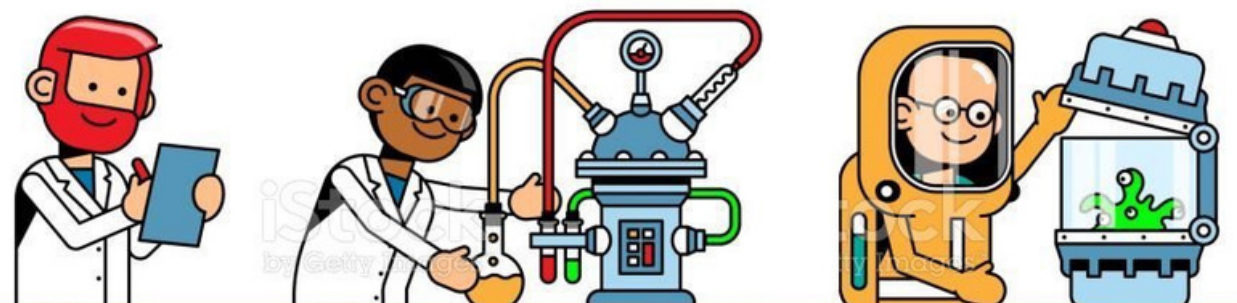
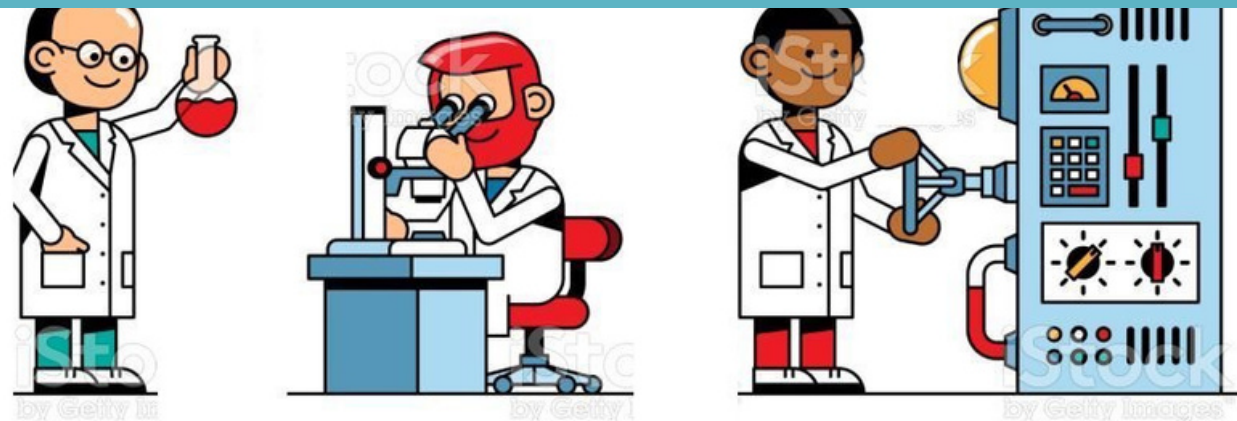


Verso il D.A.D.A. all' I.I.S. G. D'Alessandro

Istituto di Istruzione Superiore
G. D'Alessandro

Vieni a scuola

Raggiungi la tua aula



Sperimenta con i tuoi compagni



CAMBIA IL MONDO

VADEMECUM STUDENTI

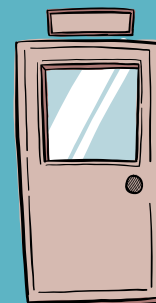
In breve

EPPUR SI MUOVE!



A prima ora, al suono della campana, recati nell'aula assegnata dall'orario dove troverai il docente ad attenderti sulla soglia.

1



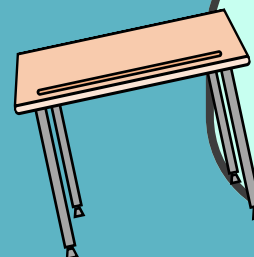
Se l'aula è chiusa attendi il docente accostandoti al muro del corridoio.

2



RISPETTA tutto ciò che fa parte dell'aula. Segnala **IMMEDIATAMENTE** eventuali danni al docente.

3



Lascia intatta la disposizione del banco; eventualmente spostalo su indicazione del docente avendo cura della pulizia dell'aula.

