

Norme di comportamento e sicurezza nel laboratorio di informatica

Il laboratorio di informatica non è una stanza qualunque. È un ambiente di studio e di lavoro condiviso, nel quale ogni studente utilizza strumenti costosi, collegamenti elettrici, account, file e servizi di rete. Le regole non servono a complicare la lezione: servono a permettere a tutti di lavorare in modo ordinato, sicuro e responsabile.

IDEA FONDAMENTALE

Proteggere il laboratorio significa proteggere contemporaneamente le persone, le attrezzature, i dati e il lavoro delle classi che useranno gli stessi strumenti dopo di noi.

1. Perché servono regole precise

Un computer può sembrare un oggetto semplice: si accende, si apre un programma e si inizia a lavorare. In realtà contiene componenti elettronici delicati, programmi, impostazioni, file e collegamenti alla rete. Un comportamento poco attento può causare un danno fisico, la perdita di un esercizio, l'accesso non autorizzato a un account oppure un problema che rallenta l'intera classe.

Le regole hanno quindi una funzione pratica. Rendono prevedibile il comportamento di tutti e riducono il rischio che il laboratorio diventi ingestibile. Un piccolo gesto scorretto può avere conseguenze sproporzionate: una bevanda rovesciata sulla tastiera, un cavo tirato con forza, un programma installato senza autorizzazione oppure un file cancellato per scherzo possono impedire a molte persone di lavorare.

2. Prima di iniziare: ingresso e controllo della postazione

La sicurezza comincia prima ancora di accendere il computer. Entrare con calma, raggiungere il posto assegnato e lasciare liberi i passaggi riduce il rischio di inciampare, urtare un monitor oppure trascinare un cavo. Zaini, giacche e oggetti personali devono essere collocati dove indicato dal docente.

Prima di iniziare il lavoro è utile osservare la postazione. Non si tratta di eseguire una verifica tecnica: basta controllare che monitor, tastiera e mouse siano presenti, che non vi siano liquidi vicino ai dispositivi e che cavi o prese non sembrino danneggiati. Se qualcosa appare anomalo, lo studente deve fermarsi e avvisare il docente.

CONTROLLO INIZIALE DELLA POSTAZIONE

1. raggiungi il posto assegnato senza spostare dispositivi inutilmente;
2. verifica che monitor, tastiera e mouse siano presenti;
3. controlla che i passaggi siano liberi e che non vi siano cavi tirati o schiacciati;
4. allontana bevande, merende e oggetti non necessari;
5. se noti qualcosa di strano, non intervenire: avvisa il docente;
6. firma il registro per l'utilizzo delle postazioni PC.

3. Postura, comfort visivo e uso della postazione

Usare correttamente una postazione informatica significa anche evitare posizioni scomode. Durante una lezione lo studente non è un videoterminista nel senso professionale del termine, ma è comunque utile apprendere fin da subito abitudini corrette: sedia stabile, schiena in posizione naturale, piedi appoggiati, schermo davanti agli occhi e mouse raggiungibile senza tensioni inutili.

Lo schermo non deve costringere a piegare continuamente il collo e non dovrebbe presentare riflessi fastidiosi. Tastiera e mouse vanno usati con movimenti normali, senza colpi o trazioni. Anche l'ordine della scrivania è importante: una postazione piena di oggetti rende più difficile lavorare e aumenta il rischio di urti o cadute.

