

## **REGOLAMENTO AULA DI MUSICA**

1. E' proibito entrare e utilizzare i materiali in dotazione dell'aula senza la presenza di un insegnante. Per effettuare ricerche di materiale al di fuori delle lezioni è comunque obbligatoria la presenza di un insegnante o di un collaboratore scolastico.
2. Il docente avrà cura di utilizzare il laboratorio tenendosi alle indicazioni riportate nel presente Regolamento. Durante le ore di utilizzo il docente è responsabile del comportamento degli alunni, del materiale e degli strumenti.
3. In aula di musica si porta solo il materiale strettamente necessario (quaderno, raccoglitore, strumenti, astuccio), lasciando in classe lo zaino.
4. Tutti gli altri materiali e sussidi presenti in aula di musica si possono usare solo dopo che l'insegnante ha dato la necessaria autorizzazione. Ciò vale anche per l'impianto audio e video.
5. I legghi vanno usati solo per appoggiare libri, parti e quaderni. Si raccomanda di fare molta attenzione a non romperli o rovinarli.
6. Durante gli spostamenti fra la classe di provenienza e l'aula di musica, e viceversa, si evitano i rumori.
7. Il laboratorio della scuola è patrimonio comune, pertanto il rispetto e la tutela delle attrezzature sono condizioni indispensabili per il loro utilizzo e per mantenere l'efficienza del laboratorio. Possibili atti di vandalismo verranno perseguiti nelle forme previste ed eventuali danneggiamenti saranno pagati da chi li ha compiuti.

*Aggiornato dal Collegio Docenti nella riunione del 22 febbraio 2016*

## **REGOLAMENTO DELLA PALESTRA**

*La palestra scolastica è il luogo dove si realizza l'equilibrio tra l'attività motoria e l'attività cognitiva, si esercita il fair play, si sviluppa e si costruisce l'etica sportiva.*

*Rispettare il regolamento è fondamentale per l'uso corretto e razionale della palestra e per la prevenzione di spiacevoli infortuni. Il rispetto delle norme è garanzia di benessere psicofisico di tutti e di ciascuno.*

### **ACCESSO ALLA PALESTRA**

1. La classe dovrà spostarsi in palestra accompagnata dall'insegnante.
2. Nel tragitto dall'aula alla palestra camminare in fila per due senza alzare la voce per non disturbare;

### **SICUREZZA A PERSONE E COSE**

1. Evitare litigi, spinte ed urla.
2. Relazionarsi con tutti con cordialità e, durante il gioco, rispettare gli avversari.
3. In caso di stanchezza, di malessere o di eventuale infortunio sfuggito all'attenzione dell'insegnante, darne subito avviso.
4. Togliere orecchini e orologi per la sicurezza propria e altrui.
5. Non lasciare occhiali, oggetti di valore o soldi incustoditi in Palestra.

### **CURA DEGLI AMBIENTI E DELLE ATTREZZATURE**

1. Non gettare carte ed oggetti vari per terra.
2. Alla fine della lezione mettere a posto le attrezzature utilizzate.
3. Chiedere il permesso al docente prima di andare in bagno.

### **CORRETTO COMPORTAMENTO DURANTE LO SVOLGIMENTO DELLA LEZIONE**

1. Nell'ora di Educazione Fisica è necessario che lo studente indossi la tuta e le scarpe da ginnastica idonee allo svolgimento della lezione.
2. Prima della lezione assicurarsi che le scarpe siano ben allacciate.
3. Prendere eventuali attrezzi solo dopo aver chiesto e ottenuto il permesso dell'insegnante.

### **GLI ESONERI**

1. Gli alunni con gravi problemi di salute possono presentare domanda di esonero dall'attività pratica allegando il certificato medico. Gli allievi esonerati dovranno comunque presenziare alle lezioni.

