ISTITUTO COMPRENSIVO SANT'ELIA F
C.F. 90032250608 C.M. FRIC857001
AE651E1 - IC Sant'Elia Fiumerapido Ufficio Protocollo
Prot. 0001335/U del 16/03/2022 11:49

I.C. di SANT'ELIA FIUMERAPIDO
Infanzia – Primaria – Secondaria I Grado
Via IV novembre snc, 03049, Sant'Elia Fiumerapido (FR)
Tel. 0776350200; Mail fric857001@istruzione.it; PEC fric857001@pec.istruzione.it
Codice Fiscale 90032250608 – C.M. FRIC857001 – C.U.U. UFZFX3

REGOLAMENTO SULL'UTILIZZO DEI LABORATORI E DELLE POSTAZIONI INFORMATICHE

Approvato con delibera del Consiglio d'Istituto n. 5/9 del 15/3/2022

REGOLAMENTO DEI LABORATORI E DELLE POSTAZIONI INFORMATICHE

I laboratori e la dotazione informatica dell'Istituto sono 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. Atti di vandalismo o di sabotaggio verranno perseguiti nelle forme previste, compreso il risarcimento degli eventuali danni arrecati.

Disposizioni generali

Art.1

E' fatto obbligo il rispetto delle Norme di Sicurezza dettate dal Dlg 81/08.

Art.2

Ai laboratori si accede solo per ragioni inerenti l'attività scolastica, sia di tipo strettamente didattico (ore curricolari di laboratorio, attività didattiche integrative e di recupero, progetti approvati inseriti nel PTOF, preparazione di tesine e ricerche didattiche) sia di formazione del personale che di organizzazione del lavoro individuale del docente (piani di lavoro, progetti, autoaggiornamento, altre attività accessorie all'insegnamento della propria materia).

E' assolutamente vietato l'accesso al personale non autorizzato.

Art.3

Il docente che vuole usufruire del laboratorio ritira le chiavi presso la postazione dei collaboratori scolastici e ivi le riconsegna al termine dell'attività. Ogni insegnante è tenuto ad aprire e chiudere l'aula personalmente. Non è ammessa la consegna delle chiavi agli alunni.

Art.4

Il docente per comprovare l'effettivo utilizzo dell'aula, dovrà obbligatoriamente registrare il proprio nome, il giorno, l'ora, la classe, le macchine utilizzate, l'attività svolta per ogni ora di utilizzo del laboratorio, apponendo la propria firma nell'apposito registro interno di laboratorio.

Art.5

Tutti gli insegnanti che accedono all'aula informatica si impegnano a spiegare e a far rispettare agli alunni le norme di seguito elencate.

Art.6

La prenotazione dell'aula informatica si effettuerà preferibilmente il giorno precedente l'uso della stessa. Nel caso in cui l'aula informatica risultasse non occupata, il docente può comunque utilizzarla anche se non preventivamente prenotata, compilando l'apposito registro.

Art.7

La prima volta che i docenti accedono al laboratorio con la propria classe dovranno assegnare ad ogni allievo, o gruppo, una postazione sulla base dell'elenco allegato al registro di classe, che rimarrà la stessa per tutto l'anno scolastico. Per facilitare l'assegnazione ogni postazione è contrassegnata da un numero. Il tutto allo scopo di poter risalire ad eventuali responsabili di manomissioni e/o danneggiamenti e per poter apprestare la documentazione necessaria ai fini della sicurezza (es. alunni apri fila e chiudi fila, ecc.).

Art.8

L'accesso e l'utilizzo del laboratorio sono consentiti anche in orario extracurricolare. Anche in questo caso il docente/tutor che usufruisce dello spazio del laboratorio si impegna a vigilare sulle attrezzature e, per comprovare l'effettivo utilizzo dell'aula, dovrà obbligatoriamente compilare il registro interno di laboratorio come precedentemente indicato.

Art.9

Il personale ausiliario provvederà, al termine della giornata, alla pulizia dei laboratori.

