

**Liceo Artistico 'G. Romano' di Mantova con sede associata  
Liceo Artistico 'A. Dal Prato' di Guidizzolo**

**REGOLAMENTO PER L'ACCESSO AI LABORATORI  
DI INFORMATICA**

I Laboratori 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 dei laboratori stessi.

Atti di vandalismo e utilizzo improprio verranno perseguiti nelle forme previste, compreso il risarcimento degli eventuali danni recati.

Ai laboratori di informatica si accede solo per ragioni inerenti l'attività scolastica.

Gli alunni vi accedono solo in presenza del Docente e/o dell'Assistente Tecnico informatico, nell'orario di accesso prestabilito, come da orario settimanale delle lezioni.

L'orario settimanale definitivo verrà esposto alla porta d'ingresso di ogni laboratorio.

Le chiavi dei laboratori di informatica saranno consegnate dal personale ATA al Docente che risulta in orario o al Tecnico informatico che cureranno la custodia dei locali e il corretto funzionamento della strumentazione ivi presente.

Per l'utilizzo dell'aula fuori dall'orario prestabilito, deve essere rilasciata apposita autorizzazione da parte del Dirigente Scolastico o da un suo Delegato.

Tutti i Docenti che utilizzano il laboratorio di informatica sono tenuti a:

1. Leggere e uniformarsi al presente Regolamento
2. Formare gli alunni all'inizio dell'anno scolastico, in riferimento ai rischi per la sicurezza dei luoghi di lavoro e alle norme da seguire per l'utilizzo delle strumentazioni informatiche presenti per la tutela della salute pubblica
3. Rispettare rigorosamente l'orario di accesso
4. Vigilare affinché non venga modificata in alcun modo la configurazione delle strumentazioni presenti
5. Vigilare affinché non vengano sottratti/danneggiati materiali e strumentazioni presenti
6. Sorvegliare scrupolosamente che vengano utilizzati supporti di memorie rimovibili personali, testati preventivamente contro i virus
7. Assegnare ad ogni alunno o gruppo di alunni (max 3 persone) una postazione di lavoro, stabile per tutto l'anno scolastico, avendo cura di segnare i posti sul registro elettronico
8. Avvisare gli studenti che qualora venisse rilevato un danno e il malfunzionamento di una strumentazione, saranno ritenuti responsabili a meno che gli stessi non abbiano avvisato del malfunzionamento all'inizio dell'ora di lezione

9. Coloro che saranno ritenuti responsabili, saranno tenuti al risarcimento del danno e potranno essere sanzionati sotto l'aspetto disciplinare
10. Evitare di lasciare gli alunni (anche maggiorenni) senza adeguata sorveglianza
11. Accertarsi che le strumentazioni presenti siano correttamente spente al termine di ogni sessione di lavoro

Tutti gli Studenti che accedono al laboratorio di informatica sono tenuti a:

1. Entrare in laboratorio solo in presenza del Docente o del personale Tecnico Informatico
2. Non utilizzare, per qualsiasi motivo, nessun hardware o software senza l'autorizzazione del Docente o del personale Tecnico Informatico
3. Utilizzare esclusivamente la postazione assegnata dal docente all'inizio dell'anno
4. Mantenere un comportamento corretto e rispettoso delle persone, delle strumentazioni e del materiale presenti
5. Utilizzare con cura gli strumenti messi a disposizione
6. Segnalare all'inizio dell'ora eventuali malfunzionamenti, guasti o mancanze, dei quali altrimenti potranno essere ritenuti responsabili
7. Non modificare in alcun modo la configurazione delle strumentazioni e dei programmi presenti
8. Utilizzare supporti di memorie rimovibili, solo dopo che l'insegnante o il personale tecnico informatico li abbia testati contro i virus
9. Salvare i file personali in cartelle di lavoro specifiche indicate dal docente (i cambiamenti apportati al profilo utente durante la sessione di lavoro non saranno salvati al termine della stessa)
10. Al termine della sessione di lavoro chiudere correttamente i programmi e le strumentazioni utilizzate

**N.B.**

**NEI LABORATORI E' VIETATO IL CONSUMO DI CIBI  
E BEVANDE**