



Ministero dell'Istruzione e del Merito
Ufficio Scolastico Regionale: LOMBARDIA
I.C. Statale "M. Montessori" - CARDANO AL CAMPO
21010 CARDANO AL CAMPO (VA) VIA CARREGGIA, 2 C.F. 82009640127 C.M. VAIC843007



REGOLAMENTO PER IL CORRETTO USO DELL'AULA STORYTELLING

1. Accesso all'Aula

- L'accesso è consentito solo agli studenti e al personale autorizzato.
- L'aula è riservata per attività di storytelling, creative writing, produzione multimediale e attività didattiche affini.
- Ogni sessione deve essere prenotata in anticipo, tramite l'apposito modulo in ogni sua parte (nome docente, classe, giorno e orario) reperibile presso la postazione dei collaboratori scolastici al piano primo.
- Ogni docente deve provvedere a cancellare tempestivamente la prenotazione se non avesse più necessità di utilizzare l'Aula Storytelling.
- Ogni insegnante è tenuto ad aprire e chiudere l'Aula Storytelling personalmente, assicurandosi che le chiavi vengano riconsegnate direttamente ai collaboratori scolastici. Gli alunni non devono avere accesso in alcun modo alle chiavi dell'aula né possono essere delegati dagli insegnanti a riconsegnare chiavi o materiale.
- Il docente che usufruisce dell'aula si impegna a vigilare sulle attrezzature e, per comprovare l'effettivo utilizzo dell'aula, dovrà obbligatoriamente registrare il proprio nome, il giorno, l'ora, la classe e l'attività svolta, il tipo di strumentazione digitale utilizzata ed eventuali anomalie nell'apposito Registro interno di laboratorio.
- È consentito l'accesso agli alunni in orario scolastico solo ed esclusivamente se accompagnati dal docente di riferimento che controllerà che l'utilizzo dell'aula avvenga secondo le modalità previste dal regolamento.
- L'aula non deve mai essere lasciata aperta e incustodita quando non è utilizzata. Non è consentito l'accesso agli alunni delegati da docenti.

2. Condotta all'interno dell'Aula

- Gli utenti devono mantenere un comportamento rispettoso e collaborativo verso gli altri partecipanti e il personale docente.
- Non è consentito mangiare o bere nelle postazioni attrezzate, per evitare danni ai materiali tecnologici.
- Non è permesso modificare l'arredamento o l'organizzazione della sala senza autorizzazione.
- È vietato portare al di fuori dell'aula attrezzature e strumentazioni.

3. Uso delle attrezzature

- Le attrezzature disponibili (computer, telecamere, microfoni, proiettori, software di editing, ecc.) devono essere utilizzate esclusivamente per scopi educativi e legati alle attività di storytelling.
- Gli strumenti immersivi (visori VR, controller, sensori, ecc.) devono essere trattati con estrema cura e riposti negli appositi spazi alla fine dell'uso.
- Gli utenti devono trattare con cura tutte le attrezzature e restituirle in condizioni integre al termine dell'uso.
- È obbligatorio segnalare immediatamente al docente o al personale tecnico qualsiasi danno o malfunzionamento.

4. Uso di dispositivi quali tablet, Chromebook, Notebook

- L'utilizzo di dispositivi quali tablet, Chromebook, Notebook nell'aula è regolamentato secondo quanto stabilito nel Regolamento per il corretto uso dei dispositivi e nel Regolamento per il corretto uso dell'Aula di Informatica.



5. Uso di dispositivi quali tablet, Chromebook, Notebook

- L'utilizzo di dispositivi quali tablet, Chromebook, Notebook nell'aula Immersiva è regolamentato secondo quanto stabilito per il Laboratorio di Informatica.

•

6. Collaborazione e rispetto del lavoro altrui

- Gli studenti sono incoraggiati a lavorare in team, rispettando le idee e i contributi di tutti i membri.
- È vietato interrompere o disturbare le attività degli altri gruppi presenti in aula.
- L'utilizzo dei materiali creativi di altri (storie, immagini, video) deve rispettare il copyright e la proprietà intellettuale, e ogni fonte va correttamente citata.

7. Riservatezza e protezione dei dati

- I progetti creativi o multimediali devono rispettare la privacy delle persone rappresentate o coinvolte nelle storie, in particolare nei contenuti video o audio.
- È vietato condividere materiali sensibili o protetti senza autorizzazione esplicita.

8. Sicurezza

- Gli utenti devono assicurarsi di conoscere le procedure di sicurezza, in particolare in caso di emergenze o uso di apparecchiature tecniche avanzate.
- Gli strumenti come cavi, telecamere e apparecchiature di registrazione devono essere maneggiati con cura e riposti correttamente dopo l'uso.

9. Manutenzione dell'Aula

- Alla fine di ogni sessione, tutti i materiali e le attrezzature devono essere sistemati correttamente.
- È responsabilità degli utenti mantenere pulita e in ordine l'aula, riponendo ogni materiale nei luoghi designati.

10. Sanzioni

- L'uso improprio o scorretto delle attrezzature, il mancato rispetto delle regole di condotta o il danneggiamento di materiali può comportare la sospensione o l'esclusione dall'aula.
- Gli eventuali danni provocati per negligenza saranno addebitati agli utenti responsabili.

11. Responsabile dell'Aula Storytelling

- Il responsabile dell'aula è tenuto a vigilare affinché il regolamento sia applicato.
- Il responsabile dell'aula controlla periodicamente lo stato dell'aula.
- Segnerà eventuali malfunzionamenti o problemi tecnici ai responsabili del sistema informatico di Istituto.

12. Aggiornamenti e revisioni

- Il presente regolamento può essere aggiornato periodicamente. Gli utenti sono tenuti a prenderne visione regolarmente per essere informati su eventuali modifiche.