

DIREZIONE DIDATTICA 1° CIRCOLO

Via Rosmini, 16 - 28845 DOMODOSSOLA (VB)

Tel. 0324-242359 – e-mail: vbee00200n@istruzione.it Pec: vbee00200n@pec.istruzione.it

codice fiscale: 83002470033 – Codice univoco UF1HHZ



Finanziato dall'Unione Europea
NextGenerationEU



Ministero dell'Istruzione
e del merito



Italiadomani
PIANO NAZIONALE DI RIPRESA E RESILIENZA

D.D.- 1° CIRCOLO-DOMODOSSOLA
Prot. 0005001 del 06/09/2023
I (Uscita)

REGOLAMENTO UTILIZZO AULA INFORMATICA, STEAM, IMMERSIVA

NORME GENERALI

Le aule di informatica, STEAM e immersiva della scuola sono un bene comune, pertanto si ricorda che la cura e la tutela delle attrezzature sono condizioni indispensabili, sia per il loro utilizzo, per mantenere l'efficienza degli strumenti, sia nel rispetto di tutti gli utilizzatori.

art.1

L'accesso dell'aula è consentito:

- al personale docente della scuola per attività di aggiornamento o altre attività connesse con impegni didattici (preparazione delle lezioni ecc.) quando il laboratorio non è occupato
- agli alunni, solo se accompagnati da un docente
- ad altro personale solo se autorizzato dal Dirigente scolastico

art.2

L'accesso all'aula informatica è disciplinato da un apposito calendario settimanale che viene predisposto e appeso sulla porta dell'aula per permettere a tutte le classi di usufruire del laboratorio.

art.3

L'uso dei PC da parte degli alunni e delle alunne è consentito esclusivamente per scopi didattici e sotto la guida di un docente secondo tempi e orari stabiliti dal calendario predisposto.

art.4

Non è possibile cambiare di posto ai PC, ai mouse, o qualunque altra attrezzatura o stampato senza autorizzazione dei responsabili dell'aula (Animatore Digitale e Tecnico)

art.5

Il personale e gli allievi dovranno avere cura di rispettare le procedure corrette di accensione, utilizzo e spegnimento di tutte le apparecchiature elettriche.

Se l'aula è stata prenotata per l'ora successiva è consentito lasciare tutte le attrezzature informatiche (pc alunni, pc centrale, proiettore e Lim) accese; in caso contrario assicurarsi di averle spente tutte.

art. 6

È assolutamente vietato portare cibi e bevande nell'aula.

art. 7

È vietata assolutamente qualsiasi manomissione o cambiamento dell'hardware o del software delle macchine.

art. 8

Al fine di evitare disagi alle attività didattiche, gli alunni sono tenuti a non modificare l'aspetto del desktop né le impostazioni del sistema.

art.9

È severamente proibito agli alunni introdurre programmi di qualunque natura o fare uso di giochi software nel laboratorio.

art.10

È fatto divieto di usare software non conforme alle leggi sul copyright. È cura dell'insegnante utente di verificarne la conformità. In caso di dubbio si dovranno chiedere chiarimenti ai responsabili dell'aula (Animatore Digitale e Tecnico)

art. 11

Gli insegnanti possono chiedere di installare nuovi software sui PC dell'aula, previa autorizzazione del Dirigente, ai responsabili dell'aula. Sarà in ogni modo cura dell'insegnante verificare che il software installato rispetti le leggi sul copyright.

art.12

Lasciare sempre collegati i carica batteria al PC

art. 13

L'accesso a Internet è consentito solo ai docenti e alle classi accompagnate e sotto la responsabilità del docente stesso. L'uso che viene fatto di Internet deve essere esclusivamente di comprovata valenza didattica.

art.14

È vietato alterare le opzioni del software di navigazione.

art. 15

E' severamente vietato scaricare da internet software, giochi, suonerie, ecc... o chattare.

art.16

È possibile creare un'apposita cartella in ogni PC dove salvare i file creati con gli alunni

art.17

Al termine dell'anno scolastico il disco fisso di ogni pc verrà ripulito togliendo tutte le cartelle e i file la cui conservazione non è stata concordata con il responsabile dell'aula.

art.18

L'aula non deve mai essere lasciata aperta e incustodita quando nessuno la utilizza.

art.19

All'inizio e al termine delle attività, il docente accompagnatore dovrà accertare che tutto sia in ordine (aula, arredi, strumentazioni).

art.20

Quando un insegnante, da solo o con la classe, usufruisce dell'aula si impegna a vigilare sulle attrezzature. Per comprovare l'effettivo utilizzo dovrà obbligatoriamente sull'apposito registro, che trova dove ritira e consegna le chiavi ovvero nella postazione dei collaboratori scolastici, firmare (entrata e uscita), registrare il giorno, l'ora, la classe e ove si riscontrassero malfunzionamenti o mancanze, annotare nella sezione "osservazioni" e /o riferire prontamente tramite apposito modulo ai responsabili dell'aula (A.D. e Tecnico)

art.21

Per nessuna ragione è ammessa la consegna delle chiavi agli alunni

art. 22

Per la prevenzione degli incendi e il piano di evacuazione si fa riferimento alle disposizioni valide per l'intero Istituto;

art. 23

Il docente che utilizza il laboratorio è responsabile del comportamento degli alunni e di eventuali danni provocati alle apparecchiature

art. 24

All'uscita sarà cura del docente e degli alunni di risistemare pc, mouse, sedie e quant'altro come sono stati trovati all'ingresso. Inoltre, bisognerà accertarsi che non vi siano cartacce o rifiuti e che tutte le apparecchiature elettriche siano spente.

art. 25

L'utilizzo del laboratorio da parte di chiunque, comporta l'integrale applicazione del presente regolamento.

art. 26

L'Animatore Digitale e il Tecnico, hanno la funzione di supervisione, coordinamento e verifica delle corrette applicazioni di quanto indicato nel presente regolamento, riferendo eventuali anomalie riscontrate al Dirigente Scolastico.

