

## REGOLAMENTO PER L'UTILIZZO DELLE APPARECCHIATURE INFORMATICHE E MULTIMEDIALI.

Il presente documento elenca le azioni necessarie e le regole da rispettare e da far rispettare agli alunni per il corretto l'utilizzo e il buon funzionamento nel tempo delle apparecchiature multimediali della scuola.

E' necessario che i docenti le tengano ben presenti e che le rammentino frequentemente ai ragazzi.

### AULE INFORMATICHE

- Compilare il registro (File excel) presente sul desktop di ogni computer (Data, Ora, Nome e Cognome dell'utilizzatore, Classe, Attività svolta).
- Compilare il registro dei docenti che utilizzano l'aula con la propria classe. Compilare se necessario il registro di segnalazione dei guasti e dei malfunzionamenti riservato al tecnico informatico.
- Non salvare sul desktop alcun file. Inserire tutti i file ordinatamente seguendo il percorso cartella documenti, sotto cartella relativa alla classe e sottocartella relativa alla materia.
- Non cambiare lo sfondo del desktop.
- Fare attenzione a non danneggiare le apparecchiature con movimenti bruschi (es. non rompere le alette delle tastiere che sono funzionali alla posizione ergonomica dello scrivente, ecc.)
- Non spostare o scollegare mouse, tastiere e monitor.
- Non tentare di scaricare programmi, film o musica.
- Non utilizzare chiavi USB
- Non consumare cibi e bevande in aula informatica. -
- Non lasciare rifiuti nell'aula.
- **Importante:** spegnere correttamente il computer dall'apposito menù start e attendere il completo oscuramento dello schermo. Solo a questo punto sarà possibile interrompere la corrente elettrica utilizzando il tasto della ciabatta.
- Terminare le attività e abbandonata l'aula informatica, chiudere sempre a chiave.

### CLASSI

- COMPUTER: valgono le stesse regole per l'utilizzo dei computer dell'AULA INFORMATICA. **L'insegnante dell'ultima ora deve ricordarsi di spegnere il computer al termine delle lezioni.**
- Per i COMPUTER PORTATILI: aver cura di inserire il cavo VGA nel portatile senza forzare e facendo attenzione a rispettare la forma trapezoidale della presa.
- USO DEL PROIETTORE: la lampada del proiettore costa all'incirca 250 euro. Per evitare che la lampada subisca uno shock termico danneggiandosi irrimediabilmente, è necessario accendere il proiettore e mantenerlo in funzione, evitando di spegnerlo e accenderlo a distanza di breve tempo. Al cambio dell'ora, un ragazzo responsabile chiederà all'insegnante successivo se farà uso del proiettore. In caso di risposta negativa, si procederà allo spegnimento dello stesso.
- Nel caso dei proiettori di marca Benq, è obbligatorio attendere il segnale acustico che avvisa dell'effettivo spegnimento dell'apparecchio.
- Non spegnere mai il proiettore direttamente con il tasto della ciabatta e controllare che la presa dell'apparecchio sia ben inserita.
- Durante l'intervallo non consentire ai ragazzi di avvicinarsi da soli alle apparecchiature.
- Affidare a turno ai ragazzi il compito di vigilare- avvisando prontamente l'insegnante - affinché le chiavi wireless, le tastiere, gli Hi Fi, le casse audio, le LIM presenti in aula siano utilizzate correttamente e non siano danneggiate dai compagni.

L'esperta di informatica, prof.ssa R. Cardì