

**FUTURA****LA SCUOLA  
PER L'ITALIA DI DOMANI**Finanziato  
dall'Unione europea  
NextGenerationEUMinistero dell'Istruzione  
e del MeritoItaliadomani  
INTEGRAZIONE CURRICOLARE E INNOVAZIONE**ISTITUTO COMPRENSIVO  
CAPOL D.D.****SCUOLA CON PERCORSI AD INDIRIZZO MUSICALE**

PLESSO SCUOLA SECONDARIA I GRADO: "G. Mazzini" tel. 0823.452954

PLESSI SCUOLA PRIMARIA E INFANZIA: "N. Green" tel. 0823.422239

PLESSO SCUOLA DELL'INFANZIA: "VIA MILANO" tel. 0823.457980

Erasmus+

Twinning

**AGENDA  
SUD**  
più apprendimenti  
meno divari**Cambridge**  
English Qualifications

## REGOLAMENTO LABORATORIO STEAM "LEONARDO DA VINCI"

### PREMESSA

Il laboratorio STEAM rappresenta uno spazio innovativo di apprendimento, progettato per integrare discipline scientifiche, tecnologiche, ingegneristiche, artistiche e matematiche. Il regolamento si propone di garantire un utilizzo corretto, sicuro e condiviso delle risorse, nel rispetto delle persone e degli strumenti. Il laboratorio è un luogo di lavoro e pertanto è sottoposto alla normativa vigente ed in particolar modo al DL 81 del 2008 sulla prevenzione e la sicurezza del lavoro.

### FUNZIONAMENTO

Il laboratorio è fruibile da tutte le classi in orario curricolare (dal lunedì al venerdì, dalle ore 8:00 alle 14:00)

### FUNZIONAMENTO

Il laboratorio è uno spazio a disposizione di studenti, docenti e personale scolastico autorizzato, per attività didattiche e progettuali. Le attività sono regolate da norme precise che assicurano ordine, sicurezza e la massima valorizzazione delle risorse disponibili. Naturalmente il laboratorio è funzionante, ove necessario, anche in orario extracurricolare per l'organizzazione di eventuali attività, per l'autoformazione o per la realizzazione di Progetti in cui sono coinvolti anche gli alunni, esplicitamente autorizzati dal Dirigente Scolastico.

I docenti/esperti di corsi potranno accedere ai laboratori con i corsisti solo autorizzati e forniti di account e si faranno carico dell'intera applicazione del presente regolamento; saranno responsabili di eventuali danni provocati dai corsisti.

Gli studenti possono svolgere progetti individuali o di gruppo nel laboratorio STEAM. È importante pianificare e organizzare i progetti in modo appropriato e rispettare le scadenze stabilite dagli insegnanti.

### OBIETTIVI

- Favorire l'apprendimento attivo e collaborativo.
- Promuovere la sperimentazione e la creatività.
- Offrire strumenti e ambienti per sviluppare competenze STEAM.
- Garantire l'uso responsabile e sicuro delle tecnologie.

## REGOLAMENTO:

### Art. 1 DESCRIZIONE

Il laboratorio STEAM è dotato di attrezzature digitali, strumenti scientifici e materiali creativi, destinati a supportare attività didattiche, progettuali e sperimentali interdisciplinari.

Il materiale presente, acquistato con il progetto "Un siSTEMA di idee" è il seguente:

PRODOTTO	QUANTITA'
FISCHERTECHNIK STEM -MECCANICA 2.0	1
FISCHERTECHNIK STEM PRIMARIA – SET PER LA CLASSE ELETTRICITÀ	2
FOTOCAMERA A 360° 4K RICOH THETA SC2 (14 MPX)	1
ARDUINO STUDENT KIT	1
ARDUINO SCIENCE KIT PHYSICS LAB	1
PLOTTER DA TAGLIO ROLAND GS24 + SOFTWARE CUTSTUDIO	1
LITTLEBITS – STEAM STUDENT SET	1
LITTLEBITS – STEAM + KIT	1
FOTOCAMERA/ACTION CAMERA A 360° INSTA360 ONE X2	2
VISORE VR PICO G2 4K (STAND-ALONE)	2
LEGO EDUCATION SPIKE PRIME – SET BASE PER 24 STUDENTI	7
MAKEBLOCK-NEURON INVENTOR KIT	1
MAKEBLOCK-MBOT-S EXPLORER KIT HALF CLASS PACK	4
STAMPANTE 3D CAMPUS PRINT 3D 4.0 CON KIT DI 3 BOBINE	1
KIT ELETTRICITA' E MAGNETISMO	1

Sono presenti inoltre n.° 2 armadietti (uno in legno chiuso con chiave, uno in metallo), due tavoli per la robotica, 22 postazioni per gli alunni, una cattedra grande, pc notebook.

