

Norme utilizzo Aule di Informatica e Schermi Interattivi

PREMESSA

Le aule dell'Istituto sono patrimonio comune, pertanto si ricorda che il rispetto e la tutela delle attrezzature sono condizioni indispensabili per il loro utilizzo e per mantenere l'efficienza delle dotazioni informatiche dell'Istituto. Atti di vandalismo verranno perseguiti nelle forme previste, compreso il risarcimento degli eventuali danni arrecati o l'addebito della chiamata dell'eventuale tecnico necessario per risolvere il problema.

NORME DI ACCESSO

Art. 1	L'accesso al laboratorio di informatica e all'aula 3.0 è subordinato all'accettazione del presente regolamento
Art. 2	L'accesso è riservato ai docenti, agli studenti del nostro istituto e ad altri, previa autorizzazione del D.S.
Art. 3	L'accesso all'aula di informatica e all'aula 3.0 avviene previa prenotazione da indicare sul modulo, posto nel raccogliatore presso il banco del personale ATA all'ingresso della scuola su cui devono essere riportati la classe e il nome del docente
Art. 4	Ai laboratori si accede solo per ragioni inerenti l'attività scolastica, sia di tipo strettamente didattico (ore curricolari, di laboratorio, attività didattiche integrative e di recupero, progetti approvati dal POF, preparazione di tesine e ricerche didattiche) che di organizzazione del lavoro individuale del docente (piani di lavoro, progetti, autoaggiornamento, altre attività accessorie all'insegnamento della propria materia)
Art. 5	L'accesso agli alunni è consentito solo in presenza di un docente
Art. 6	Le chiavi delle aule e del carrello mobile si trovano al banco del personale ATA all'ingresso della scuola
Art. 7	I docenti che a qualunque titolo utilizzano le aule dovranno compilare il registro presenze, al ritiro e alla riconsegna delle chiavi, inserendo i seguenti dati: data, ora di inizio, nome e cognome, ora di fine di attività, firma.

NORME DI UTILIZZO DEL MATERIALE INFORMATICO POSTO NELLE AULE INFORMATICHE

Art. 1	Assegnare a ciascun alunno una postazione dell'aula informatica o un PC portatile del carrello mobile dell'aula 3.0 e accertarsi che gli alunni assumano sempre una postura corretta davanti al PC. Se necessario fornire un mouse posto in una scatola dedicata all'interno di un armadio dell'aula 3.0.
Art. 2	L'utilizzo delle attrezzature informatiche è consentito esclusivamente per scopi

	inerenti la didattica. È assolutamente vietato utilizzare i PC portatili al di fuori dell'aula 3.0, salvo previa autorizzazione del DS.
Art. 3	Il docente durante l'ora a sua disposizione per lezioni o esercitazioni osserverà la massima vigilanza sul comportamento degli alunni e sul rispetto degli stessi per il materiale informatico e per le attrezzature in dotazione delle aule; inoltre, segnalerà al responsabile (mediante registro) qualsiasi guasto o malfunzionamento riscontrato
Art. 4	È assolutamente vietato spostare, copiare, o cancellare file appartenenti al sistema operativo o ai programmi installati e inoltre installare, modificare o rimuovere applicazioni dai PC delle aule e in generale porre in essere ogni comportamento che possa danneggiare l'hardware o il software installato
Art. 5	È vietato installare ed utilizzare programmi personali sul computer
Art. 6	È vietato installare qualsiasi programma senza regolare autorizzazione del D.S., perché oltre a problemi di conflitto con le componenti già installate si va incontro a seri problemi di copyright. Pertanto i docenti che ritengano opportuno l'utilizzo di un certo software che sia di ausilio alla loro attività didattica dovranno richiedere l'acquisto dello stesso con relativa licenza. Rivolgersi al referente anche per l'installazione di programmi forniti con licenza freeware
Art. 7	Copiando materiale da Internet, tener presente delle leggi sui diritti d'autore e di proprietà intellettuale
Art. 8	La postazione docente dell'aula informatica, collegata al video proiettore, è stata dotata di cartelle in condivisione con le postazioni studenti. Si invitano gli studenti a memorizzare i propri dati nella cartella condivisa relativa alla classe di appartenenza e i docenti a memorizzarli solo su dispositivi o aree personali. I pc portatili dell'aula 3.0 non sono dotati di cartelle in condivisione, si invitano quindi i docenti e gli studenti a memorizzare i propri dati in cloud utilizzando le applicazioni di Edmodo o su dispositivi personali. Tali procedure permetteranno agli utenti di accedere nuovamente ai documenti salvati da qualsiasi postazione informatica utilizzata. Al termine dell'anno scolastico le cartelle delle classi e dei singoli docenti verranno ripulite.
Art. 9	Al termine della sessione di lavoro l'utente è tenuto lasciare, sia nell'aula informatica che nell'aula 3.0, la postazione di lavoro pulita e in ordine e ricollocare nel carrello dell'aula 3.0 il PC utilizzato e il mouse nell'apposita scatola
Art. 10	Nell'aula è vietato mangiare, bere, ed in generale svolgere la ricreazione
Art. 11	Lo sfondo del desktop nei PC della scuola non ha un puro scopo estetico bensì deve permettere di poter individuare immediatamente le icone principali in esso inserite. Per questo motivo: • lo sfondo e soprattutto la risoluzione dello schermo (essa è tale da garantire una buona definizione, una forma chiara, una grandezza sufficiente dei caratteri) non

