

CIRCOLO DIDATTICO DI FIGLINE VALDARNO

Anno scolastico 2005-2006

LABORATORI DI INFORMATICA

I Laboratori di Informatica sono delle risorse didattiche e formative a disposizione di insegnanti e di alunni.

Essi potranno essere utilizzati, in orario scolastico ed extrascolastico, per attività legate alla diffusione della pratica e della cultura informatica.

Si pregano i fruitori di osservare il presente regolamento interno.

L'accesso ai Laboratori di Informatica presuppone il possesso di una competenza di base sufficientemente solida nell'utilizzo degli strumenti ed è consentito solo per attività didattiche o, ai soli docenti in orario extrascolastico, per lavori di programmazione, produzione di materiali o di documenti relativi alla funzione docente, o per attività di formazione e di aggiornamento.

Allo scopo di evitare guasti dovuti a un uso non appropriato delle macchine e dei materiali informatici sarebbe opportuno che ogni insegnante senza le competenze ricordate sopra evitasse di frequentare il laboratorio quando non è presente a scuola il responsabile.

REGOLAMENTO PER GLI INSEGNANTI

1. Rispettare l'orario deciso all'inizio dell'anno scolastico.
2. Se non si usa l'aula nel giorno stabilito avvisare il responsabile perché possano usarla altre classi.
3. Non cancellare software senza l'autorizzazione del responsabile.
4. Non installare software senza l'autorizzazione del responsabile.
5. Non modificare le configurazioni dei sistemi operativi (*e degli schermi*) senza il permesso del responsabile.
6. Non cancellare i documenti delle altre classi senza chiederlo agli insegnanti interessati.
7. Si consiglia di salvare sempre il proprio lavoro alla fine delle attività nelle cartelle assegnate a ciascuna classe.
8. Comunicare se mancano carta e cartucce per le stampanti.
9. La *stampa* di pagine da Internet non va fatta direttamente (si stampano parti inutili, come gli sfondi e la pubblicità!) ma attraverso una selezione dei testi e delle immagini, per risparmiare carta e inchiostro.

10. Vanno eliminati i documenti "in coda di stampa" se la stampa non è andata a buon fine, per evitare problemi a chi stamperà dopo di noi.
11. In caso di difficoltà rivolgersi esclusivamente al responsabile.
12. Gli insegnanti sono invitati a far occupare ogni postazione da non più di 2 bambini per rendere più proficuo il lavoro e assicurare un controllo adeguato.
13. Il docente, dopo aver constatato che il laboratorio verrà occupato anche nell'ora successiva, farà chiudere i programmi utilizzati LASCIANDO ACCESI i computer. In caso contrario si dovranno spegnere tutte le macchine.
14. Lasciare in ordine il laboratorio.
15. Riconsegnare le chiavi del laboratorio al responsabile.

REGOLAMENTO PER I BAMBINI

1. Gli alunni possono usare il laboratorio solo se accompagnati dal loro insegnante che ha la responsabilità per il loro comportamento. Il docente non può lasciare da soli gli alunni in laboratorio.
2. Per iniziare a lavorare sulla macchina è necessaria l'autorizzazione dell'insegnante.
3. Per cancellare o modificare il lavoro chiedere il permesso all'insegnante.
4. Per introdurre giochi, documenti e dischetti consultare sempre l'insegnante.
5. Non cambiare le configurazioni dei sistemi operativi (sfondi, suoni... ecc.).
6. Se qualcosa non funziona o non riesci a proseguire il tuo lavoro, chiedi sempre aiuto.

QUESTE INDICAZIONI SONO STATE PREPARATE DALLA
COMMISSIONE INFORMATICA.

Figline Valdarno, Ottobre 2005