

## Projekt edukacyjny „Mistrzowska przerwa”

### Regulamin

1. Obowiązuje regulamin pracowni komputerowej.
2. Uczniowie uczestniczą w zajęciach na przerwie czwartej, zgodnie z ustalonym harmonogramem:

	sala 32	sala 33
poniedziałek	-----	klasa szósta
wtorek	klasa druga	-----
środa	klasa trzecia	klasa piąta
czwartek	klasa czwarta	klasa czwarta
4. Jednorazowo w pracowni przebywa 10 uczniów. O uczestnictwie w zajęciach decyduje kolejność zgłoszeń.
5. Uczniowie korzystają z gier logicznych ściśle określonych przez nauczyciela.
6. Uczeń, który złamie zasady regulaminu, zostanie wykluczony z zajęć.