4



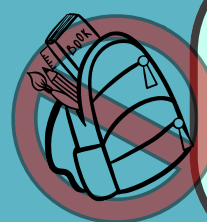
4 MIN

Al cambio dell'ora, spostati **AUTONOMAMENTE** con il tuo gruppo classe, mantenendo sempre la **DESTRA** nei corridoi e rispettando il **SILENZIO**.

5

I tuoi compagni **APRIFILA** e **CHIUDIFILA** sono responsabili dello spostamento che deve essere rapido, **MASSIMO 4 MINUTI**.

6



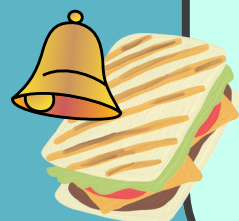
Quando accedi ad un laboratorio, poni lo zaino negli appositi spazi, ricordandoti di non lasciare oggetti di valore e documenti importanti.

7



E' ASSOLUTAMENTE VIETATO usufruire dei distributori e recarsi in bagno durante gli spostamenti.

8



Al suono della campana delle 10:50 comincia la ricreazione, lascia lo zaino nell'armadietto dell'aula della 3° ora. Al termine della ricreazione, alle 11:10, recupera lo zaino e recati nell'aula dell'4° ora.

9

Sede di Ciminna - Piano Rialzato



I.I.S. D'ALESSANDRO BAGHERIA - SEDE DI CIMINNA

PLANIMETRIA AULE PIANO RIALZATO

UFFICI
aule JOLLY

LETTERE

SCIENZE

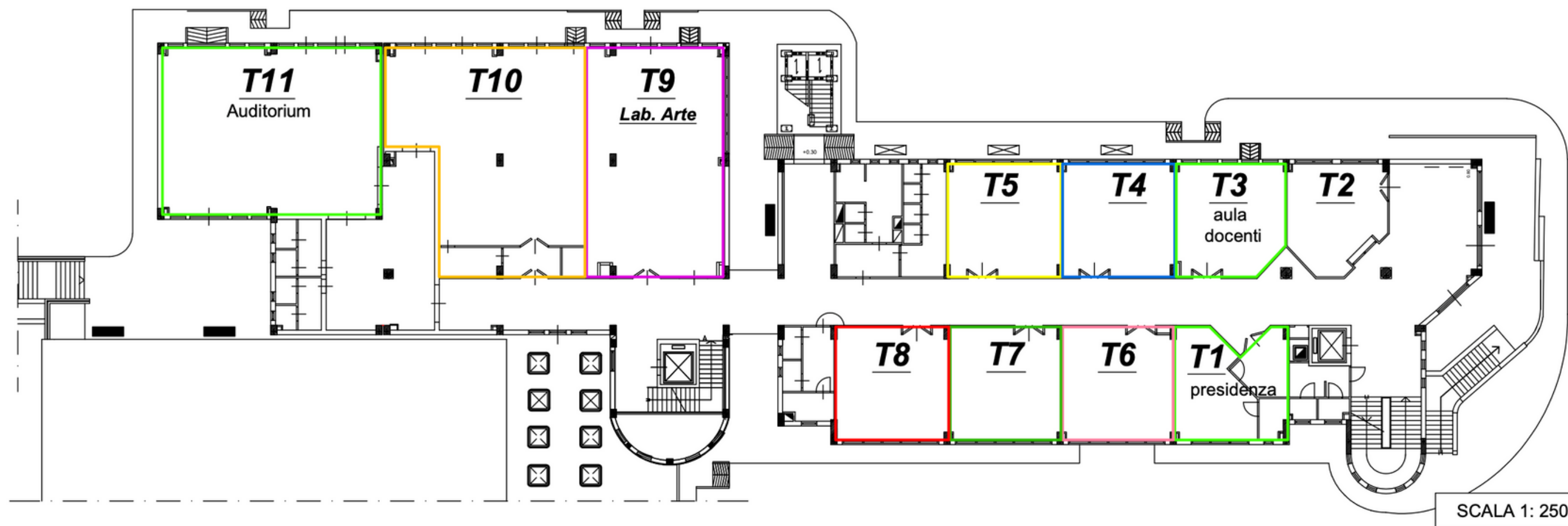
MATEMATICA
E FISICA

LINGUE

SOSTEGNO

DISEGNO E
STORIA
DELL'ARTE

SCIENZE
MOTORIE
SPORTIVE



Plesso di Ciminna - Primo Piano

