



REGULAMIN PRACOWNI KOMPUTEROWEJ

Podstawa prawna:

Rozporządzenie MENIS z 31 grudnia 2002 roku w sprawie bezpieczeństwa i higieny w publicznych i niepublicznych szkołach i placówkach Dz.U.2003 nr 6 poz.69.

1. W pracowni komputerowej należy bezwzględnie przestrzegać zasad BHP.
2. Uczniowie mogą korzystać z pracowni komputerowej jedynie pod opieką nauczyciela prowadzącego zajęcia.
3. Do pracowni komputerowej wchodzimy tylko pod opieką nauczyciela.
4. Przed rozpoczęciem pracy na stanowisku uczniowie są zobowiązani do sprawdzenia jego stanu technicznego i zgłoszenia dostrzegalnych usterek nauczycielowi prowadzącemu zajęcia.
5. Zasobami sprzętowymi i programowymi zarządza opiekun pracowni.
6. Wyjście z pracowni komputerowej po zakończeniu zajęć odbywa się tylko za zgodą nauczyciela.
7. Po zakończeniu pracy należy uporządkować stanowisko pracy.
8. W pracowni komputerowej należy zachowywać się cicho i kulturalnie. Nie wolno stwarzać sytuacji niebezpiecznych dla siebie i innych – nie wolno biegać, huśtać się na krzesłach itp.
9. Zabrania się wnoszenia napojów oraz spożywania jakichkolwiek posiłków.
10. Należy mieć zawsze czyste i odfluszczone ręce. Nie wolno dotykać ekranu monitora.
11. Zabrania się niszczenia i dewastacji sprzętu znajdującego się w pracowni. Należy wykorzystywać powierzone urządzenia tylko zgodnie z ich przeznaczeniem.
12. Na zajęciach dydaktycznych należy bezwzględnie wykonywać polecenia nauczyciela.
13. Zabrania się uruchamiania programów nie objętych tematem lekcji oraz wykorzystywania własnych prywatnych nośników.
14. Z Internetu można korzystać jedynie do celów dydaktycznych.
15. W szczególności zabrania się:
 - a. Wykorzystania Internetu do celów niezgodnych z aktualnie obowiązującymi przepisami prawa.
 - b. Podłączania własnych nośników do komputera - w celu kopiowania, pobierania plików i innych informacji z Internetu bez wiedzy i zgody nauczyciela prowadzącego zajęcia.
 - c. W przypadku umożliwienia uczniowi pobierania informacji z Internetu uczeń jest zobowiązany pozostawić po sobie porządek na dysku po zakończeniu pracy (usunąć z dysków komputera oraz ewentualnie dysków sieciowych własne, pobrane wcześniej pliki).
 - d. Realizacji jakichkolwiek zakupów, zamówień, rejestracji, opłat, rezerwacji, aktualizacji, transmisji danych i innych działań pociągających za sobą skutki prawne lub finansowe.
 - e. Przechowywania plików o treści sprzecznej z ogólnie przyjętymi normami moralnymi.
 - f. korzystania z dodatkowego sprzętu takiego jak drukarki 3D bez zgody nauczyciela.
16. Surowo zabroniona jest zmiana lokalizacji komputerów wewnątrz pracowni, przenoszenia sprzętu z jednej pracowni do drugiej, zmiana konfiguracji komputerów i zainstalowanego oprogramowania, a także naprawa sprzętu bez zgody nauczyciela prowadzącego zajęcia.
17. Użytkownicy sieci komputerowej mają obowiązek dbać o bezpieczeństwo danych, a w szczególności nie udostępniać innym swoich haseł.
18. Za wszelkie uszkodzenia spowodowane nieprzestrzeganiem regulaminu pracowni komputerowej odpowiadają uczniowie zajmujący miejsce przy danym stanowisku.
19. Uczeń ponosi całkowitą odpowiedzialność materialną za uszkodzenia sprzętu lub oprogramowania wynikające z:
 - a. Nieprawidłowej obsługi, wykorzystania sprzętu niezgodnie z jego przeznaczeniem.

- b. Wykonywania programów komputerowych, które niszczą konfigurację sieci komputerowej lub pojedynczego komputera oraz zainstalowanego oprogramowania.
 - c. Wykonywania programów, których obsługa nie jest objęta programem nauczania – bez wiedzy i zgody nauczyciela,
 - d. Wprowadzenia do sieci (komputera) złośliwego oprogramowania,
20. W przypadku uszkodzenia sprzętu/oprogramowania z winy ucznia jest on zobowiązany do usunięcia uszkodzenia we własnym zakresie i na własny koszt.
 21. W przypadku stwierdzonej kradzieży sprzętu lub oprogramowania nakładane są kary dyscyplinarne polegając na odkupieniu skradzionych przedmiotów. Termin realizacji powinien być uzgodniony z prowadzącym zajęcia.
 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.
 24. Uczniowie szkoły odbywający w pracowni komputerowej zajęcia nadobowiązkowe lub wykonujący prace własne lub zlecone również w pełni podlegają rygorom niniejszego regulaminu.
 25. Za ewentualne szkody (skutki) wynikłe z naruszenia przez ucznia postanowień niniejszego
 26. Regulaminu całkowitą i bezwarunkową odpowiedzialność prawną i materialną ponosi uczeń lub jego rodzice.