

REGULAMIN PRACOWNI KOMPUTEROWEJ

1. W pracowni komputerowej należy bezwzględnie przestrzegać zasad BHP.
2. Uczniowie mogą korzystać z pracowni komputerowej wyłącznie pod opieką nauczyciela.
3. Na zajęcia dydaktyczne należy przychodzić punktualnie.
4. Do pracowni komputerowej wchodzimy tylko pod opieką nauczyciela.
5. Przed rozpoczęciem pracy na stanowisku uczniowie są zobowiązani do sprawdzenia jego stanu technicznego i zgłoszenia dostrzegalnych usterek nauczycielowi prowadzącemu zajęcia.
6. Zasobami sprzętowymi i programowymi zarządza administrator szkolnej sieci komputerowej.
7. Wyjście z pracowni komputerowej po zakończeniu zajęć odbywa się tylko za zgodą nauczyciela.
8. Po zakończeniu pracy należy wylogować się ze swojego konta oraz uporządkować stanowisko pracy.
9. Bezwzględnie zabrania się wstępu uczniom do pomieszczeń zaplecza pracowni komputerowej.
10. W pracowni komputerowej należy zachowywać się cicho i kulturalnie. Nie wolno stwarzać sytuacji niebezpiecznych dla siebie i innych – nie wolno chodzić po sali, huśtać się i przemieszczać na krzesłach obrotowych.
11. Zabrania się wnoszenia napojów, odzieży wierzchniej oraz spożywania jakichkolwiek posiłków.
12. Należy mieć zawsze czyste ręce. Nie wolno dotykać ekranu monitora. Nie wolno również manipulować przy kłacie nachylenia monitora.
13. Zabrania się niszczenia i dewastacji sprzętu znajdującego się w pracowni. Należy wykorzystywać powierzone urządzenia tylko zgodnie z ich przeznaczeniem.
14. Na zajęciach dydaktycznych należy bezwzględnie wykonywać polecenia nauczyciela. Zabrania się uruchamiania programów nie objętych tematem lekcji oraz wykorzystywania własnych prywatnych nośników.
15. Z Internetu można korzystać jedynie do celów związanych z zagadnieniami poruszonymi na lekcji i za zgodą nauczyciela.
16. W szczególności zabrania się:
 - wykorzystania Internetu do celów niezgodnych z aktualnie obowiązującymi przepisami prawa;

- podłączania własnych nośników do komputera bez zgody nauczyciela. Jeśli nauczyciel wyrazi zgodę na użycie prywatnego nośnika, należy przeskanować urządzenie dostępnym na stanowisku programem antywirusowym;
 - realizacji jakichkolwiek zakupów, zamówień, rejestracji, opłat, rezerwacji, aktualizacji, transmisji danych i innych działań pociągających za sobą skutki prawne lub finansowe;
 - przechowywania plików o treści sprzecznej z ogólnie przyjętymi normami moralnymi.
17. Surowo zabronione są wszelkie próby zmiany konfiguracji sprzętu i zainstalowanego oprogramowania, a także jakakolwiek próba naprawy sprzętu.
18. Użytkownicy sieci komputerowej mają obowiązek dbać o bezpieczeństwo danych, a w szczególności nie udostępniać innym osobom haseł do swoich indywidualnych kont w szkolnej sieci komputerowej.
19. Za wszelkie uszkodzenia spowodowane nieprzestrzeganiem regulaminu pracowni komputerowej oraz ogólnie lekkomyślnym zachowaniem odpowiadają uczniowie zajmujący miejsce przy danym stanowisku.
20. Uczeń ponosi całkowitą odpowiedzialność dyscyplinarną i materialną za uszkodzenia sprzętu lub oprogramowania wynikające z:
- nieprawidłowej obsługi, wykorzystania sprzętu niezgodnie z jego przeznaczeniem,
 - wykonywania programów komputerowych, które niszczą konfigurację sieci komputerowej lub pojedynczego komputera oraz zainstalowanego oprogramowania,
 - wykonywania programów, których obsługa nie jest objęta programem nauczania – bez wiedzy i zgody nauczyciela,
 - wprowadzenia do sieci (komputera) złośliwego oprogramowania,
 - niewłaściwego zachowania.
21. W przypadku uszkodzenia sprzętu/oprogramowania z winy ucznia szkoła może wnioskować do rodziców ucznia o usunięcie uszkodzenia we własnym zakresie i na własny koszt.
22. Należy dbać o porządek w pracowni komputerowej. Wszelkie zauważone nieprawidłowości w funkcjonowaniu urządzeń należy niezwłocznie zgłosić nauczycielowi. To samo dotyczy zainstalowanego oprogramowania.
23. Korzystanie z telefonów komórkowych jest dopuszczalne tylko po uzyskaniu zgody nauczyciela lub jeśli jest przewidziane w toku lekcji do wykonania ćwiczeń. Surowo zabrania się używania telefonu do wykonywania zdjęć.
24. Uczniowie odbywający w pracowni komputerowej zajęcia inne niż lekcje informatyki również w pełni podlegają rygorom niniejszego regulaminu.
25. Za ewentualne szkody (skutki) wynikłe z naruszenia przez ucznia postanowień niniejszego Regulaminu całkowitą i bezwarunkową odpowiedzialność prawną i materialną ponosi uczeń lub jego rodzice.