

**REGULAMIN PRACOWNI KOMPUTEROWEJ**  
**SZKOŁA PODSTAWOWA NR 1 z ODDZIAŁAMI INTEGRACYJNYMI W ZGIERZU**

**§ 1**

**Zasady ogólne**

1. Zasobami sprzętowymi i programami zarządza opiekun pracowni (lub/i administrator).
2. Przebywanie w pracowni komputerowej dozwolone jest tylko w obecności prowadzącego zajęcia nauczyciela.
3. Do pracowni komputerowej uczniowie wchodzi pod opieką nauczyciela i zawsze zajmują wyznaczone stanowiska.
4. W trakcie zajęć uczniowie wykonują wyłącznie zadania zlecone przez nauczyciela.
5. Wykorzystanie sprzętu komputerowego znajdującego się w pracowni do gier komputerowych jest dozwolone tylko za zgodą nauczyciela prowadzącego zajęcia.
6. Wykonywane czynności są monitorowane, dlatego dostęp do portali społecznościowych i gier sieciowych można uzyskać jedynie za wyraźną zgodą nauczyciela prowadzącego zajęcia.
7. Zabrania się zmieniania stanowiska pracy, wymienianie sprzętu z innych stanowisk oraz przemieszczania się w pracowni bez wyraźnej zgody nauczyciela.
8. Bezwzględnie zabrania się wnoszenia do pracowni jedzenia, picia, odzieży wierzchnie.
9. Obowiązkiem ucznia jest dbanie o sprzęt, porządek i higienę na powierzonym stanowisku pracy oraz przestrzeganie przepisów BHP.

**§ 2**

**Zasady obowiązujące uczniów przed rozpoczęciem zajęć**

1. Przed rozpoczęciem pracy na stanowisku uczniowie są zobowiązani do sprawdzenia jego stanu technicznego i zgłoszenia dostrzegalnych usterek nauczycielowi prowadzącemu zajęcia.
2. Czynności związane z pracą z komputerem uczniowie rozpoczynają na wyraźny znak nauczyciela prowadzącego.
3. Uczniowie mają obowiązek używania wyłącznie własnych kont w sieci komputerowej.
4. Dostosować stanowisko pracy do swoich potrzeb (wyregulować krzesło i nachylenie monitora).

**§ 3**

**Zasady obowiązujące uczniów w trakcie zajęć**

1. Podczas pracy z komputerem uczniowie zobowiązani są do przestrzegania zasad:
  - a. nie włączania komputera bez zgody nauczyciela;
  - b. nie używania własnych nośników danych bez zgody nauczyciela, aby uniknąć wirusów komputerowych;
  - c. pamiętania o prawie autorskim, nie przeglądania i nie przywłaszczania sobie plików wcześniej utworzonych przez innych użytkowników.
  - d. nie przeglądania niepożądanych stron WWW,
  - e. nie stosowania cyberprzemocy w Internecie.
2. Zabrania się:
  - a. przemieszczania się po klasie bez wyraźnej zgody nauczyciela,
  - b. wykorzystywania sprzętu komputerowego znajdującego się w pracowni do gier komputerowych bez zgody nauczyciela,
  - c. dotykania lub odłączania jakiegokolwiek okablowania w pracowni.
3. Samodzielne dokonywanie przez uczniów zmian w konfiguracji systemów komputerowych znajdujących się w pracowni (np. przyłączanie/odłączanie myszy i klawiatury,

przyłączanie/odłączanie przewodów, regulacja parametrów monitorów, samodzielne instalowanie/usuwanie programów, zmiany ustawień systemowych) nie jest dozwolone, chyba, że nauczyciel prowadzący zajęcia postanowi inaczej.

4. Zabronione jest obrażanie uczuć innych użytkowników przez wysyłanie niegrzecznych listów, wiadomości oraz zdjęć.
5. Nie wolno tworzyć oraz eksperymentować z programami wirusowymi, niszczącymi zasoby programowe i sprzętowe.
6. Za wszelkie uszkodzenia wynikłe ze świadomego działania ucznia materialną odpowiedzialność ponoszą rodzice/prawni opiekunowie.

#### **§ 4**

##### **Zasady obowiązujące uczniów po zakończeniu zajęć**

1. Po zakończeniu zajęć uczeń ma obowiązek:
  - a. wylogować się ze swojego konta;
  - b. wyłączyć komputer;
  - c. uporządkować swoje stanowisko pracy.
2. Obowiązkiem dyżurnych jest dopilnowanie uporządkowania stanowisk pracy oraz zgłoszenie zaobserwowanych ewentualnych zniszczeń nauczycielowi prowadzącemu zajęcia. Dyżurni opuszczają pracownię ostatni.

#### **§ 5**

##### **Postanowienia końcowe**

1. Regulamin pracowni komputerowej obowiązuje wszystkich uczniów korzystających z pracowni, zarówno podczas planowych zajęć lekcyjnych, jak również poza nimi.
2. Uczniowie zostają zapoznani z niniejszym regulaminem oraz przepisami dotyczącymi bezpieczeństwa i higieny pracy na pierwszych zajęciach w roku szkolnym.

#### **§ 6**

Regulamin wchodzi w życie z dniem podpisania.

.....  
(podpis dyrektora)