

REGOLAMENTO BYOD

L'azione del Piano Nazionale Scuola Digitale "Politiche attive per il BYOD" (*Bring your own device* ovvero porta il tuo dispositivo) mira a garantire a tutti gli studenti una formazione digitale che parta dal saper usare i propri dispositivi in maniera consapevole e adeguata.

La scuola digitale, in collaborazione con le famiglie e gli enti locali, deve aprirsi al cosiddetto BYOD (*Bring Your Own Device*), ossia a politiche per cui l'utilizzo di dispositivi elettronici personali durante le attività didattiche sia possibile ed efficientemente integrato (cfr. azione 6 del PNSD)

Sezione 1 - DECALOGO BYOD (MIUR 2018)

- 1. Ogni novità comporta cambiamenti.** Ogni cambiamento deve servire per migliorare l'apprendimento e il benessere delle studentesse e degli studenti e più in generale dell'intera comunità scolastica.
- 2. I cambiamenti non vanno rifiutati, ma compresi e utilizzati per il raggiungimento dei propri scopi.** Bisogna insegnare a usare bene e integrare nella didattica quotidiana i dispositivi, anche attraverso una loro regolamentazione. Proibire l'uso dei dispositivi a scuola non è la soluzione. A questo proposito ogni scuola adotta una Politica d'Uso Accettabile (PUA) delle tecnologie digitali.
- 3. La scuola promuove le condizioni strutturali per l'uso delle tecnologie digitali.** Fornisce, per quanto possibile, i necessari servizi e l'indispensabile connettività, favorendo un uso responsabile dei dispositivi personali (BYOD). Le tecnologie digitali sono uno dei modi per sostenere il rinnovamento della scuola.
- 4. La scuola accoglie e promuove lo sviluppo del digitale nella didattica.** La presenza delle tecnologie digitali costituisce una sfida e un'opportunità per la didattica e per la cultura scolastica. Dirigenti e insegnanti attivi in questi campi sono il motore dell'innovazione. Occorre coinvolgere l'intera comunità scolastica anche attraverso la formazione e lo sviluppo professionale.
- 5. I dispositivi devono essere un mezzo, non un fine.** È la didattica che guida l'uso competente e responsabile dei dispositivi. Non basta sviluppare le abilità tecniche, ma occorre sostenere lo sviluppo di una capacità critica e creativa.
- 6. L'uso dei dispositivi promuove l'autonomia delle studentesse e degli studenti.**
È in atto una graduale transizione verso situazioni di apprendimento che valorizzano lo spirito d'iniziativa e la responsabilità di studentesse e gli studenti. Bisogna sostenere un approccio consapevole al digitale nonché la capacità d'uso critico delle fonti di informazione, anche in vista di un apprendimento lungo tutto l'arco della vita.
- 7. Il digitale nella didattica è una scelta: sta ai docenti introdurla e condurla in classe.**
L'uso dei dispositivi in aula, siano essi analogici o digitali, è promosso dai docenti, nei modi e nei tempi che ritengono più opportuni.

8. Il digitale trasforma gli ambienti di apprendimento. Le possibilità di apprendere sono ampliate, sia per la frequentazione di ambienti digitali e condivisi, sia per l'accesso alle informazioni, e grazie alla connessione continua con la classe. Occorre regolamentare le modalità e i tempi dell'uso e del non uso, anche per imparare a riconoscere e a mantenere separate le dimensioni del privato e del pubblico.

9. Rafforzare la comunità scolastica e l'alleanza educativa con le famiglie. È necessario che l'alleanza educativa tra scuola e famiglia si estenda alle questioni relative all'uso dei dispositivi personali. Le tecnologie digitali devono essere funzionali a questa collaborazione. Lo scopo condiviso è promuovere la crescita di cittadini autonomi e responsabili.

10. Educare alla cittadinanza digitale è un dovere per la scuola. Formare i futuri cittadini della società della conoscenza significa educare alla partecipazione responsabile, all'uso critico delle tecnologie, alla consapevolezza e alla costruzione delle proprie competenze in un mondo sempre più connesso.

Sezione 2 – Regolamento scolastico per l'attività BYOD.

La tecnologia, se utilizzata in modo responsabile e corretto, fornisce agli studenti opportunità innovative per incrementare la loro cultura, in linea con quanto specificato nel PNSD. L'Istituto vuole favorire tale processo garantendone la sicurezza attraverso una modalità di interazione che contribuisca al miglioramento dell'ambiente educativo e di apprendimento. Pertanto, l'uso improprio dei dispositivi digitali mobili a scuola non è ammesso e viene sanzionato, in relazione alla gravità dell'infrazione, in base a quanto stabilito dal Regolamento di Istituto.

In particolare:

1. Sono ammessi a scuola i seguenti dispositivi: computer portatile, tablet, e-reader.
2. Non sono ammessi a scuola i seguenti dispositivi: videogiochi in genere, cellulari smartphone sono da consegnare all'entrata in classe.
3. I dispositivi (computer, tablet) devono essere usati a scuola per soli scopi didattici e solo con l'autorizzazione dell'insegnante. Agli studenti non è permesso usare dispositivi elettronici per giochi durante le ore scolastiche.
4. Agli alunni non è permesso usare i propri dispositivi al di fuori dall'orario di lezione come ad esempio pause, ricreazione, uscite didattiche, visite guidate, viaggi d'istruzione, attività facoltative extracurricolari, manifestazioni sportive, spettacoli teatrali ecc., se non con l'esplicita autorizzazione del docente responsabile della classe.
5. Gli alunni sono responsabili personalmente dei dispositivi portati a scuola e devono custodirli con cura e attenzione.
6. La scuola non è responsabile della custodia dei dispositivi, di eventuali furti o smarrimenti e di eventuali danni ad essi cagionati dal proprietario o da altri.
7. È in capo agli alunni la responsabilità di riportare a casa il dispositivo al termine delle lezioni. La scuola non assume la responsabilità per la custodia di nessun dispositivo lasciato a scuola.
8. Agli alunni è vietato:

- a. usare Internet per scopi diversi da quelli didattici, quando si lavora con i tablet in classe; b. scaricare musica, video e programmi da Internet o qualsiasi file senza il consenso dell'insegnante;
- c. giocare sul computer, in rete o *off line* (a meno che il gioco non faccia parte di una lezione e sia supervisionato dall'insegnante);

9. Agli alunni è vietato inoltre:

utilizzare la Rete e i social network per deridere, offendere, denigrare compagni, docenti, personale scolastico, parenti/amici dei compagni; si ricorda che il cyberbullismo è un reato e qualsiasi atto degli studenti che dovesse configurarsi come reato verrà denunciato d'ufficio alle autorità competenti forze dell'ordine.

IL DIRIGENTE SCOLASTICO

Prof. Attilio LIETO

*Documento firmato digitalmente ai sensi del
Codice dell'Amministrazione Digitale e norme ad esso correlate*