	vanno mai cambiati; • le icone non vanno mai spostate; • il desktop va lasciato “pulito”: tutti i documenti sparsi in esso verranno cancellati; • ogni insegnante controllerà se nei PC giacciono propri documenti sparsi o file inutilizzati e si preoccuperà di cancellarli; • gli studenti non possono utilizzare supporti senza l'autorizzazione degli insegnanti.
--	--

NORME DI UTILIZZO DEGLI SCHERMI INTERATTIVI POSTI NELLE AULE

Art. 1	L'utilizzo degli schermi interattivi posti nelle aule è consentito esclusivamente per scopi inerenti la didattica o attività di formazione per il personale docente
Art. 2	Il docente durante l'ora di lezione osserverà la massima vigilanza sull'utilizzo degli schermi in dotazione delle aule da parte degli alunni; inoltre, segnalerà al responsabile (mediante registro) qualsiasi guasto o malfunzionamento riscontrato
Art. 3	È assolutamente vietato staccare i cavi connessi all'active panel posizionato a lato degli schermi. Se è necessario collegare un dispositivo informatico personale, si può utilizzare l'applicazione mirroring o un cavo hdmi (proprio o messo a disposizione dalla scuola) collegandolo alla presa hdmi del pannello, posizionato sotto lo schermo.
Art. 4	È assolutamente vietato installare, modificare o rimuovere applicazioni dagli schermi
Art. 6	È vietato installare qualsiasi applicazione senza regolare autorizzazione del D.S., perché oltre a problemi di conflitto con le componenti già installate si va incontro a seri problemi di copyright. Pertanto i docenti che ritengano opportuno l'utilizzo di una certa applicazione che sia di ausilio alla loro attività didattica dovranno richiedere l'acquisto dello stesso con relativa licenza. Rivolgersi al referente anche per l'installazione di applicazioni con licenza freeware
Art. 7	Copiando materiale da Internet, tener presente delle leggi sui diritti d'autore e di proprietà intellettuale
Art. 8	Si consiglia ai docenti di creare delle cartelle personali nella sezione Explorer/Documenti per salvare lezioni, materiale didattico personale o dei propri studenti. Si richiede, dove possibile, di utilizzare preferibilmente i cloud per salvare e richiamare documenti
Art. 9	Al termine delle lezioni, il docente dell'ultimo spazio è tenuto a spegnere lo schermo utilizzando il tasto di accensione e spegnimento dello schermo stesso. L'active panel entra in stand by automaticamente

SPECIFICATAMENTE ALLA CONNESSIONE A INTERNET

Art. 1	È vietato scaricare programmi o applicazioni da Internet per utilizzarli sui computer e sugli schermi, senza autorizzazione del DS
Art. 2	È vietata la navigazione su siti Internet potenzialmente pericolosi e/o illegali
Art. 3	L'uso di Internet e della posta elettronica vanno fatti sotto stretto controllo dei docenti, che non devono assolutamente lasciare soli gli alunni davanti al computer con cui effettuano il collegamento
Art. 4	Non aprire file con allegati provenienti da mittenti sconosciuti (potrebbero contenere virus!)
Art. 5	Il docente è tenuto a vigilare sul corretto utilizzo di Internet da parte degli alunni. Laddove ci siano alunni che effettuano accessi a siti che non hanno alcuna valenza didattica e di contenuto diseducativo, il docente ha SUBITO l'obbligo di ammonire gli alunni, annotare il fatto sul registro di classe e fare una comunicazione al docente referente
Art. 6	Non è consentito giocare online a meno che non sia il docente a specificare l'indirizzo e il gioco prescelto per uso didattico

