

# **Regolamento per garantire il diritto allo studio**

## **1 – Finalità**

La finalità del presente “Regolamento per il diritto allo studio”, nel rispetto del Regolamento per l’Autonomia Scolastica (Decreto del Presidente della Repubblica n.275/1999) e degli atti emanati dal Ministero dell’Istruzione, è di favorire quanto più possibile la continuità didattica ed il diritto allo studio, mantenendo l’integrazione degli strumenti digitali nella didattica ordinaria, in presenza e (nei casi eccezionali previsti dal presente Regolamento) anche a distanza.

Tale piano rimarrà utile anche qualora si rendesse necessario sospendere nuovamente le attività didattiche in presenza a causa di condizioni epidemiologiche contingenti, impreviste calamità naturali o quant’altro dovesse impedire alla totalità degli studenti di accedere agli edifici scolastici.

## **2 - Strumenti digitali per la didattica.**

L’ITET Einaudi ritiene ordinaria didattica digitale integrata (DDI) quella che si svolge, a scuola e a casa, con l’uso di:

- device individuali degli studenti (il cosiddetto Bring Your Own Device, BYOD);
- utilizzo del wi-fi della scuola durante le lezioni;
- LIM e monitor (in larga misura provvisti di screen mirroring);
- strumentazione digitale di vario tipo (visori, stampanti 3D, droni, microscopi digitali ecc.) in uso nei laboratori;
- uso della piattaforma cloud Google Workspace, in presenza e a distanza, in modo sincrono e asincrono.

## **3 - Criteri per l’erogazione delle lezioni sincrone a distanza.**

Il Collegio Docenti, tramite il presente Regolamento, fissa criteri e modalità per erogare in via eccezionale la didattica a distanza sincrona, affinché la continuità didattica non venga interrotta da eventuali impedimenti.

La didattica sincrona a distanza (erogazione delle lezioni in modalità videoconferenza) è prevista solo nei seguenti casi:

- impossibilità dello studente di frequentare in presenza perché positivo/a al Covid 19;
- impossibilità di frequentare in presenza per post degenza ospedaliera o malattia lunga (con certificato medico che attesti l’impossibilità di venire a scuola per un periodo di almeno 15 giorni);

- disposizioni specifiche del Governo o delle autorità locali di chiusura degli edifici scolastici, per emergenze o calamità (in questo caso le disposizioni sulla didattica a distanza non dipendono dall'Istituto).

La richiesta da parte dello studente maggiorenne o della famiglia dello studente minorenni dovrà essere inoltrata a \_\_\_\_\_, allegando documentazione che comprovi la reale necessità.

La frequenza online potrà essere autorizzata solo dalla Dirigente Scolastica, che valuterà caso per caso, acquisito il parere del consiglio di classe.

Per le lezioni sincrone si utilizzeranno le consuete modalità (Classroom e Meet).

La presenza dell'alunno/a alle lezioni di cui sopra verrà registrata in ClasseViva con la modalità "presente fuori aula".

## **ALLEGATO 1 - METODOLOGIE INNOVATIVE ALL'EINAUDI**

All'interno dell'ITET Einaudi sono già state utilizzate le seguenti metodologie innovative:

- Project-based Learning - per la creazione di un prodotto specifico;
- Problem-based Learning - prevalentemente per le discipline scientifiche;
- Enquiry-based Learning - per sviluppare il Pensiero Critico;
- Flipped Classroom - in relazione all'utilizzo della piattaforma Google Classroom, già in uso;
- Didattica Laboratoriale - per passare dall'informazione alla formazione;
- Cooperative Learning - per favorire corresponsabilità e clima relazionale positivo;
- Hackathon - per stimolare le tecniche creative e l'imprenditorialità;
- Debate - per sviluppare le soft skill legate al public speaking e alla ricerca di informazioni.

**Il modello che meglio si adatta alla DDI è quello delle "5 E"**, il quale sviluppato nel 1987 all'interno del Biological Sciences Curriculum Study statunitense basandosi sulla teoria

costruttivista della conoscenza, promuove un apprendimento collaborativo ed attivo all'interno del quale gli Studenti lavorano insieme per risolvere problemi e scoprire nuovi concetti, facendo domande, osservando, analizzando e tirando conclusioni. Tale modello, che oggi prevede la suddivisione della classica lezione o unità di apprendimento in 5 fasi, aumentate dagli strumenti tecnologici, ma non solo, può essere così riassunto:

### **Engage - Coinvolgi**

Il primo step del learning cycle prevede delle attività che hanno lo scopo di stimolare la curiosità degli studenti, di motivarli all'indagine, di far emergere le preconoscenze e le possibili misconcezioni. Attività come il brainstorming o il fare domande sono particolarmente adeguate a questa fase.

