

Regolamento Laboratorio di Informatica

Sede di Macerata

1. FINALITÀ

I laboratori di Informatica sono una risorsa didattica e formativa a disposizione dei docenti, degli alunni e degli utenti del liceo. In essi si devono implementare le tecnologie più avanzate in campo informatico, al fine di mettere tutti gli utenti a contatto con una vera situazione di laboratorio, la quale permetta di sperimentare evoluti contesti informatici e che siano paragonabili a quelli di un vero ambiente di lavoro.

A tal fine tutte le dotazioni e tutti i servizi implementati devono essere posti in funzionalità per essere impiegati dagli utenti in modo efficiente con semplici meccanismi operativi, entro i limiti di sicurezza e di privacy dei dati.

I laboratori possono essere utilizzati, in orario curricolare ed extracurricolare, per attività legate alla diffusione della pratica e/o della cultura informatica. In particolare, le attrezzature devono essere utilizzate prioritariamente per le attività didattiche curricolari e, quindi, per le finalità istituzionali e formative del liceo, ivi compresa l'autoformazione, lo sviluppo di lavori di programmazione, la ricerca e/o produzione di materiali o di documenti nell'ambito dei compiti istituzionali relativi alla funzione docente; possono poi essere utilizzati anche per altre attività extracurricolari previa autorizzazione del Dirigente Scolastico. Tutti gli utilizzatori, curricolari o extracurricolari, devono attenersi al presente regolamento.

2. MODALITÀ DI ACCESSO

L'accesso delle classi in orario curricolare è consentito solo con la presenza del/i docente/i della classe e/o dell'assistente tecnico. È possibile prenotare l'accesso, entro le 13:00 del giorno precedente, seguendo la procedura di prenotazione raggiungibile dall'area riservata del sito della scuola.

Per accedere al laboratorio il docente e/o l'assistente tecnico prende in consegna la relativa chiave e successivamente la restituisce presso la portineria della sede centrale.

L'accesso e l'utilizzo dei laboratori per attività extracurricolari è consentito, nell'ambito dei progetti e delle convenzioni autorizzate dal Dirigente Scolastico, solo con la presenza di un docente e/o dell'assistente tecnico o di chi contrattualmente ne svolge le funzioni, che si assume la responsabilità di gestire la struttura tecnologica e di vigilare sul suo corretto utilizzo.

I docenti che intendano utilizzare il laboratorio per attività extracurricolari, dovranno chiedere l'autorizzazione al responsabile di laboratorio, ciò per concordare i tempi e mettere in funzionalità le risorse necessarie per poter svolgere l'attività programmata.

3. NORME DI SICUREZZA, DISPOSIZIONE DEGLI ALUNNI E UTILIZZO DELLE RISORSE

Entrando nel laboratorio, controllare il PIANO DI EVACUAZIONE per memorizzare i percorsi sicuri da utilizzare in caso di emergenza. Si ricorda che in situazione di emergenza è importante uscire dal locale con la massima calma e tranquillità.

Non sistemare sgabelli, sedie o zaini lungo le vie di fuga per non creare intralci ed ostacoli per un eventuale esodo in caso di emergenza.

Per motivi di sicurezza in laboratorio è vietato consumare cibi e bevande.

Si raccomanda di osservare le norme di legge e le misure predisposte dal personale dell'Istituto ai fini della sicurezza individuale e collettiva.

Il laboratorio di informatica è configurato per il metodo del lavoro individuale, pertanto gli alunni dovranno disporsi sui vari p.c. secondo le disposizioni del docente.

In tutte le possibili attività (per esempio utilizzo di software applicativi, accesso alla rete LAN e alla rete Internet, interazione con il desktop, salvataggio dei dati) i personal computer devono essere utilizzati con la massima cura, essendo un bene pubblico.

In particolare, gli alunni sono responsabili del corretto e dell' appropriato uso delle risorse hardware e software loro assegnate per l'attività programmata.

Non è consentito svolgere nel laboratorio attività non connesse agli scopi per cui si è stati ammessi, in particolare è vietato:

- installare, modificare, scaricare software, senza l'autorizzazione del docente e/o tecnico, considerando inoltre che la copiatura dei programmi che non siano di pubblico dominio o freeware costituisce reato punibile ai sensi della normativa vigente;
- utilizzare la rete per navigare in Internet per scopi personali;
- alterare le configurazioni del desktop;
- far uso di giochi software;
- rendere nota la propria chiave d'accesso, per esempio l'eventuale password assegnata individualmente o alla classe di appartenenza;
- effettuare qualsiasi tentativo di accesso non autorizzato a computer e dati;
- compiere operazioni, quali modifiche e/o cancellazioni, che possano arrecare danno alla sicurezza e alla privacy dei dati..

4. FUNZIONI DEI DOCENTI

I docenti durante lo svolgimento delle attività programmate devono controllare che gli alunni utilizzino con la massima cura ed in modo appropriato la strumentazione e le risorse loro assegnate, secondo le norme del vigente regolamento.

5. ANOMALIE E MALFUNZIONAMENTI

Ogni utente è tenuto a verificare, all'inizio della sua sessione di lavoro, che le attrezzature e le risorse siano funzionanti, in ordine e, se si riscontrassero dei problemi, questi devono essere subito comunicati all'insegnante..

L'assistenza è garantita dall'assistente tecnico, il quale è tenuto alla manutenzione delle attrezzature tecnico-scientifiche dei laboratori.

6. VALIDITÀ DEL REGOLAMENTO

Tutti gli utilizzatori interni al liceo ed esterni all'ambito scolastico devono attenersi al presente regolamento, che potrà essere integrato nel corso dell'anno scolastico. Eventuale deroghe a quanto stabilito dal regolamento sono ammesse solo se concordate esplicitamente e preventivamente con il Dirigente Scolastico e con il responsabile di laboratorio.