REGOLAMENTO AULA STEAM E AULA IMMERSIVA

INSEGNANTI

art.1 bis

L'accesso dell'aula è consentito:

- al personale docente della scuola per attività di aggiornamento o di carattere strettamente didattico (ore curricolari di laboratorio, attività didattiche integrative, progetti approvati dal PTOF, preparazione elaborati didattici)
- agli alunni, solo se accompagnati da un docente
- ad altro personale solo se autorizzato dal Dirigente scolastico

art.2 bis

L'accesso all'aula STEAM/IMMERSIVA (da ora solo STEAM) è disciplinato da un apposito calendario settimanale che viene predisposto e appeso sulla porta dell'aula per permettere a tutte le classi di usufruire del laboratorio.

art.3 bis

I docenti che si recano nel laboratorio STEAM devono SEMPRE compilare in ogni sua parte il registro dell'aula e apporre la propria firma.

art.4 bis

Ogni insegnante è tenuto ad aprire e chiudere l'aula personalmente, assicurandosi al termine dell'utilizzo della stessa, che le chiavi vengano riconsegnate al personale ATA o di segreteria. Non è ammessa la consegna delle chiavi agli alunni.

art. 5 bis

Gli insegnanti sono responsabili dell'uso di attrezzature, materiali o quant'altro presente nel laboratorio. Gli alunni non devono mai essere lasciati senza sorveglianza e non possono essere impegnati in lavori diversi da quelli proposti dal docente.

art. 6 bis

Nel caso in cui un insegnante desideri usufruire del laboratorio o del suo materiale dovrà obbligatoriamente registrare nell'apposito registro conservato all'interno dell'aula, il proprio nome, il giorno e il materiale in dotazione utilizzato o prelevato.

art.7 bis

Ogni insegnante è tenuto a procedere alla consegna e al riposizionamento del materiale prelevato nel relativo spazio, verificandone l'integrità così da evitare problemi di utilizzo ai successivi fruitori. Inoltre dovrà obbligatoriamente registrare, nell'apposito registro conservato all'interno dell'aula, il proprio nome, il giorno e il materiale in dotazione consegnato.

art. 8 bis

Gli utenti sono tenuti a garantire il corretto utilizzo del materiale e ad usarlo in modo da evitare qualsiasi danneggiamento. In casi particolarmente gravi, gli utenti potranno essere ritenuti responsabili di eventuali danni.

art. 9. bis

In aula STEM è vietato consumare pasti e bevande di alcun tipo, così come lasciare rifiuti a terra o sulle postazioni preposte.

art. 10 bis

L'insegnante all'entrata e all'uscita dall'aula, dovrà verificarne lo stato (danni, manomissioni, ordine ecc.), comunicare tempestivamente eventuali anomalie all'Animatore Digitale e annotare le stesse sull'apposito registro.

art. 11 bis

L'insegnante farà terminare la sessione di lavoro con qualche minuto di anticipo per verificare personalmente che il laboratorio sia lasciato in ordine.

art. 12 bis

Non è consentito l'accesso in laboratorio ad alunni delegati da docenti.

art. 13 bis

Per la prevenzione degli incendi e il piano di evacuazione si fa riferimento alle disposizioni valide per l'intero Istituto.

art. 14 bis

Il docente che utilizza l'aula STEAM è responsabile del comportamento degli alunni e di eventuali danni provocati al materiale.

art.15 bis

L'Animatore Digitale ha la funzione di supervisione, coordinamento e verifica delle corrette applicazioni di quanto indicato nel presente regolamento, riferendo eventuali anomalie riscontrate al Dirigente Scolastico.

art.16 bis

Tutti gli insegnanti che accedono all'aula STEAM hanno letto e accettato in toto questo Regolamento e si impegnano a spiegare e a far rispettare agli alunni le norme di seguito elencate.

ALUNNI

art.1 ter

Gli alunni sono tenuti ad utilizzare i materiali presenti nell'aula solo ed esclusivamente per le attività didattiche proposte dagli insegnanti e a seguire le procedure di lavoro indicate dai docenti stessi.

art. 2 ter

Agli alunni è vietato aprire armadi senza autorizzazione da parte del docente.

art 3. ter

Gli alunni devono segnalare immediatamente al docente eventuali guasti o anomalie e non sono in nessun caso autorizzati a tentare di risolvere l'eventuale problema di propria iniziativa.

art. 4. ter

Gli alunni sono tenuti alla massima cura e rispetto degli strumenti, dei materiali e delle strutture. Inoltre dovranno riordinare sempre il materiale utilizzato e sistemarlo secondo le disposizioni del docente.

Confidando in una fattiva e costruttiva collaborazione si augura un sereno buon lavoro.

Animatore Digitale:

Caterina Brunelli



IL DIRIGENTE SCOLASTICO
Dott.ssa Patrizia Taglianetti

firma autografa sostituita a mezzo stampa ai sensi
dell'art.3 del D.Leg.n.39/1993