

Regulamin pracowni techniczno-informatycznej

Postanowienia ogólne:

1. W trakcie przerwy uczniom nie wolno przebywać na schodach prowadzących do sali nr 20, ani w korytarzu prowadzącym do tej sali – przerwę uczniowie spędzają na pierwszym piętrze – na schody i do sali mogą wejść tylko pod opieką nauczyciela (nauczyciel idzie pierwszy).
2. Obowiązkiem ucznia jest dbanie o porządek i higienę na powierzonym stanowisku pracy oraz przestrzeganie przepisów BHP.
3. W trakcie zajęć uczniowie wykonują wyłącznie zadania zlecone przez nauczyciela.
4. Wykorzystanie sprzętu komputerowego znajdującego się w pracowni do celów innych niż zlecone (np. gier komputerowych) bez zgody nauczyciela jest zabronione.
5. Zasobami sprzętowymi i programowymi zarządza opiekun pracowni (administrator). Uczeń nie zmienia ustawień systemowych komputera (w tym również tapety, kursorów, sposobu wyświetlania ikon itp.), nie dotyka sprzętu w miejscach poza standardowym jego wykorzystaniem (używamy myszki, klawiatury, przycisku Power, w razie potrzeby przycisku uruchomienia monitora - nie dotykamy kabli, nie odłączamy ich, nie sięgamy na tylną część jednostki centralnej, ani do wtyczek prądu elektrycznego ani sieciowych)
6. Zabrania się używania własnych nośników danych (w tym również dostępu do prywatnych przestrzeni dyskowych w chmurze) bez zgody nauczyciela.
7. Zabrania się ściągania wszelkich plików z Internetu poza wskazanymi przez nauczyciela (ustnie lub za pomocą karty pracy)
8. Uczniowie mają obowiązek używania wyłącznie przyznanych im stanowisk komputerowych.
9. Uczniowie mają obowiązek używania wyłącznie przyznanych im kont Workspace - zawsze powinni wylogować swoje konto po zakończeniu pracy.
10. Nie wolno wyświetlać ani przechowywać plików o treści sprzecznej z ogólnie przyjętymi normami moralnymi.
11. Nie wolno tworzyć ani eksperymentować z programami wirusowymi.
12. Zabrania się instalowania w pracowni wszelkiego oprogramowania ani uruchamiania plików wykonywalnych np. typu exe.
13. Dostęp do Internetu możliwy jest tylko w zakresie realizacji celów lekcji - nie można uruchamiać innych stron niż te, które są potrzebne do lekcji.
14. Zabrania się zmieniania stanowiska pracy oraz przemieszczania się po klasie bez wyraźnej zgody nauczyciela.
 - a) jeśli uczeń zmieni miejsce bez zgody nauczyciela, to nadal odpowiada za przyznane mu stanowisko pracy.
 - b) bez względu na to który nauczyciel prowadzi zajęcia, uczeń zawsze zajmuje przyznane mu miejsce przy komputerze (w wyjątkowych przypadkach np. łączenia klas lub zajęć świetlicowych – uczeń wpisuje się na listę która zawiera imię, nazwisko ucznia, numer stanowiska komputerowego, datę i godzinę zajęć).
15. Zabronione jest stosowanie cyberprzemocy np. obrażanie uczuć innych użytkowników np. przez wysyłanie niegrzecznych listów, wiadomości oraz zdjęć.
16. O wszelkich nieprawidłowościach uczeń natychmiast informuje nauczyciela.
17. Bezwzględnie zabrania się jedzenia i picia przy stanowiskach komputerowych.
18. Monitory w pracowni powinny być cały czas włączone – nie włączamy ani nie wyłączamy ich w trakcie ani po zajęciach.
19. Komputery w pracowni nie służą do przechowywania plików – wszystkie zapisywane na komputerach pliki mogą być w dowolnym czasie usuwane. Zalecane jest tworzenie swoich folderów na tymczasowe zapisanie plików przeznaczonych do wysłania nauczycielowi)
20. W trakcie lekcji rozwijającej zainteresowania uczniów, podczas której uczniowie mają zgodę na uruchomienie gier, istnieją ograniczenia:
 - można uruchomić tylko taką grę, która jest zgodną z normami społecznymi - nie można uruchamiać gier z użyciem różnych form przemocy: strzelania, zabijania oraz innych, promujących nieodpowiednie zachowania

- można uruchomić grę na swoim własnym koncie, na którego istnienie wyrazili zgodę rodzice/prawni opiekunowie
- nie można instalować z własnych nośników ani ściągać z Internetu plików w celu instalacji gier
- wskazane są gry rozwijające myślenie logiczne oraz posiadające wartości edukacyjne

21. Podczas lekcji z innym nauczycielem niż opiekun pracowni wszystkie punkty regulaminu nadal obowiązują.

22. Złamanie regulaminu pracowni może skutkować natychmiastowym - zdalnym wyłączeniem komputera, poleceniem zmiany miejsca oraz innymi formami upomnień.

Czynności do wykonania przed rozpoczęciem zajęć:

1. Przed przystąpieniem do pracy, użytkownik zobowiązany jest sprawdzić sprawność sprzętu, na którym zamierza pracować o zauważonych usterkach należy bezzwłocznie poinformować nauczyciela prowadzącego zajęcia lub administratora sieci.
2. Dostosować stanowisko pracy do swoich potrzeb (wyregulować krzesło).
3. Przy dużym nasłonecznieniu pracowni, dyżurni, po uzgodnieniu z nauczycielem, powinni opuścić rolety.

Czynności do wykonania po zakończeniu zajęć:

1. Po zakończeniu zajęć należy uporządkować swoje stanowisko pracy i odwiesić kluczyk.
2. Obowiązkiem dyżurnych jest sprawdzenie czy zostały odwieszone wszystkie kluczyki, przewietrzenie pracowni, podniesienie rolet, dopilnowanie uporządkowania stanowisk pracy oraz zgłoszenie tego faktu nauczycielowi prowadzącemu zajęcia. Dyżurni opuszczają pracownię ostatni.
3. Za wszelkie uszkodzenia wynikłe ze świadomego działania ucznia materialną odpowiedzialni są rodzice/prawni opiekunowie.

Zajęcia techniczne:

Uczniowie mają obowiązek przestrzegać przepisów BHP.

Podczas lekcji na których wykonywane są prace wytwórcze, uczeń przynosi ceratę lub gazety zabezpieczające ławki przed uszkodzeniem lub zabrudzeniem.