Comportamento da tenere in laboratorio

Art.10

Non è consentito l'accesso ai singoli alunni o alle classi non accompagnate dal docente.

Art.11

Gli insegnanti sono responsabili dell'uso di attrezzature, programmi o quant'altro presenti nel laboratorio. Gli alunni non devono mai essere lasciati senza sorveglianza, e non possono essere impegnati in lavori diversi da quelli proposti dal docente; la mancata sorveglianza degli alunni o del rispetto del presente Regolamento comporta la corresponsabilità su eventuali danni o disfunzioni alle macchine.

Art.12

Il docente accompagnatore, in quanto preposto (ai sensi della vigente normativa sulla sicurezza: T.U.81/08) ai rischi specifici legati all'utilizzo dei videoterminali, ha il compito di vigilare sul corretto svolgimento delle attività e sull'utilizzo delle macchine.

Art.13

L'insegnante all'entrata ed all'uscita dall'aula, dovrà verificarne lo stato (danni, manomissioni, ordine ecc.). Ove riscontrasse malfunzionamenti o mancanze, dovrà riferirlo prontamente, senza manipolare alcunché, al referente del laboratorio e annotarlo sul registro interno del laboratorio.

Art.14

L'insegnante farà terminare la sessione di lavoro con qualche minuto di anticipo per verificare personalmente che il laboratorio sia lasciato in ordine e che le periferiche siano spente.

Art.15

Gli alunni sono tenuti ad utilizzare le macchine solo ed esclusivamente per le attività didattiche proposte dagli insegnanti e a seguire le procedure di lavoro indicate dai docenti stessi, pena sospensione temporanea o definitiva, a giudizio del D.S., dal Laboratorio di Informatica.

Art.16

Agli alunni è assolutamente vietato spostarsi da una postazione all'altra senza autorizzazione del docente.

Art.17

Gli alunni devono sedersi assumendo una corretta postura e mantenendo una congrua distanza dallo schermo; dovranno altresì avvertire l'insegnante in caso di affaticamento degli occhi o mal di

testa, al fine di tutelare la propria salute.

Art.18

Gli allievi che utilizzano il laboratorio devono sistemare gli zaini in una zona dello stesso che non impedisca il regolare sfollamento e non arrechi danno agli impianti.

Art.19

Gli alunni devono segnalare immediatamente al docente eventuali guasti o anomalie e non sono in nessun caso autorizzati a tentare di risolvere l'eventuale problema di propria iniziativa.

Art.20

Non è possibile cambiare di posto a tastiere, mouse, monitor o a qualunque altra attrezzatura o stampato informativo senza autorizzazione del referente di laboratorio.

Art.21

L'uso di stampanti, scanner, LIM, Digital Board o altre attrezzature deve essere autorizzato e controllato dal docente accompagnatore.

Art.22

Il personale e gli allievi dovranno avere cura di rispettare le procedure corrette di accensione, di utilizzo e di spegnimento delle macchine.

Art.23

Si obbligano gli alunni a salvare i propri lavori sul PC, in apposite cartelle intestate a nome della classe (es.: cl.1A sec., cl.5a pr.). A fine anno i docenti selezioneranno i lavori utili per il successivo anno scolastico che salveranno su uno specifico supporto e cancelleranno il resto, lasciando la cartella vuota. In ogni caso a fine attività didattica e prima di riconsegna del laboratorio al DSGA il referente di laboratorio provvederà alla pulizia delle memorie della macchina con cancellazione dei file non di sistema.

Art.24

E' vietato aprire, spostare o eliminare dati e cartelle altrui.

Art.25

Non possono essere scaricati programmi sui PC tranne quelli in uso per le diverse discipline e dovrà sempre essere il docente responsabile della classe ad effettuare le diverse operazioni.

Art.26

La ricreazione deve essere sempre effettuata nella propria classe e non in aula informatica dove è fatto divieto di mangiare, masticare gomme e usare bevande.