### **Explore - Esplora**

Il secondo step prevede che gli studenti "esplorino" dei materiali predisposti dall'Insegnante: è possibile guardare dei video, leggere degli articoli, fare ricerche sul web, discutere e/o rispondere a delle domande.

### **Explain - Spiega**

Il terzo step può essere svolto come lezione oppure sincrona, ma volendo anche asincrona. Il docente avrà cura di prevedere al suo interno queste tre fasi:

- Instruction (dimostrazione)
- Modeling (esplicitazione delle competenze richieste)
- Scaffolding (supporto all'apprendimento)

### **Elaborate - Elabora**

Il quarto step vede come protagonista lo studente, al quale viene chiesto di creare delle connessioni con concetti precedentemente studiati, oppure appartenenti alla realtà fuori dalla classe, o ancora propri dell'arte, della letteratura... Si può inoltre proporre problemi del mondo reale, chiedendo di documentare il processo di risoluzione all'interno di un gruppo. L'insegnante, volendo, può anche fornire un canovaccio digitale su cui gli studenti lavoreranno, esplicitando però cosa verrà valutato.

### **Evaluate - Valuta**

Il quinto step prevede infine la valutazione, sia questa formativa, oppure realizzata tramite riflessioni audio/video, dei test/quiz, o ancora la classica verifica orale.

## ALLEGATO 2 - KIT DI APP E TOOL

A titolo puramente esemplificativo, elenchiamo un kit base di web apps o servizi che potranno facilmente essere utilizzati dai Docenti e dagli Studenti in abbinamento con Google Classroom o con gli strumenti di Google Workspace in generale.

1. Google Documenti, Fogli, Presentazioni - Creazione di documenti condivisi
2. Google Keep - Appunti, condivisione di link e immagini
3. Google Jamboard - Lavagna virtuale che permette la condivisione con gli studenti
4. Google SnapSeed - Applicazione rapida per l'editing e il ritaglio delle foto
  
5. Adobe Spark Video - Creazione e condivisione di brevi video corredati da testo ed immagini, oppure di infografiche.
6. Canva - Creazione e condivisione di infografiche, immagini e poster digitali (account scolastico con estensione Premium)
7. Anchor - Creazione di podcast
8. Flipgrid - Piattaforma di social learning che permette di ricevere ed inviare contenuti video da PC o da mobile in ambiente-classe protetto.
9. PeerGrade - piattaforma per il PeerReview da parte degli studenti
10. Flippity - Creazione e condivisione di applicazioni per l'apprendimento a partire da un file di Google Fogli.
11. Edpuzzle - Piattaforma per inserire domande aperte o a scelta multipla autocorrettive all'interno di un qualsiasi video, rendendolo di fatto interattivo.
12. Socrative - permette di creare quiz (anche da remoto) e caricare velocemente le domande tramite file Excel
13. Kahoot! - Creazione e condivisione di quiz interattivi che sfruttano i dispositivi degli Studenti o quelli della scuola in un'ottica di gamification.
14. Microsoft OneNote - Blocco appunti / quaderno digitale accessibile da qualsiasi tipo di piattaforma (PC o mobile) condivisibile e con strumenti per la collaborazione. (complicata la registrazione, alternativa potrebbe essere Jamboard)
15. Wakelet - Creazione e condivisione di collezioni di link multimediali (siti web, immagini, video, etc.).
16. Book Creator\* - Creazione e condivisione di e-book interattivi. (alternativa Presentazioni)

17. Screencastify - Estensione gratuita per registrare lo schermo del computer e la propria voce. Ideale per fornire istruzioni o presentare concetti ed idee. (Google Meet in alternativa)
18. Explain Everything - Lavagna online che consente di registrare, anche da mobile una videolezione con audio. Disponibile app mobile. (limitato a una slide)
19. Formative - Creazione e condivisione di test e verifiche interattive. Ideale per le materie scientifiche. (Interessante e user friendly, ma versione base troppo limitata)
20. Whiteboard.fi - Lavagna online utile nel caso in cui ci siano più studenti connessi da remoto. L'insegnante è in grado di vedere la lavagna di ogni studente ed inviare la sua schermata. (molto simile a Jamboard)
21. SuperMappeX - Creazione, personalizzazione e gestione delle mappe concettuali. Oltre ai nodi e connettori puoi aggiungere approfondimenti e link e integrare immagini ed elementi multimediali. (a pagamento)