## **REGOLAMENTO VIAGGI D'ISTRUZIONE**

emanato ai sensi della Circolare Ministeriale 14 ottobre 1992 n. 291 e Circolare Ministeriale 28 dicembre 1995

### **PREMESSA**

*L'arricchimento dell'offerta formativa comporta una parte, non certo trascurabile, di attività diverse da quelle tradizionali; si tratta anche di attività "fuori aula", le quali sono parte integrante delle discipline curriculari.*

### **TIPOLOGIE DI ATTIVITÀ DA COMPRENDERE NEI VIAGGI DI ISTRUZIONE**

1. Visite della durata di un giorno presso località di interesse storico-artistico, aziende, mostre, musei, gallerie, fiere, convegni, riserve naturali, spettacoli teatrali ...
2. Visite a complessi aziendali, partecipazione a fiere, mostre, manifestazioni, concorsi

### **DURATA DEI VIAGGI D'ISTRUZIONE E PERIODI DI EFFETTUAZIONE**

1. Durante l'anno scolastico si possono realizzare, secondo una scadenza approvata dal Consiglio di Classe, gite culturali di una giornata o di mezza giornata.
2. Gli alunni di 3<sup>a</sup> secondaria possono realizzare una gita di 2 giorni, con un pernottamento.
3. Evitare di inserire gite negli ultimi 20 giorni di scuola.

### **PROPONENTI**

1. Le proposte devono essere concordate con il dirigente scolastico e il Consiglio di classe.
2. Partecipano tutti gli allievi regolarmente iscritti presso il nostro istituto.
3. E' tassativamente obbligatorio acquisire il consenso scritto di chi esercita la potestà familiare e informare i genitori sulle modalità organizzative dei viaggi.

### **ACCOMPAGNATORI**

1. La funzione di accompagnatore, per la particolarità dell'incarico, di solito è svolta dal personale docente. Il Dirigente Scolastico, se ritiene opportuno, può prevedere la partecipazione di personale A.T.A. in qualità di supporto.
2. Per i viaggi in cui sia presente un allievo portatore di handicap grave, si rende necessaria la presenza di personale con specifiche competenze. La presenza del genitore in quei casi, con versamento di contributo, può essere prevista nel caso in cui il docente di sostegno non sia disponibile per giustificati e validi motivi.
3. Quanto al numero degli accompagnatori, nella programmazione dei viaggi deve essere prevista la presenza di almeno un docente ogni quindici alunni, compreso il docente capogruppo che coordina il viaggio.
4. Nella scuola secondaria è fatto divieto di partecipazione di terze persone, oltre gli accompagnatori, quali genitori, figli, parenti ...

## **REGOLAMENTO LABORATORIO DI INFORMATICA**

*Il laboratorio di informatica è 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 del laboratorio stesso.*

### **ACCESSO AL LABORATORIO**

1. L'accesso al laboratorio e l'uso dei pc è riservato agli alunni e agli insegnanti di informatica.
2. Il docente ritira le chiavi presso la portineria e le riconsegna al termine dell'attività.
3. Il laboratorio non deve mai essere lasciato aperto e incustodito quando nessuno lo utilizza; non è consentito l'accesso agli alunni soli, anche se delegati da docenti.
4. Le classi accederanno al laboratorio secondo il calendario concordato a livello di plesso.
5. Nel caso in cui insegnanti di altre materie abbiano necessità di usare i computer non durante l'orario assegnato a una classe, potranno farlo solo se precedentemente chiedono ai docenti di informatica.

### **USO DEI COMPUTER**

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

1. Non installare nuovi software e non modificare le impostazioni (salvaschermo, sfondo, colori, risoluzioni, suoni, pagina iniziale di internet ...) questo spetta solo ai responsabili.
2. Segnalare eventuali malfunzionamenti ai docenti di informatica.
3. Non spostare o eliminare dati e cartelle altrui.
4. Non è possibile cambiare di posto le tastiere, i mouse, i monitor o qualunque altra attrezzatura o stampato senza autorizzazione dei responsabili di laboratorio.
5. Il personale e gli allievi dovranno avere cura di rispettare le procedure corrette di accensione, di utilizzo e di spegnimento delle macchine.
6. Prima di uscire dal laboratorio occorre accertarsi che le sedie siano al loro posto, che non vi siano cartacce o rifiuti.
7. È severamente vietato staccare cavi elettrici da ciabatte e prese così come i cavi di connessione.