Art.27

Il Docente vigilerà affinché nulla sia gettato a terra, i banchi non siano insudiciati e sugli stessi non siano poggiati zaini o indumenti.

Prima di uscire dal laboratorio, occorre accertarsi che le sedie siano al loro posto, che non vi siano cartacce o rifiuti, nè libri o fogli di vario genere nei vani sottobanco e che tutte le apparecchiature elettriche siano spente.

Art.28

Chi procura un danno alle apparecchiature o alle suppellettili dovrà pagare tutte le spese di riparazione.

Art.29

Per evitare confusione, al termine delle ore, è opportuno che 5 minuti prima del suono della campanella gli alunni lascino il laboratorio. In tutti i casi, la classe che subentra attenderà disciplinatamente l'uscita dei compagni fuori dal laboratorio.

Disposizione su hardware, software e materiale di facile consumo

Art.30

E' assolutamente vietata qualsiasi manomissione o cambiamento dell'hardware o del software delle macchine, ivi inclusa l'introduzione nei laboratori di computer o periferiche diverse da quelle previste, se non preventivamente comunicate al dirigente e da questa autorizzate, anche se frutto di donazioni.

Art.31

AI fine di evitare disagi alle attività didattiche, gli alunni sono tenuti a non modificare l'aspetto del desktop né le impostazioni del sistema.

Art.32

E' severamente proibito agli alunni introdurre programmi di qualunque natura o fare uso di giochi software.

Art.33

E' vietato usare software non conforme alle leggi sul diritto d'autore (copyright). Sarà cura dell'insegnante-utente verificarne la conformità. In caso di dubbio, si dovranno chiedere chiarimenti al referente del laboratorio.

Art.34

E' vietato inserire alcun tipo password diverse o in aggiunta a quelle già previste e non concordate con il referente di laboratorio.

Art.35

E' vietato modificare le impostazioni delle macchine (es. salvaschermo, sfondo, colori, risoluzioni, suoni, ecc.).

Art.36

Gli insegnanti possono chiedere di installare nuovi software sui PC del laboratorio, previa autorizzazione del dirigente, al referente del laboratorio. Sarà in ogni modo cura dell'insegnante verificare che il software installato rispetti le leggi sul copyright.

Art.37

Gli studenti non possono utilizzare CD o DVD portati da casa sui PC dell'aula, se non espressamente autorizzati dal docente. In laboratorio non è consentito, agli allievi, l'uso di apparecchiature elettroniche personali, che dovranno rimanere lontano dalle attrezzature.

Art.38

Le attrezzature hardware e gli altri materiali in dotazione al laboratorio non possono essere destinati, neanche temporaneamente, ad altre attività esterne all'aula medesima.

Art. 39

Nessuna modifica è consentita sulle connessioni di rete informatica, né sulla rete elettrica, se non autorizzata dal dirigente ed eseguita da personale qualificato. Nel caso della rete informatica, gli interventi sono possibili solo al referente di laboratorio e alla funzione strumentale per l'informatica.

Art.40

L'uso di eventuali stampanti risulta particolarmente oneroso dal punto di vista economico, pertanto è indispensabile razionalizzarne l'impiego da parte di tutti. I docenti responsabili sono tenuti a verificare il materiale stampato dagli studenti e ad impedire un utilizzo eccessivo e improprio della stampante. In caso di utilizzo di stampanti a getto d'inchiostro va evitata la stampa di fotografie, diapositive e presentazioni grafiche sia per evitare sprechi inutili, sia perché i lavori ipertestuali vanno salvati e presentati su supporti multimediali. L'impiego del videoproiettore avviene solo ed esclusivamente alla presenza di un docente, che ne è responsabile.

Navigazione sul web

Art.41

La navigazione in Internet da parte degli alunni non è libera, ma progettata, guidata e seguita dall'insegnante.

Art.42

L'utilizzo delle attrezzature informatiche, della rete didattica e di internet da parte dei docenti dell'I.C. deve avvenire esclusivamente per motivi di servizio e per i fini istituzionali di questa Scuola.

