

Regulamin szkolnej pracowni komputerowej

1. Uczniowie mogą przebywać w pracowni jedynie pod opieką nauczyciela.
2. Uczniowie podczas lekcji zachowują spokój, sumiennie wykonują swoją pracę, utrzymują stanowisko pracy w należytym porządku oraz szanują powierzony im sprzęt.
3. Przy pracy z komputerem uczniowie powinni przestrzegać następujących zasad:
 - nie włączać komputera bez zgody nauczyciela oraz nie wyłączać komputera natychmiast po jego włączeniu,
 - dołączać i odłączać dodatkowe urządzenia zewnętrzne mogą uczniowie tylko przy wyłączonym zasilaniu, i w obecności nauczyciela prowadzącego zajęcia,
 - bezwzględnie zabronione jest samowolne zmienianie konfiguracji składników zestawu komputerowego i ustawień zainstalowanego w nim oprogramowania,
 - bez zgody opiekuna pracowni nie wolno wykonywać jakichkolwiek wydruków na urządzeniach drukujących, wszelkie materiały stworzone na tych urządzeniach są własnością pracowni,
 - na stanowisku pracy z komputerem nie spożywać posiłków i nie pić napojów,
 - w czasie pracy na stanowisku komputerowym należy zachować odległość nie mniejszą niż 50-70 cm od ekranu monitora.
4. Nauczyciel opiekun pracowni przydziela każdemu użytkownikowi prawa do konkretnych zasobów lokalnej sieci komputerowej (konta, foldery). Niedopuszczalne są działania mające na celu uzyskanie nieupoważnionego dostępu do zasobów sieci.
5. Użytkownicy pracowni mają prawo do korzystania z własnych danych, przyniesionych na nośnikach pamięci zewnętrznej, po uprzednim sprawdzeniu ich za pomocą programu antywirusowego pod kontrolą nauczyciela.
6. O zauważonych uszkodzeniach lub zniszczeniach sprzętu komputerowego należy natychmiast poinformować nauczyciela.
7. Z Internetu można korzystać jedynie w zakresie określonym przez nauczyciela
8. Podczas korzystania z usług internetowych, takich jak poczta i grupy dyskusyjne, należy zachować się kulturalnie, nie wolno nikogo obrażać, wysyłać niegrzecznych listów lub niecenzuralnych plików.
9. Nie wolno przechowywać plików o treści sprzecznej z ogólnie przyjętymi normami obyczajowymi i moralnymi.
10. Do pracowni komputerowej nie wolno przynosić odzieży wierzchniej
11. Torby, plecaki i inne rzeczy przyniesione do pracowni informatycznej należy umieścić pod ławką – stawianie plecaków na ławki jest zabronione.
12. O ile nauczyciel nie poleci inaczej, po zakończonej lekcji należy wylogować się. Przed wyłączeniem komputera należy zakończyć działanie wszystkich programów.
13. Zawsze po zakończonej lekcji należy uporządkować stanowisko pracy, wyjąć nośniki danych ze wszystkich napędów oraz dosunąć krzesła.

14. Użytkownicy ponoszą odpowiedzialność finansową za szkody spowodowane niewłaściwym użytkowaniem sprzętu komputerowego
15. Uczniowie mają obowiązek bezzwłocznie informować nauczyciela prowadzącego zajęcia o wszelkich zauważonych nieprawidłowościach w działaniu sprzętu i oprogramowania.
16. W pracowni komputerowej zabronione jest spożywanie jakichkolwiek posiłków i napojów.
17. W pracowni komputerowej obowiązuje obuwie miękkie (ciapy).
18. W pracowni komputerowej obowiązuje zakaz używania telefonów komórkowych (oraz innych urządzeń multimedialnych), urządzenia te należy wyłączyć przed wejściem do pracowni,
19. Nie wolno opuścić stanowiska pracy bez zgody nauczyciela prowadzącego.
20. Podczas pracy z komputerem obowiązują ogólne przepisy BHP dotyczące obsługi urządzeń elektronicznych.

WYMAGANIA EDUKACYJNE

Oceny szkolne:

Niedostateczny (1) - uczeń nie opanował wiadomości i umiejętności niezbędnych do dalszego kształcenia i nie potrafi nawet z pomocą nauczyciela wykorzystać wiedzy w sytuacjach typowych.

Dopuszczający (2) - uczeń wykazuje tylko takie braki wiadomości i umiejętności, które nie przekreślają dalszego kształcenia i wykorzystuje przy pomocy nauczyciela wiedzę i umiejętności w sytuacjach typowych.

Dostateczny (3) - uczeń posiada wiedzę i umiejętności określone w programie i wykorzystuje je w sytuacjach typowych; samodzielnie wykonuje proste zadania.

Dobry (4) - uczeń ma duże wiadomości i umiejętności, które potrafi wykorzystać przy rozwiązaniu zadań typowych, korzysta z różnych źródeł informacji i jest aktywny na lekcjach

Bardzo dobry (5) - uczeń opanował cały materiał przewidziany w programie na podstawowym i rozszerzającym poziomie, planuje, prowadzi obserwacje i badania, samodzielnie rozwiązuje złożone problemy.

Celujący (6) - uczeń samodzielnie rozwija swoje uzdolnienia, jego wiedza i umiejętności wykraczają poza program kształcenia, wyjaśnia złożone problemy, proponuje nietypowe rozwiązania, osiąga sukcesy w olimpiadach i konkursach.