

REGOLAMENTO DEL LABORATORIO DESIGN & DIGITAL HUMANITIES

Articolo 1 – Finalità degli spazi

Il laboratorio Design & Digital Humanities è uno spazio innovativo destinato alla realizzazione di attività didattiche interdisciplinari, che favoriscono metodologie come il Debate, il Learning by Doing, il Project Based Learning e il Cooperative Learning. È un ambiente dedicato alla collaborazione tra discipline umanistiche e scientifiche, con l’obiettivo di sviluppare sia hard skills, legate al mondo del design, della modellazione e stampa 3D, dell’intelligenza artificiale, sia soft skills come il problem solving, il team working e l’alfabetizzazione digitale.

Articolo 2 – Accesso al laboratorio

1. L’accesso al laboratorio è consentito agli studenti solo in presenza di un docente e, per l’uso di attrezzature complesse, anche del tecnico di laboratorio.
2. L’accesso è consentito anche durante le attività pomeridiane per progetti specifici o PCTO, previa prenotazione e coordinamento con il docente referente del laboratorio.
3. La prenotazione deve essere effettuata tramite la funzione “Prenota Aule” del Registro Elettronico, specificando attrezzature e configurazioni richieste. Nel campo “note” devono essere indicate con precisione le attrezzature necessarie, come notebook, stampanti 3D o scanner 3D, oltre a eventuali configurazioni specifiche degli arredi. In assenza di queste indicazioni, verrà predisposta la configurazione standard, priva di notebook.

Articolo 3 – Norme di comportamento dell’utenza

1. È vietato introdurre cibi e bevande.
2. Gli studenti devono mantenere un comportamento ordinato e rispettare le attrezzature.
3. È vietato modificare la configurazione hardware e software delle postazioni.
4. Gli studenti non devono utilizzare dispositivi di memoria di massa personali, privilegiando il salvataggio in cloud (es. Google Drive). In caso di necessità legata alla specificità dell’attività, il docente o il tecnico indicheranno lo spazio di archiviazione o la cartella in locale dove stoccare eventuali file prodotti dagli studenti.

Articolo 4 – Prenotazione e uso delle attrezzature (esclusi visori AR/VR)

1. La prenotazione degli spazi e delle attrezzature deve avvenire tramite il servizio “Prenota Aule” del Registro Elettronico, entro le ore 8:00 del giorno lavorativo precedente.
2. È obbligatorio compilare il campo “note” indicando:
 - L’attività prevista;
 - Le attrezzature richieste (es. notebook, stampanti 3D, scanner 3D, Document camera, ecc);
 - La configurazione degli arredi, se diversa da quella standard.
3. Le attrezzature generiche (notebook, Smartboard, PC towers) possono essere gestite e stoccate in autonomia dal docente previa prenotazione.

4. Le attrezzature specifiche e avanzate, come plotter stampa e taglio, stampante 3D a filamento PLA, stampante 3D a resina, Form Wash e Form Cure, richiedono la supervisione del tecnico o del docente referente.

Articolo 5 – Prenotazione e uso dei visori AR/VR

1. I visori AR/VR devono essere prenotati separatamente tramite il servizio “Prenota Aule” del Registro Elettronico, con l’apposita voce “Visori AR/VR”.
2. La prenotazione deve essere effettuata entro le ore 8:00 del giorno lavorativo precedente per garantirne la carica completa.
3. È necessario indicare nel campo note il numero di visori richiesti e il tipo di settaggio (3D-Organon profilo docente o studente, o altro tipo di software/profilo) specifica.
4. L’utilizzo non può superare le due ore consecutive senza una pausa di ricarica.

Articolo 6 – Utilizzo di Internet

1. L’accesso a Internet è consentito solo per scopi didattici e sotto la supervisione del docente.
2. È vietato l’accesso a siti non appropriati e il download di software o risorse non autorizzate.
3. L’utilizzo di reti Wi-Fi non gestite dalla scuola è vietato.

Articolo 7 – Norme di sicurezza

1. Il gruppo classe o il gruppo di studenti che fruisce per la prima volta degli spazi e le attrezzature del laboratorio deve essere informato dal docente accompagnatore sulle norme di comportamento e sicurezza previste dal presente regolamento. Inoltre, gli studenti devono essere informati dal docente sulle vie di fuga presenti e sul comportamento da tenere in caso di evacuazione del locale.
2. È vietato l’accesso al laboratorio con materiali che possano ostacolare le vie di fuga (borse, zaini o cartelle).
3. È vietato rimodulare o stoccare gli arredi ostruendo le vie di fuga.
4. Chi opera con la stampante 3D a resina, docente, tecnico o studente che sia, deve indossare camice e guanti di nitrile.
5. Al termine delle attività, il docente deve verificare che l’arredo sia ripristinato nella configurazione standard, e le attrezzature utilizzate siano state opportunamente riposte, salvo diversa indicazione data dal tecnico o dal docente referente.

Articolo 8 – Smaltimento dei materiali di consumo e liquidi di lavaggio

1. I liquidi di lavaggio utilizzati per la stampante 3D a resina (Formlabs Resin Washing Solution o IPA) e il liquido di lavaggio delle cartucce del plotter devono essere smaltiti in conformità con le normative di sicurezza vigenti.
2. Lo smaltimento avverrà sotto la supervisione del tecnico di laboratorio o del docente referente incaricato.
3. È vietato versare tali liquidi nei lavandini o nei sistemi di scarico della scuola.

Articolo 9 – Sanzioni e responsabilità

1. Il mancato rispetto del presente regolamento comporterà la segnalazione al Dirigente Scolastico.
2. Eventuali danni causati per negligenza saranno addebitati ai responsabili.

Articolo 10 – Disposizioni finali

1. Il presente regolamento è affisso all'ingresso del laboratorio e pubblicato sul sito web dell'istituto.
2. Eventuali aggiornamenti saranno comunicati a tutto il personale docente e tecnico.

Il docente referente
Prof. Francesco Sorbello