Art.43

L'accesso a Internet è consentito, previa installazione di filtri e protezioni, solo ai docenti e alle classi accompagnate e sotto la responsabilità del docente stesso. L'uso che viene fatto di Internet deve essere esclusivamente di comprovata valenza didattica anche nel caso degli accessi pomeridiani.

Art.44

E' vietato alterare le opzioni del software di navigazione.

Art.45

E' severamente vietato scaricare da internet software, giochi, suonerie, chattare o utilizzare social network al di fuori di specifiche attività didattiche programmate dal docente.

Art.46

Particolare attenzione dovrà essere data durante la connessione alla possibilità di infezione da virus informatici; nel caso ciò avvenga, responsabile dei danni all'hardware e al software sarà colui che ha stabilito la connessione.

Art.47

In qualunque momento, il referente del laboratorio che verifica un uso della connessione contrario a disposizioni di legge o di regolamento interno, o comunque non coerente con i principi che regolano la scuola, può disattivarla senza indugio; nel caso siano coinvolti studenti, il referente del laboratorio ne darà comunicazione al coordinatore del consiglio di classe o ai docenti del team della classe di loro appartenenza ed al dirigente scolastico per l'adozione di eventuali provvedimenti disciplinari.

INTEGRAZIONE Norme anti-covid per le attività nel laboratorio INFORMATICA

Art.48

Il numero massimo di postazioni utilizzabili è indicato dalla targhetta affissa fuori dalla porta.

Art.49

Per le attività di pratica, le alunne e gli alunni accederanno ai laboratori nel rispetto delle norme sul distanziamento e sull'uso della mascherina, come di seguito indicato (in caso di violazione si rimanda al regolamento di istituto). Per consentire l'igienizzazione la classe dovrà lasciare il laboratorio 5 minuti prima della fine dell'ora (tranne nel caso in cui sia l'ultima ora di lezione).

Art.50

In ingresso e in uscita dal laboratorio occorre procedere all'igiene delle mani. All'uscita di una classe e prima dell'ingresso della classe successiva il collaboratore scolastico deve igienizzare tavoli, sedie, monitor, tastiere e mouse tramite prodotti appositi. Occorre altresì arieggiare frequentemente i locali.

Art.51

Le postazioni utilizzabili sono segnalate opportunamente al fine di mantenere la distanza di sicurezza di almeno 1 metro tra gli utenti.

Norma finale

Art.52

L'utilizzo del laboratorio da parte di chiunque, comporta l'integrale applicazione del presente regolamento.

Allagato - Netiquette

Il termine "Netiquette" nasce dall'unione di due parole: il termine inglese "Net", cioè Internet, e quello francese "Etiquette".
Detto altrimenti, la Netiquette è la “buona educazione” in rete. Anche questa è da imparare, proprio come abbiamo imparato la buona educazione nella vita reale. Così la rete è un luogo piacevole e di scambio per tutti gli utenti.
Le regole ufficiali della netiquette sono state fissate dal 1995 con il documento RFC (Request for Comments) contenente tutte le regole universalmente riconosciute.
Vorremmo che diventassero patrimonio di tutti e ve le proponiamo in tre versioni: per bambini, per ragazzi e per adulti.

