

REGOLAMENTO DEL CORSO DI PROGETTAZIONE APP

Art. 1 – Finalità del corso

Il corso ha l'obiettivo di avvicinare gli studenti al mondo della progettazione digitale e delle applicazioni, sviluppando competenze creative, tecnologiche e collaborative.

Attraverso attività pratiche e laboratoriali, gli studenti saranno guidati nella progettazione di un'app, partendo dall'ideazione fino alla realizzazione di un prototipo o di un prodotto funzionante, in relazione agli strumenti e alle attività previste dal corso.

Il corso intende in particolare favorire:

- la creatività e la capacità di elaborare idee;
- il pensiero logico e la capacità di risolvere problemi;
- la progettazione e l'organizzazione del lavoro;
- la collaborazione e il rispetto dei ruoli;
- l'uso consapevole e responsabile delle tecnologie digitali;

Art. 2 – Partecipazione

La partecipazione al corso è riservata agli studenti delle classi seconde e terze della scuola secondaria di primo grado, iscritti al corso secondo le modalità stabilite dall'Istituto.

La partecipazione richiede:

- puntualità;
- frequenza regolare;
- partecipazione attiva alle attività;
- rispetto delle regole del corso e delle indicazioni del docente;
- disponibilità a collaborare con i compagni.

Il corso si articola in tre incontri. Per essere inclusi nella graduatoria finale è obbligatorio partecipare ad almeno due incontri.

Art. 3 – Organizzazione delle attività

Le attività potranno comprendere:

1. analisi di esempi di applicazioni;
2. individuazione di un problema o di un bisogno da affrontare;
3. ideazione dell'app;
4. definizione delle principali funzionalità;
5. progettazione dell'interfaccia grafica;
6. programmazione ed utilizzo di una piattaforma per la creazione di App;

7. verifica e miglioramento del progetto;

Le attività potranno essere svolte individualmente o in piccoli gruppi, a seconda delle esigenze didattiche.

Art. 4 – Comportamento

Durante le attività gli studenti sono tenuti a mantenere un comportamento corretto e rispettoso nei confronti dei docenti, dei compagni e degli eventuali esperti coinvolti.

Non sono consentiti:

- comportamenti offensivi, discriminatori o intimidatori;
- derisione o svalutazione delle idee degli altri;
- utilizzo degli strumenti digitali per attività non autorizzate;
- modifica o cancellazione del lavoro altrui;
- diffusione non autorizzata di immagini, video, dati personali o altri contenuti riguardanti i partecipanti al corso.

Eventuali problemi dovranno essere comunicati ai docenti.

Art. 5 – Utilizzo dei dispositivi e degli strumenti digitali

Computer e altri dispositivi potranno essere utilizzati esclusivamente secondo le indicazioni dei docenti e per finalità connesse alle attività del corso.

Gli studenti sono responsabili dell'uso corretto delle apparecchiature loro affidate.

È vietato:

- installare programmi o applicazioni senza autorizzazione;
- modificare le impostazioni dei dispositivi della scuola;
- accedere ad account o materiali appartenenti ad altre persone;
- utilizzare la rete scolastica per attività estranee al corso;
- condividere password o credenziali personali;
- effettuare fotografie, registrazioni audio o video senza autorizzazione.

Art. 6 – Lavoro di gruppo

Nel caso in cui il progetto venga realizzato in gruppo, ogni studente è chiamato a contribuire in modo concreto alle attività.

I componenti del gruppo potranno assumere ruoli diversi, ad esempio:

- ideazione e ricerca;
- progettazione dell'interfaccia;
- organizzazione dei contenuti;
- programmazione;
- grafica;
- verifica e test;

- presentazione del progetto.

I ruoli potranno essere modificati durante il percorso per consentire a tutti di sperimentare competenze diverse.

Il risultato finale sarà considerato un lavoro comune, pur tenendo conto del contributo individuale di ciascun partecipante.

Art. 7 – Creatività, copyright e utilizzo dei contenuti

Gli studenti sono invitati a utilizzare, quando possibile, materiali originali realizzati durante il corso.

Nel caso vengano utilizzate immagini, musiche, testi, icone, font o altri materiali provenienti da Internet o da altre fonti, sarà necessario verificarne le condizioni di utilizzo e, quando richiesto, indicarne la provenienza.

Non è consentito presentare come propri contenuti realizzati da altre persone.

I docenti potranno fornire indicazioni e materiali adatti all'utilizzo didattico.

Art. 8 – Privacy e sicurezza

Gli studenti devono rispettare la privacy propria e quella degli altri partecipanti.

Non devono essere inseriti nei progetti dati personali non necessari, quali indirizzi, numeri di telefono, password o altre informazioni riservate.

L'eventuale utilizzo di fotografie, nomi, voci o altri dati personali dovrà avvenire nel rispetto delle autorizzazioni previste dalla scuola e della normativa vigente.

Particolare attenzione sarà dedicata alla sicurezza degli account e alla protezione delle informazioni personali.

Art. 9 – Utilizzo dell'intelligenza artificiale

Qualora durante il corso venga consentito l'utilizzo di strumenti di intelligenza artificiale, questi dovranno essere impiegati come supporto alla progettazione e all'apprendimento e non come sostituzione del lavoro personale.

Gli studenti dovranno essere in grado di comprendere, verificare e spiegare i contenuti prodotti con l'eventuale supporto dell'intelligenza artificiale.

I docenti potranno stabilire, per specifiche attività, quali strumenti possono essere utilizzati e con quali modalità.

Art. 10 – Valutazione del progetto e premiazione

La valutazione del progetto terrà conto principalmente del percorso svolto e non soltanto del risultato finale.

Potranno essere considerati i seguenti aspetti:

- partecipazione e impegno;
- capacità di collaborare;
- originalità e chiarezza dell'idea;
- capacità di analizzare un problema e proporre una soluzione;
- organizzazione del progetto;
- qualità della progettazione dell'interfaccia;
- capacità di utilizzare correttamente gli strumenti proposti;
- capacità di verificare e migliorare il proprio lavoro;
- capacità di presentare e spiegare il progetto.

L'errore sarà considerato parte naturale del processo di progettazione e potrà rappresentare un'occasione di apprendimento e miglioramento.

Al termine della valutazione verrà stilata una graduatoria finale, sulla base dei criteri di cui sopra, per l'assegnazione dei seguenti premi:

POSIZIONE GRADUATORIA	PREMIO ASSEGNATO
1°	Tablet
2°	Smartwatch
3°	Auricolari bluetooth
Dal 4° all'ultimo posto	Chiavetta USB

Art. 11 – Responsabilità e rispetto delle regole

La partecipazione al corso comporta l'accettazione delle presenti regole.

Il mancato rispetto delle disposizioni potrà comportare, in relazione alla gravità del comportamento, un richiamo da parte dei docenti e l'esclusione immediata dal corso.

La responsabilità dei docenti è riferita esclusivamente al periodo di effettivo svolgimento dell'attività formativa prevista, ed esclusivamente all'interno del locale (aula o laboratorio) in cui si svolge l'attività formativa. Nei momenti antecedenti e successivi all'attività, e comunque al di fuori dell'orario di effettivo svolgimento delle attività, i docenti non assumono responsabilità per gli alunni.

Art. 12 – Disposizioni finali

Il presente regolamento potrà essere integrato o modificato dai docenti o dall'Istituto in relazione alle esigenze organizzative e didattiche del corso.