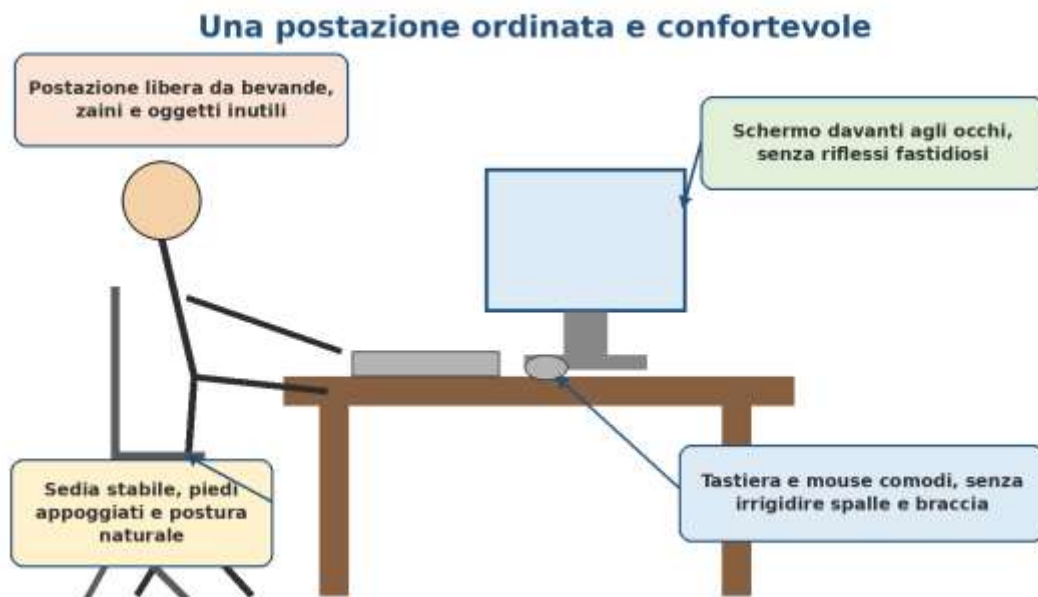


Figura 1 - Esempio semplificato di postazione ordinata e confortevole.

Nelle attività prolungate è utile cambiare posizione e concedere agli occhi e al corpo brevi momenti di recupero, seguendo le indicazioni del docente. Non è necessario trasformare una lezione in una gara di immobilità davanti allo schermo: lavorare bene significa anche evitare affaticamento inutile.

4. Sicurezza elettrica, cavi e prese

Nel laboratorio sono presenti prese, ciabatte elettriche, alimentatori e cavi di rete. Non devono essere trattati come oggetti qualsiasi. Uno studente non deve scollegare un dispositivo tirando il cavo, inserire oggetti metallici nelle prese, spostare apparecchiature collegate oppure provare collegamenti casuali per "vedere se funziona".

Occorre segnalare immediatamente al docente situazioni come un cavo scoperto, una presa danneggiata, odore di bruciato, fumo, scintille o rumori insoliti. In questi casi non bisogna avvicinarsi per osservare meglio e non bisogna improvvisarsi tecnici. Il comportamento corretto è allontanarsi quanto necessario e chiedere l'intervento di una persona responsabile.

ATTENZIONE

Non tentare riparazioni e non provare collegamenti casuali. Anche un problema apparentemente banale può diventare pericoloso se viene affrontato senza competenza.

5. Cibo, bevande e oggetti personali

In laboratorio non si mangia e non si beve vicino ai computer. Questa regola non nasce dal gusto per i divieti: un liquido versato può danneggiare tastiera, mouse e componenti elettronici, oltre a creare un rischio in presenza di corrente elettrica. Briciole e residui possono sporcare le periferiche e rendere meno igienica la postazione per chi la utilizzerà dopo.

Anche gli oggetti personali devono essere gestiti con buon senso. Uno zaino sotto la sedia può ostacolare il passaggio; un cavo del telefono collegato senza necessità può creare intralcio; forbici, compassi e oggetti metallici non necessari non devono essere lasciati vicino ai dispositivi.

6. Usare correttamente computer, mouse, tastiera e monitor

Il computer è uno strumento di lavoro condiviso. Mouse, tastiera e monitor devono essere usati con cura, senza colpi, forzature o scherzi. Il mouse non è una macchinina, la tastiera non è un tamburo e lo schermo non è una lavagna da toccare con penne o dita.

Non bisogna cambiare la disposizione dei componenti, spostare il monitor senza necessità, modificare luminosità e impostazioni per gioco oppure collegare dispositivi senza permesso. Se un programma non risponde, premere decine di tasti casualmente non aiuta: spesso complica soltanto la situazione.

7. Account, password e identità digitale

Un account identifica una persona. Per questo non deve essere prestato, condiviso o utilizzato per scherzo. Se un altro studente usasse le tue credenziali, potrebbe accedere ai tuoi dati, inviare messaggi a tuo nome oppure svolgere attività scorrette che verrebbero inizialmente attribuite a te.

La password deve rimanere riservata. Non deve essere comunicata ai compagni, lasciata scritta sul banco oppure salvata senza autorizzazione su un computer condiviso. Quando si termina un'attività, è importante uscire dagli account personali eventualmente utilizzati e verificare che la sessione sia realmente chiusa.

REGOLA PERSONALE

Usa soltanto il tuo account. Proteggi la password. Non lasciare una sessione aperta quando ti allontani dalla postazione. Non salvare le credenziali sul browser.