Netiquette, ragazzi

1. NON SCRIVERE IN MAIUSCOLO, SE NON SERVE!
   Usa le lettere maiuscole solo per le iniziali del tuo nome, per iniziare una frase, se scrivi il punto e vai a capo. Altrimenti, vuol dire URLARE!
2. LE IMMAGINI, SU INTERNET, RESTANO PER SEMPRE
   Quando stai per scattare una foto, magari per condividerla su Whatsapp, Facebook o Instagram, FERMATI E CONTA FINO A 10! Una volta che la pubblicherai, anche se poi la eliminerai, non sarà più tua. E, ricorda: oltre che sui server del servizio che usi, può esserci già una sua copia su Google Foto, Dropbox o altro.
3. CON I VIDEOGAMES, IL CAMPIONE SEI TU: OCCHIO ALLA CHAT
   Divertiti con lo smartphone, il tablet o la tua console preferita: sfida gli amici, in carne ed ossa, e se giochi online non usare la chat: NON puoi sapere a chi tu stia scrivendo per davvero. Attento a NON SCRIVERE MAI IL TUO INDIRIZZO O IL TUO NUMERO DI TELEFONO E INSULTI DI QUALSIASI TIPO, ANCHE SE TI SEMBRANO LIEVI.
4. GOOGLE REGALA TANTE NOTIZIE, MA NON DICE SEMPRE LA VERITÀ
   Google è un potente motore di ricerca, che lavora tramite parole chiave. Se ci stiamo documentando, ad esempio per una ricerca, verifichiamo almeno 3 siti internet e controlliamo che dicano la stessa cosa. Non fidiamoci del primo risultato.
5. PRIMA DI FOTOGRAFARE QUALCUNO, CHIEDI SEMPRE IL PERMESSO
   Puoi sempre fotografare un bel paesaggio, ma prima di fotografare (o di taggare) un tuo amico o un adulto chiedi sempre il permesso. Ricorda che a scuola puoi usare lo smartphone solo su indicazione dell'insegnante, e NON puoi fotografarlo: sapevi che è un pubblico ufficiale? Allo stesso modo, anche tu potrai decidere quando e da chi vuoi essere immortalato ed avere un bel ricordo.
6. 4 REGOLE D’ORO PER SCRIVERE UNA E-MAIL @
   Scrivi sempre l'indirizzo del tuo destinatario, con attenzione, e rileggi quelli che ti vengono suggeriti; non lasciare vuota la riga "oggetto", ma scrivi brevemente di cosa vuoi parlare (ad es. AUGURI DI COMPLEANNO); scrivi il messaggio facendo attenzione all'ortografia e ricorda SEMPRE di firmarti.
7. USA LA TESTA SUI SOCIAL: IL “VIRTUALE” NON ESISTE
   Quando sei dietro ad una tastiera, la tua vita è REALE. Sui social, come su whatsapp, devi rispettare gli altri e te stesso. Esci dai gruppi in cui vedi contenuti non appropriati, scrivi ciò che a tua volta vorresti leggere, e sii di esempio. Anche tu, un giorno, potresti sentirti più fragile o in difficoltà. E, su Internet, esiste un tipo di diffamazione più forte, la diffamazione aggravata. Tieniti lontano da siti come ASK.
8. OCCHIO A QUELLO CHE VISITI E SCARICHI

Prendere un virus su computer, tablet o telefono è decisamente fastidioso: NON scaricare musica, programmi, giochi, da siti internet che non conosci e se sai che si tratta di una operazione illegale. Sai che NON SEI MAI ANONIMO e rischi di perdere tutte le tue foto e i tuoi documenti, se non hai fatto almeno una copia di backup?

9. E' BELLO SCEGLIERE COSA SCRIVERE E DIRE
   NON SCRIVERE MAI: dove abiti e con chi abiti, se andate tutti insieme in vacanza o allo stadio, dove vai a scuola, quanti anni hai ed il tuo numero di telefono.
10. RICORDA: INTERNET SEI TU. ED E' FANTASTICO
    Internet ti offre conoscenza, ti fa scoprire il mondo, ti diverte....e ti fa anche emozionare! MA SOLO SE SEI TU IL PROTAGONISTA CONSAPEVOLE, ED IMPARI A NON SUBIRLO!