### Art. 2 FINALITÀ

Le attività svolte nel laboratorio hanno la finalità di:

- sviluppare competenze trasversali;
- incentivare la collaborazione tra studenti e docenti;
- favorire l'integrazione delle discipline STEAM in progetti concreti.

### Art.3 ACCESSO

- Per accedere ai laboratori è necessario prenotare entro le due ore prima dell'utilizzo, sull'apposita App **Calendar** di Google Workspace dell'Istituto: la classe, il docente, l'ora di ingresso, l'attività da svolgere con i tempi di esecuzione.
- E' possibile prenotare il laboratorio, i laptop fino entro le due settimane precedenti dalla data di prenotazione fino a due ore prima del loro utilizzo.
- Durante lo svolgimento delle attività programmate, il docente dovrà controllare che gli alunni utilizzino con la massima cura ed in modo appropriato la strumentazione disponibile. All'inizio e al termine della lezione il docente accompagnerà la classe dall'aula al laboratorio e viceversa. Non è consentito lasciare gli alunni soli nel laboratorio, nemmeno sotto la sorveglianza di un collaboratore scolastico.
- L'accesso ai computer è sottoposto a un controllo centralizzato: ad ogni docente/studente dell'istituto è assegnato un account (nome utente/password) che viene richiesto per utilizzare una qualsiasi postazione.
- Gli alunni possono accedere al laboratorio solo se accompagnati da un docente.
- I laboratori utilizzati per progetti lunghi, devono essere sempre prenotati.

#### **Art. 4 CONDIZIONI E MODALITÀ DI UTILIZZO**

Il Laboratorio Steam, in assenza di attività didattiche resterà chiuso a chiave.

Il docente che utilizzerà il laboratorio avrà cura di provvedere al recupero delle chiavi di accesso e riconsegnarle al personale autorizzato al termine dell'attività.

Poiché il laboratorio è utilizzato da molte persone, è necessario rispettare le seguenti regole:

- i docenti, che utilizzano il laboratorio per attività didattiche, dovranno preventivamente istruire in modo adeguato gli alunni sull'uso corretto della strumentazione;
- accendere e spegnere i computer utilizzando la procedura corretta;
- ogni utente dovrà loggarsi con il proprio account in modo da poter memorizzare i propri files nel proprio Drive di Google, cui può accedere in maniera riservata ed esclusiva;
- E' vietato salvare documenti sul PC.
- non modificare le impostazioni (salvaschermo, sfondo, colori, risoluzioni, suoni, ecc.), cancellare o modificare programmi/file installati sui PC;
- per motivi di sicurezza, non è possibile l'utilizzo di penne USB e dischetti personali; I file vanno trasferiti solo con email o Google Drive
- non è consentito caricare di propria iniziativa programmi o file sul disco rigido.
- I docenti che hanno necessità di installare programmi sono pregati di contattare preventivamente il responsabile del laboratorio;
- nel caso di individuazione di virus o di messaggi di errore, malfunzionamenti software e/o hardware, prendere nota del messaggio e segnalare al responsabile o al tecnico del laboratorio;
- ogni alunno è responsabile della postazione usata durante l'ora di lezione e del kit assegnato, ed è tenuto a segnalare immediatamente al docente qualsiasi guasto o disfunzione riscontrata oltre che la presenza di scritte rilevate sulla postazione stessa;
- gli alunni prima del termine della lezione devono provvedere al riordino del kit usato per lo svolgimento dell'attività.
- gli alunni portano nei laboratori soltanto il materiale necessario per lo svolgimento della lezione.
- zaini e cartelline andranno posizionati in un angolo all'ingresso dei laboratori e comunque in modo da non recare danni agli altri.
- è vietato scaricare file musicali, foto, filmati e file multimediali salvo quelli necessari per finalità didattiche e comunque, prima di scaricare documenti o file da Internet chiedere autorizzazione al docente;
- terminato di utilizzare il laboratorio, fare in modo di lasciarlo nelle migliori condizioni: gli alunni, prima di uscire dal laboratorio, avranno cura di risistemare le sedie e gettare negli appositi contenitori gli scarti.
- Disconnettersi e spegnere i computer.