QUANDO SI LASCIA IL LABORATORIO

Art. 1	Accertarsi che tutti i PC, monitor compresi, il videoproiettore e le casse acustiche e la stampante dell'aula informatica siano spenti e che tutti i PC dell'aula 3.0 siano spenti e ricollocati nel carrello mobile; nel caso di malfunzionamenti comunicarlo immediatamente al responsabile
Art. 2	Non toccare il quadro elettrico generale
Art. 3	Lasciare l'aula in ordine (in particolare, si raccomanda di lasciare le sedie al proprio posto e di chiudere i cassetti su cui sono poste le tastiere.)
Art. 4	Chiudere a chiave il laboratorio
Art. 5	Le chiavi dell'aula, al termine delle lezioni, devono essere sempre riconsegnate al banco del personale ATA nell'atrio d'ingresso della scuola

NORME RELATIVE ALLE SANZIONI

Ogni abuso verrà controllato e verranno assunti i provvedimenti più idonei nei confronti di coloro che se ne saranno resi responsabili.

ESTRATTO DEL REGOLAMENTO - AULE DI INFORMATICA

1. Assegnare a ciascun alunno una postazione dell'aula informatica o un pc portatile del carrello mobile dell'aula 3.0 e accertarsi che gli alunni assumano sempre una postura corretta davanti al pc. Se necessario fornire un mouse posto in una scatola dedicata all'interno di un armadio dell'aula 3.0.
2. È assolutamente vietato utilizzare i PC portatili al di fuori dell'aula 3.0, salvo previa autorizzazione del DS.
3. Il docente durante l'ora a sua disposizione per lezioni o esercitazioni osserverà la massima vigilanza sul comportamento degli alunni e sul rispetto degli stessi per il materiale informatico e per le attrezzature in dotazione delle aule
4. È assolutamente vietato spostare, copiare, o cancellare file appartenenti al sistema operativo o ai programmi installati e inoltre installare, modificare o rimuovere applicazioni dai PC delle aule
5. È vietato installare qualsiasi programma senza regolare autorizzazione del D.S.
6. La postazione docente dell'aula informatica, collegata al video proiettore, è stata dotata di cartelle in condivisione con le postazioni studenti. Si invitano gli studenti a memorizzare i propri dati nella cartella condivisa relativa alla classe di appartenenza e i docenti a memorizzarli solo su dispositivi o aree personali.
I pc portatili dell'aula 3.0 non sono dotati di cartelle in condivisione, si invitano quindi i docenti e gli studenti a memorizzare i propri dati in cloud utilizzando le applicazioni di Edmodo o su dispositivi personali.
Tali procedure permetteranno agli utenti di accedere nuovamente ai documenti salvati da qualsiasi postazione informatica utilizzata
7. Al termine della sessione di lavoro l'utente è tenuto lasciare, sia nell'aula di informatica che nell'aula 3.0, la postazione di lavoro pulita e in ordine e ricollocare nel carrello dell'aula 3.0 il pc utilizzato e il mouse nell'apposita scatola
8. Lo sfondo del desktop la risoluzione dello schermo nei PC della scuola non va modificato e il desktop va lasciato "pulito":
9. È vietato scaricare programmi o applicazioni da Internet per utilizzarli sui computer, senza autorizzazione del DS
10. Il docente è tenuto a vigilare sul corretto utilizzo di Internet da parte degli alunni. Laddove ci siano alunni che effettuano accessi a siti che non hanno alcuna valenza didattica e di contenuto diseducativo, il docente ha SUBITO l'obbligo di ammonire gli alunni, annotare il fatto sul registro di classe.
11. Non è consentito giocare online a meno che non sia il docente a specificare l'indirizzo e il gioco prescelto per uso didattico.

ESTRATTO DEL REGOLAMENTO - SCHERMI INTERATTIVI

1. Il docente durante l'ora di lezione osserverà la massima vigilanza sull'utilizzo degli schermi in dotazione delle aule da parte degli alunni
2. È assolutamente vietato staccare i cavi connessi all'active panel posizionato a lato degli schermi. Se è necessario collegare un dispositivo informatico personale, si può utilizzare l'applicazione mirroring o un cavo *hdmi* (proprio o messo a disposizione dalla scuola) collegandolo alla presa *hdmi* del pannello posizionato sotto lo schermo
3. È assolutamente vietato installare, modificare o rimuovere applicazioni dagli schermi
4. È vietato installare qualsiasi applicazione senza regolare autorizzazione del D.S
5. Si consiglia ai docenti di creare delle cartelle personali nella sezione Esplorer/ Documenti per salvare lezioni, materiale didattico personale o dei propri studenti. Si richiede, dove possibile, di utilizzare preferibilmente i cloud per salvare e richiamare documenti
6. Al termine delle lezioni, il docente dell'ultimo spazio è tenuto a spegnere lo schermo utilizzando il tasto di accensione e spegnimento dello schermo stesso.
L'active panel entra in stand by automaticamente