8. File, cartelle e salvataggio del lavoro

La sicurezza riguarda anche i file. Un esercizio salvato male, cancellato oppure consegnato con il nome sbagliato può essere difficile da recuperare. Ogni studente deve imparare a lavorare con metodo: usare la cartella indicata dal docente, assegnare nomi comprensibili ai documenti e verificare di aver salvato prima di chiudere il programma.

Non si devono aprire, modificare o cancellare file appartenenti ad altri studenti. Anche un cambiamento eseguito "per scherzo" può far perdere tempo e creare problemi reali.

Un nome come **documento1.docx** non aiuta nessuno.

Un nome come **Rossi_Mario_01_EsercizioWord.docx** rende invece riconoscibile il lavoro.

SALVARE CON METODO

1. scegli la cartella indicata dal docente;
2. usa un nome chiaro, preferibilmente con cognome, nome e argomento;
3. controlla il tipo di file richiesto;
4. salva il documento;
5. verifica di consegnare il file corretto.

9. Internet e rete scolastica

La rete scolastica è una risorsa condivisa. Permette di accedere a Internet, piattaforme didattiche e servizi utili alla lezione. Proprio perché viene utilizzata da molte persone, deve essere trattata con responsabilità. Le attività eseguite possono lasciare tracce tecniche e possono influire sulla sicurezza dell'intero laboratorio.

Durante la lezione si visitano soltanto i siti necessari all'attività. **Non si scaricano programmi, giochi o file non richiesti**; non si tentano aggiramenti dei filtri; **non si utilizzano chat, social o video estranei al lavoro**; non si inseriscono dati personali in siti sconosciuti. Se appare una pagina sospetta, un falso avviso di virus oppure una richiesta inattesa di installazione, bisogna fermarsi e avvisare il docente.

10. Software, installazioni e modifiche al sistema

I computer del laboratorio devono rimanere configurati in modo coerente. Se ogni studente installasse programmi, cambiasse impostazioni, aggiungesse estensioni oppure modificasse la rete, dopo poche lezioni il laboratorio diventerebbe inutilizzabile. Per questo installazioni e modifiche sono consentite soltanto quando previste dall'attività e autorizzate dal docente.

La regola vale anche per modifiche apparentemente innocue: cambiare sfondo, icone, barra delle applicazioni, impostazioni della stampante oppure configurazioni del browser può disturbare chi utilizzerà la postazione dopo. Un computer condiviso non è un dispositivo personale.

ATTENZIONE

Non bisogna cambiare lo sfondo del desktop con immagini inappropriate: frasi offensive o derisione sull'aspetto fisico (body shaming), convinzioni politiche o religiose, orientamento sessuale, origine, nazionalità, etnia, caratteristiche fisiche o disabilità possono essere considerate gravi infrazioni disciplinari e, nei casi più gravi, anche conseguenze giuridiche.

11. Chiavette USB e dispositivi esterni

Le chiavette USB e gli altri dispositivi esterni sono comodi, ma devono essere usati con prudenza. Possono contenere file dannosi oppure introdurre programmi non desiderati. In laboratorio si collegano soltanto dispositivi autorizzati e necessari all'attività.

La stessa regola vale per dischi esterni, smartphone collegati con cavo, schede di memoria,

adattatori, hub USB, auricolari, microfoni e webcam personali. Una chiavetta trovata vicino a un computer non deve essere collegata per curiosità: deve essere consegnata al docente.

12. Privacy, rispetto e responsabilità digitale

Il laboratorio non è soltanto uno spazio tecnico. È anche un ambiente nel quale valgono le regole di rispetto della vita scolastica. Non si leggono file o messaggi di altre persone, non si utilizzano account altrui, non si fotografano schermate senza autorizzazione e non si condividono online materiali prodotti in classe quando non è previsto.

Uno scherzo digitale può sembrare innocuo, ma può diventare rapidamente un problema serio. Cambiare file, inviare messaggi usando l'account di un compagno, modificare impostazioni oppure pubblicare una fotografia senza permesso non è una bravata: è un comportamento scorretto che può lasciare conseguenze più durature di uno scherzo tradizionale.

13. Stampanti e altre attrezzature condivise

In alcuni laboratori sono presenti stampanti, scanner, proiettori, LIM, cuffie, microfoni o altri dispositivi. Anche queste apparecchiature devono essere usate soltanto quando previsto. Stampare senza autorizzazione spreca carta e toner; forzare una stampante inceppata può peggiorare il guasto; modificare le impostazioni di un proiettore o di un dispositivo audio può disturbare la lezione successiva.