Al termine di ogni anno scolastico il Responsabile del Laboratorio redigerà una relazione sul funzionamento complessivo del servizio e sul grado di utilizzo didattico del Laboratorio.

#### **Art.5 COMPORTAMENTO E RESPONSABILITÀ**

-Il docente della classe, che svolge lezione in laboratorio, deve vigilare sul comportamento degli alunni in merito all'uso delle attrezzature e dei pacchetti applicativi;

-a chiunque è fatto assoluto divieto di alterare o modificare la predisposizione già impostata della strumentazione;

-è vietato manomettere in qualsiasi modo o asportare suppellettili, mouse e materiale Stem ecc; ogni asportazione o manomissione di qualsiasi tipo di materiale sarà tempestivamente denunciata alle autorità competenti. I danni, causati dagli allievi a qualsiasi oggetto presente in laboratorio, saranno imputati a carico di coloro che saranno ritenuti responsabili degli stessi;

-È vietato introdurre nel Laboratorio sostanze infiammabili e oggetti pericolosi di ogni genere e quant'altro non risulti strettamente attinente alle esigenze del servizio.

-In caso di pericolo, l'evacuazione del Laboratorio dovrà avvenire ordinatamente, interrompendo immediatamente ogni attività, incolonnandosi con calma ed evitando di accalcarsi o provocare situazioni di panico.

Il docente provvederà a staccare, se possibile, gli interruttori della corrente elettrica.

#### **ART. 6 INTERNET: NAVIGAZIONE SICURA**

La diffusione di Internet rende sempre più critico il problema della navigazione protetta e, più in generale, delle responsabilità che la scuola ha nei confronti degli studenti in rete.

I punti di criticità che emergono sono:

- l'uso della posta elettronica;
- la navigazione sul Web;
- la partecipazione a forum o chat di discussione;
- lo spamming;
- il rispetto della netiquette;
- la necessità di adottare nei laboratori delle policy di utilizzo condivise.

Oltre ad essere evidente la necessità della presenza dell'insegnante come guida durante le lezioni, si rende indispensabile l'adozione di soluzioni che proteggano coloro (e specialmente i minori) che navigano sulla rete.

Per questo sul server, che controlla l'accesso ad internet, è installato un sistema che permette di filtrare in base:

-al contenuto delle pagine web visitate;

-alla classificazione PICS (Platform for Internet Control Selection); - agli URL.

Quindi:

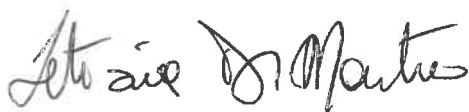
1. accedendo a Internet: rispettare la netiquette (=etichetta di rete, regole di comportamento);
2. l'accesso a Internet può avvenire esclusivamente per motivi connessi all'attività didattica e alla formazione;
3. L'accesso a Internet da parte degli alunni può avvenire solo in presenza e con il controllo di un insegnante;
4. è vietato scaricare file musicali, foto, filmati e file multimediali salvo quelli necessari per finalità didattiche e, comunque, prima di scaricare documenti o file da Internet chiedere autorizzazione al docente;
5. non è consentito utilizzare applicazioni di messaggistica istantanea (chat, sms);
6. il docente si assume tutte le responsabilità civili e penali, durante le proprie ore di utilizzo del laboratorio, per il download di materiale e la visita di siti durante la navigazione su internet.

L'accesso al Laboratorio è subordinato all'accettazione di tutti gli articoli del presente Regolamento.

Docente Referente

Responsabile Laboratorio STEAM:

Prof.<sup>ssa</sup> Di Martino Letizia



Il Dirigente Scolastico  
Prof.<sup>ssa</sup> Merola Letizia