

Regulamin pracowni komputerowej

Zespołu Szkół Ponadgimnazjalnych nr 1 w Gnieźnie

Postanowienia ogólne

1. Szkolna pracownia komputerowa jest miejscem realizacji zajęć z technologii informacyjnej, elementów informatyki, techniki biurowej i komputerowej, kół zainteresowań oraz innych przedmiotów.
2. Z pracowni komputerowej oraz centrum multimedialnego mogą korzystać uczniowie i pracownicy ZSP Nr 1.
3. Korzystanie z pracowni przez inne osoby jest możliwe wyłącznie za zgodą nauczyciela-opiekuna pracowni lub dyrektora szkoły.
4. Użytkownik pracowni komputerowej posiada swoje konto lub korzysta z konta ogólnodostępnego.

W przypadku problemów z zalogowaniem należy zwrócić się do nauczyciela-opiekuna pracowni.

5. Administracją sieci zajmuje się nauczyciel-opiekun pracowni, który może przydzielić zadania uczniom lub innym pracownikom szkoły.
6. Uczniowie mogą przebywać w pracowni komputerowej w obecności nauczyciela prowadzącego zajęcia.
7. W komputerach będących wyposażeniem szkolnej pracowni komputerowej nie wolno przechowywać żadnych dokumentów zawierających treści sprzeczne z prawem i normami etycznymi.
8. Nie wolno zachowywać się w sposób utrudniający odbiór lekcji pozostałym uczniom.
9. Zabrania się wszelkich form zachowań, które mogą prowadzić do uszkodzenia sprzętu i nieprawidłowego działania oprogramowania, w szczególności:

Bez polecenia lub zgody nauczyciela

- włączania lub wyłączania komputera
- wkładania do stacji jakichkolwiek dyskietek lub płyt CD
- przechowywania na stoliku żywności, napojów lub innych rzeczy mogących zagrażać sprzętowi komputerowemu.

10. Uczniowie, nauczyciele oraz inne osoby korzystające ze sprzętu mają obowiązek dbania o jego dobry stan.
11. Przy korzystaniu ze sprzętu należy opiekun pracowni ma obowiązek zapewnienia odpowiednich warunków bezpieczeństwa i higieny pracy, a uczniowie i nauczyciele korzystający ze sprzętu są zobowiązani do przestrzegania ogólnych przepisów bhp.

Dostępność pracowni

12. Pierwszeństwo do korzystania z pracowni mają zajęcia przewidziane w szkolnym planie nauczania.
13. Odstępstwo od wymienionej zasady jest możliwe wyłącznie za zgodą nauczyciela, który powinien prowadzić zajęcia, i za zgodą nauczyciela-opiekuna pracowni komputerowej. Informacja o zmianach musi być znana dyrektorowi szkoły.
14. Z pracowni można korzystać na przerwach międzylekcyjnych, jeśli zezwoli na to opiekun pracowni komputerowej.

Wykorzystanie sprzętu i oprogramowania

15. Zabrania się instalowania bez zgody nauczyciela-opiekuna pracowni jakiegokolwiek oprogramowania na komputerach w pracowni.
16. Niedopuszczalne jest korzystanie z kont i zasobów innych uczniów bądź pracowników szkoły.
17. Zasady korzystania z usług sieci Internet określone są przez opiekuna pracowni komputerowej.

W szczególności zabrania się korzystania z witryn propagujących treści niezgodne z przyjętymi normami etycznymi, m.in. w zakresie pornografii.

18. Podczas lekcji zabrania się korzystania z programów komunikacji internetowej, Gadu-Gadu, czatów, itp.

Uczniowie nie przestrzegający tego punktu regulaminu mogą zostać pozbawieni prawa korzystania z komputera.

19. Próby włamania do sieci, a także wchodzenia do niedostępnych zasobów komputera oraz sieci, będą traktowane jako poważne naruszenie regulaminu szkolnego, zagrożone karą zgodnymi z regulaminem szkoły, w tym:
- nagany dyrektora szkoły,
 - pokrycia kosztów naprawy wyrządzonych szkód,
 - wydalenia ze szkoły.
20. Nie wolno wykonywać żadnych eksperymentów, których skutek jest trudny do przewidzenia. W szczególności zabrania się uruchamiania programów wątpliwego pochodzenia, np. otrzymanych pocztą elektroniczną, ze względu na niebezpieczeństwo zainfekowania wirusem.
21. Opiekun pracowni ma prawo zmienić hasła oraz modyfikować inne ustawienia bez podania przyczyny. Musi jednak poinformować o tym fakcie użytkowników, których zmiany dotyczą.
22. Z programów do ściągania dużych plików multimedialnych można korzystać jedynie za zgodą nauczyciela-opiekuna pracowni.

Postanowienia końcowe

23. Przed rozpoczęciem zajęć i po ich zakończeniu należy poinformować o wszelkich uszkodzeniach i zauważonych nieprawidłowościach w działaniu sprzętu i oprogramowania
24. W razie wypadku, wynikającego na przykład z porażenia prądem, należy natychmiast odłączyć zasilanie, udzielić pierwszej pomocy i zorganizować pomoc lekarską. O zdarzeniu musi być powiadomiony dyrektor szkoły.
25. W razie alarmu należy natychmiast udać się na miejsce zbiórki, korzystając z wyjść ewakuacyjnych.