad altro alunno/altra alunna.
 - In caso di smarrimento o furto o rottura del dispositivo l'alunno/a deve avvertire immediatamente il docente presente in classe.
 - Ogni volta che l'alunno/a si allontana dall'aula e/o dal laboratorio, deve consegnare il visore al docente che lo custodirà fino al suo rientro.
 - L'alunno/a è tenuto/a a vigilare sul suo stato fisico durante tutto il tempo di utilizzo del visore e segnalare eventuali problematiche autonomamente riscontrate.
- **Età Minima:** Gli alunni di età inferiore agli 8 anni non sono autorizzati 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. **Account di Utilizzo:** L'utilizzo dei visori Meta Quest 2.0 richiede un account. Quello che dovrà essere utilizzato per tutte le attività didattiche realizzate a mezzo dei visori, dovrà essere quello fornito dalla scuola (account Microsoft già in essere, ove applicabile, per il personale docente e per tutti gli alunni e le alunne dell'Istituto). Le famiglie sono invitate ad assicurarsi che l'alunno non utilizzi account personali non autorizzati.
2. **Consulto Medico e Età:** È indispensabile altresì 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.
 - **Consultare il medico** prima di utilizzare Meta Quest 2.0 o Class VR in caso di preesistenti anomalie visive binoculari, disturbi psichiatrici, disturbi cardiaci o altre gravi patologie mediche.
 - L'età minima di utilizzo autorizzata dalla scuola è di **8 anni**. Le famiglie sono tenute a informare il docente in caso di controindicazioni mediche specifiche per i propri figli.
3. **Sintomi e Contenuti:** 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.
 - 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. **Dispositivi Medici e Magnetici:** Meta Quest 2.0 e Class VR contengono 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 l'alunno è portatore di pacemaker, apparecchi acustici o altri dispositivi medici impiantati, la famiglia deve:
 - Mantenere una distanza di sicurezza tra il dispositivo medico e il visore e i controller.
 - Consultare un medico o il produttore del dispositivo medico prima dell'utilizzo.
 - Interrompere l'utilizzo se si osservano interferenze con il proprio dispositivo medico.
- 5. **Condizioni Psicofisiche:** 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 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. **Adattamento:** 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. È importante quindi regolare il visore in relazione alla propria corporatura.
- 7. **Attenzione all'Ambiente:** 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