Netiquette, bambini

1. NON SCRIVERE IN MAIUSCOLO, SE NON SERVE!
   Usa le lettere maiuscole solo per le iniziali del tuo nome, per iniziare una frase, se scrivi il punto e vai a capo. Altrimenti, vuol dire URLARE!
2. LE IMMAGINI, SU INTERNET, RESTANO PER SEMPRE
   Quando stai per scattare una foto, magari per condividerla su Whatsapp, Facebook o Instagram, FERMATI E CONTA FINO A 10! Una volta che la pubblicherai, anche se poi la eliminerai, non sarà più tua. Chiedi consiglio ad un genitore o al tuo insegnante, prima di mettere una tua immagine su internet.
3. SEI TU IL CAMPIONE CON I VIDEOGIOCHI: NON USARE LA CHAT
   Divertiti con il telefono, il tablet o la tua console preferita: sfida gli amici, quelli in carne ed ossa, e se giochi online non usare la chat: Non sai a chi scrivi per davvero e poi, ... sei tu il campione! NON SCRIVERE MAI IL TUO INDIRIZZO O IL TUO NUMERO DI TELEFONO.
4. GOOGLE REGALA TANTE NOTIZIE, MA NON DICE SEMPRE LA VERITÀ
   Google è un potente motore di ricerca, che ci spiega ciò che non conosciamo. Se cerchiamo "come è fatta la Terra" o "dove vivono i pinguini", leggiamo per bene le notizie su almeno 3 siti internet e poi controlliamo che dicano la stessa cosa. Non fidiamoci del primo risultato.
5. PRIMA DI FOTOGRAFARE QUALCUNO, CHIEDI SEMPRE IL PERMESSO
   Puoi sempre fotografare un bel paesaggio, ma prima di fotografare un tuo amico o un adulto chiedi sempre il permesso. Allo stesso modo, anche tu potrai decidere quando e da chi vuoi essere fotografato ed avere un bel ricordo.
6. 4 REGOLE D'ORO PER SCRIVERE UNA E-MAIL @
   Scrivi sempre l'indirizzo del tuo destinatario, con attenzione; non lasciare vuota la riga "oggetto", ma scrivi brevemente di cosa vuoi parlare (ad es. AUGURI DI COMPLEANNO); scrivi il messaggio facendo attenzione all'ortografia e ricorda SEMPRE di firmarti.
7. SE QUALCUNO CHE NON CONOSCI TI SCRIVE, SU WHATSAPP, IN GIOCHI O ALTRO, NON RISPONDERE
   Non preoccuparti, non penserà che sei maleducato. Quando hai dei dubbi mostra senza paura il telefono, il tablet o lo schermo del computer a un genitore o a un insegnante: potrà consigliarti e, magari, potrà BLOCCARE quel numero se nel frattempo non ha dimostrato di appartenere a un contatto fidato.
8. OCCHIO A QUELLO SCARICHI!
   Prendere un virus su computer, tablet o telefono è decisamente fastidioso: NON scaricare musica, programmi, giochi, da siti internet che non conosci e se sai che si tratta di una operazione illegale. Sai che rischi di perdere tutte le tue foto e i tuoi documenti?
9. E' BELLO SCEGLIERE COSA SCRIVERE E DIRE

NON SCRIVERE MAI: dove abiti, con chi abiti, se andate tutti insieme in vacanza o allo stadio, dove vai a scuola, quanti anni hai ed il tuo numero di telefono.

10. RICORDA: NAVIGARE È FANTASTICO
    Andare su Internet ti fa imparare tante cose, ti fa scoprire il mondo, ti diverte e ti fa anche emozionare! :-) MA SOLO SE SEI TU IL PROTAGONISTA CONSAPEVOLE!

