

Regulamin używania telefonów komórkowych /smartfonów i innych urządzeń telekomunikacyjnych w SP nr 11 w Łodzi

1. Po wejściu na teren szkoły należy w szatni wyłączyć telefon komórkowy. Wyciszenie telefonu nie oznacza jego wyłączenia.
2. Podczas pobytu w szkole (podczas wszystkich zajęć i przerw) obowiązuje całkowity zakaz używania przez uczniów telefonów komórkowych / smartfonów i innych urządzeń telekomunikacyjnych. Zakaz obowiązuje w salach lekcyjnych, na holu, stołówce, toaletach, salach gimnastycznych i szatniach przy sali gimnastycznej i innych niewymienionych pomieszczeniach szkolnych.
3. Zakaz korzystania z telefonów komórkowych/ smartfonów obowiązuje podczas wycieczek przedmiotowych organizowanych w ramach zajęć szkolnych. Wyjątek stanowią sytuacje, w których nauczyciel wyrazi zgodę.
4. Uczeń może skorzystać z telefonów komórkowych/ smartfonów i innych urządzeń telekomunikacyjnych w procesie dydaktycznym, podczas lekcji, bądź w sytuacjach wyjątkowych, losowych, zdrowotnych po uprzednim uzyskaniu zgody nauczyciela.
5. Kontakt z rodzicami ucznia w każdej sytuacji mającej miejsce na terenie szkoły odbywa się za pośrednictwem sekretariatu szkoły.
6. W sytuacji złamania regulaminu uczeń każdorazowo otrzyma stopień 2 z zachowania oznaczający nieodpowiednie zachowanie w danej sytuacji.
7. Uzyskanie w ciągu roku szkolnego 5 i więcej stopni nieodpowiednich z zachowania skutkuje niemożliwością otrzymania rocznej oceny bardzo dobrej lub wzorowej z zachowania.
8. Uczeń w każdym półroczu otrzymuje stopień 6 za wzorowe przestrzeganie powyższego regulaminu.

Cel wprowadzenia regulaminu:

1. Niedopuszczanie do rozpowszechniania obraźliwych komentarzy, umieszczania zdjęć i filmów w sieci ośmieszających uczniów.
2. Niedopuszczanie do upowszechniania w sieci obraźliwych, nieprawdziwych i wulgarnych informacji, rozpowszechniania niepożądanych treści.
3. Jawne przeciwstawienie się hejtowi w sieci i językowi nienawiści.
4. Przecistawianie się cyberprzemocy w sieci.
5. Profilaktyka związana z uzależnieniem się od telefonów komórkowych, smartfonów itp. urządzeń.
6. Zapobieganie uzależnieniu się od gier komputerowych.

7. Nauka dobrych praktyk, języka kultury w sieci, wykorzystywania urządzeń komputerowych do nauki.