### **INTERNET: NAVIGAZIONE SICURA**

E' vietato alterare le opzioni del software di navigazione

L'accesso a Internet da parte degli alunni può avvenire solo in presenza e con il controllo di un insegnante e deve essere usato solo per motivi connessi all'attività didattica e alla formazione.

Ogni evenienza, situazione anomala, irregolarità rispetto al presente regolamento e malfunzionamento dell'attrezzatura, in particolare la presenza di software illegale o la presenza di contenuti non idonei, va segnalata tempestivamente ai docenti di riferimento o agli uffici di segreteria.

## **REGOLAMENTO D'USO della LIM**

La lavagna interattiva multimediale deve essere utilizzata osservando scrupolosamente il presente regolamento.

1. L'uso da parte degli alunni è consentito esclusivamente per scopi didattici e sempre con la guida di un docente.
2. Per quanto riguarda il p.c. ad essa collegato, è vietato sia per gli alunni che per gli insegnanti:
  - ❖ alterare la configurazione del desktop;
  - ❖ installare, modificare, scaricare software;
  - ❖ compiere operazioni, quali modifiche e/o cancellazioni.
3. I docenti durante lo svolgimento delle attività devono controllare scrupolosamente che tutti gli alunni utilizzino con la massima cura ed in modo appropriato la LIM.
4. Eventuali lavori di qualsiasi tipo, creati dagli alunni e dagli insegnanti, vanno salvati nell'apposita cartella sul desktop, che fungerà da archivio specifico delle attività.
5. Il docente che utilizza la LIM è responsabile del comportamento degli alunni e di eventuali danni provocati alle apparecchiature.
6. Il docente prenoterà l'aula dopo averlo chiesto al Coordinatore Didattico.
7. Qualora si riscontrasse un problema nel funzionamento della LIM i docenti devono cessare immediatamente l'utilizzo della medesima e comunicare il problema in segreteria.
8. Al termine della lezione il docente avrà cura di controllare la funzionalità e il regolare spegnimento delle apparecchiature seguendo le istruzioni corrette e affisse nell'aula.

## REGOLAMENTO UTILIZZO AULA DI ARTE

1. La classe (o il gruppo di alunni) che utilizza l'aula, deve essere sempre accompagnato da un insegnante.
2. Nessun alunno può spostarsi dal proprio banco senza autorizzazione.
3. Gli alunni devono seguire scrupolosamente le indicazioni di lavoro, soprattutto se utilizzano attrezzi e materiali particolari.
4. Ai lavandini ci si reca solo col permesso dell'insegnante.
5. Gli alunni porteranno con sé solo il materiale didattico strettamente necessario allo svolgimento dell'esercitazione, (cartellina contenente tutta l'attrezzatura per il disegno e per gli appunti); il resto, nonché borse, zaini ed indumenti non indossati, deve rimanere in classe di provenienza.
6. Gli alunni devono rispettare il materiale e l'ambiente e lasciare il proprio posto di lavoro in ordine, per questo l'aula dovrà essere sospeso cinque minuti prima della fine della lezione, così da permettere all'alunno di riordinare il proprio posto di lavoro, di pulire con panno in propria dotazione il tavolo da disegno da residui delle cancellature con gomma.
7. Gli armadietti presenti nell'aula sono attualmente sprovvisti di chiave. per cui, almeno in questa fase temporanea, ogni docente avrà cura di riporre personalmente le tavole negli eventuali spazi a lui concessi.
8. È vietato introdurre cibi e bevande, nonché consumarne, all'interno dell'aula.