Netiquette, adulti

1. NON SCRIVERE IN MAIUSCOLO, SE NON SERVE, E OCCHIO AI PUNTINI!
   Quando scrivi via whatsapp, su facebook o via mail, usa le lettere maiuscole solo per le iniziali dei nomi, per le città, se scrivi il punto e vai a capo e in casi analoghi. Altrimenti, vuol dire URLARE! E non aggiungere troppi puntini di sospensione…
2. LE IMMAGINI PUBBLICATE SUL WEB, SONO CEDUTE A INTERNET. PER SEMPRE.
   Quando stai per scattare una foto, e vuoi condividerla su Whatsapp, Facebook o Instagram, FERMATI alcuni secondi E RIFLETTI! Una volta che la pubblicherai, anche se poi la eliminerai, non sarà più tua. E ricorda: oltre che sul server del servizio che usi, può esserci già una sua copia su Google Foto, Dropbox, iCloud ed altri a cui TU hai dato il consenso.
3. I COMPORTAMENTI DIGITALI HANNO CONSEGUENZE REALI
   Secondo la Corte di Cassazione (alla luce dell'art. 595 cod. penale, c.3) la diffamazione commessa su Internet può essere subito considerata AGGRAVATA. Sai in partenza di rivolgerti a molti! Attento a non scrivere in momento di nervosismo e a scrivere di getto, anche dallo smartphone. Per la tutela dei minori in rete esiste la Legge 71/2017.
4. SELEZIONA E CONFRONTA, DURANTE LE TUE RICERCHE SU GOOGLE
   Google è un potente motore di ricerca, che lavora tramite parole chiave ed un suo algoritmo. Non fidarti del primo risultato proposto, soprattutto se è indicato come sponsorizzato. Confronta almeno tre risultati prima di considerare reale una notizia.
5. COMBATTI LE FAKE NEWS CON LE TUE AZIONI
   9 catene su 10 sono assolutamente false. Condividi solo dopo aver verificato, almeno tramite google e non fidarti mai del titolo di un link: aprilo, LEGGI PRIMA la notizia e la fonte da cui proviene. In caso di dubbi, puoi sempre consultare siti anti-bufale come Butac, Bufalopedia, il blog Attivissimo. Nel dubbio: NON condividere.
6. 4 REGOLE D'ORO PER SCRIVERE UNA E-MAIL @
   Scrivi sempre l'indirizzo del tuo destinatario con attenzione e rileggi quelli che ti vengono suggeriti; non lasciare vuota la riga "oggetto", ma scrivi brevemente il titolo del tuo messaggio; scrivi il messaggio facendo attenzione all'ortografia e ricorda SEMPRE di firmarti. Nel mondo del lavoro e nella vita digitale, non potrai dare la colpa al correttore.
7. USA LA TESTA SUI SOCIAL MEDIA: IL "VIRTUALE" NON ESISTE
   Quando sei dietro ad una tastiera, la tua vita è REALE. E basta uno screenshot per fissare ciò che ormai hai scritto. Sui social, come su whatsapp, devi rispettare gli altri e te stesso. Esci dai gruppi in cui vedi contenuti non appropriati, usa la funzione SEGNALA e non condividere. Scrivi ciò che a tua volta vorresti leggere e SII DI ESEMPIO. Anche tu, un giorno, potresti sentirti più fragile o in difficoltà. Evita, per te e per i minori, siti come ASK e THIS CRUSH, usati spesso per rivolgere offese.
8. DAI VALORE ALLA TUA IDENTITà E ALLE IMMAGINI DEI BAMBINI E DEI RAGAZZI
   Se scrivi sui social a nome di un tuo amico pensando di fargli uno scherzo, stai commettendo un furto di identità. La stessa cosa accade se usi la sua password: ne vale la pena? Pubblica solo dopo attenta valutazione le foto di minori e cerca di sfumare almeno il loro viso. Possono essere salvate con facilità e usate in siti di carattere pedo-pornografico.
9. PRENDITI IL LUSSO DI SCEGLIERE

Scegli cosa SCRIVERE e COSA DIRE. Non cedere mai il tuo numero di cellulare a contatti di cui hai solo il nickname, non basarti su una foto profilo o su proposte di incontri. Evita di scrivere il tuo indirizzo o di pubblicare foto da cui vi si possa risalire.

10. RICORDA: INTERNET SEI TU
    Il web ti offre conoscenza, ti fa scoprire il mondo, ti diverte e ti regala emozioni! MA SOLO SE SEI TU IL PROTAGONISTA CONSAPEVOLE: NON SUBIRLO E NON USARLO CON APPROSSIMAZIONE!