14. Che cosa fare quando qualcosa non funziona

Un programma può bloccarsi, la rete può diventare lenta, un file può non aprirsi oppure il computer può mostrare un messaggio inatteso. In questi casi la prima regola è mantenere la calma. È utile leggere il messaggio senza chiuderlo immediatamente, ricordare che cosa si stava facendo e spiegare il problema al docente.

Non bisogna spegnere il computer togliendo corrente, premere ripetutamente tasti a caso, cancellare file nel tentativo di liberare spazio oppure scollegare cavi per prova. Più tentativi casuali non significano più probabilità di soluzione: spesso significano soltanto più confusione.

Procedura essenziale in caso di problema



Figura 2 - Procedura essenziale da seguire in caso di problema.

15. Fine della lezione: lasciare la postazione pronta

Una buona lezione non termina quando suona la campanella, ma quando la postazione è stata lasciata in ordine. Salvare il lavoro, chiudere i programmi, uscire dagli account, spegnere **PC e monitor** e sistemare tastiera, mouse e sedia sono gesti semplici ma importanti. Preparano il laboratorio per la classe successiva e riducono i problemi nella lezione seguente.

PROCEDURA DI CHIUSURA

1. salva il lavoro nella cartella corretta;
2. chiudi i programmi aperti;
3. esci dagli account personali;
4. spegni il computer (compreso il monitor) se richiesto e usando il comando corretto;
5. sistema mouse, tastiera e sedia;
6. raccogli gli oggetti personali;
7. segnala eventuali problemi emersi durante la lezione.

16. Regole sintetiche da ricordare

Comportamenti corretti e comportamenti da evitare



Figura 3 - Confronto tra comportamenti corretti e comportamenti da evitare.

Area	Comportamento corretto	Comportamento da evitare
Ingresso	entrare con calma e raggiungere il posto assegnato;	correre, spingere oppure cambiare posto senza permesso;
Postazione	osservare la postazione e segnalare anomalie;	spostare cavi o dispositivi senza autorizzazione;
Cibo e bevande	tenere liquidi e merende lontani dai computer;	mangiare o bere vicino alla tastiera;
Account	usare soltanto il proprio account e proteggere la password;	utilizzare credenziali altrui o lasciare sessioni aperte;

Area	Comportamento corretto	Comportamento da evitare
File	salvare nella cartella corretta con nomi chiari;	cancellare oppure modificare file non propri;
Internet	visitare siti utili all'attività didattica;	usare giochi, social o download non autorizzati;
USB	collegare dispositivi esterni soltanto con permesso;	usare chiavette sconosciute o non autorizzate;
Fine lezione	salvare, chiudere, disconnettersi e lasciare ordine;	abbandonare la postazione disordinata o con account aperti.

17. Piccolo patto di laboratorio

Ogni studente che utilizza il laboratorio deve considerarsi responsabile non soltanto del computer assegnato, ma anche dell'ambiente comune. Non serve essere esperti informatici per comportarsi correttamente: servono attenzione, rispetto e un minimo di disciplina.

IN LABORATORIO MI IMPEGNO A

- rispettare persone e attrezzature;
- non correre o inseguire i compagni, non dare spintoni, non staccare i cavi delle postazioni vicine alla mia;
- seguire le istruzioni del docente;
- usare il computer per le attività previste;
- proteggere password, file e dati personali;
- non disturbare il lavoro degli altri;
- segnalare subito problemi e situazioni sospette;
- lasciare la postazione pulita e ordinata.

18. Sintesi finale

Il laboratorio di informatica è un ambiente nel quale si impara facendo. Proprio per questo deve essere usato con attenzione. Le regole non servono a rallentare il lavoro, ma a renderlo possibile. Ogni computer deve funzionare, ogni studente deve poter lavorare, ogni file deve essere rispettato e ogni persona deve sentirsi sicura.

Le regole più importanti sono semplici: entrare con calma, non toccare cavi e prese, non mangiare o bere vicino ai computer, usare soltanto il proprio account, salvare correttamente i file, non installare nulla senza autorizzazione, navigare soltanto quando serve, segnalare i problemi e lasciare la postazione in ordine. I guai informatici hanno un talento particolare: si presentano quasi sempre quando manca poco alla consegna. Evitare di provarli è una competenza molto utile.