



# Avtal och regler för digitala lärverktyg i Bromölla kommun

## 1. Syfte och pedagogiskt verktyg

Datorn är ett av flera **lärverktyg**, vilket betyder att den ska användas på samma sätt som en lärobok eller en penna – för att lära sig saker. Genom datorn får eleven tillgång till **Google Workspace for Education Fundamentals**. Detta är vår digitala plattform där vi hanterar program som Google Dokument och Classroom, e-post mm.

## 2. Digital säkerhet och integritet (GDPR)

Vi prioriterar elevens **integritet** och vi följer **GDPR** (Dataskyddsförordningen). Elever har rätt att få veta vilka personuppgifter som behandlas och att begära rättelse om något är fel. Mer information finns på kommunens webbplats eller dataskyddsombud.

- **Inloggning:** Inloggningsuppgifter är personliga och får aldrig lämnas ut till andra.
- **Säkerhet:** För att datorn ska vara säker måste den startas om *minst* en gång i veckan, så att viktiga säkerhetsuppdateringar installeras.

## 3. Regler för AI (Artificiell Intelligens)

- **Endast efter instruktion:** Elever får endast använda AI-verktyg när lärare har gett lov till det för en specifik uppgift.
- **Skydda personuppgifter:** Skriv aldrig in personuppgifter (som namn, adress eller personnummer) i en AI. Detta krävs för att vi ska följa GDPR.
- **Inget fusk:** Att lämna in en text som en AI skapat och påstå att man skrivit den själv är fusk. Elever förväntas alltid berätta om de tagit hjälp av AI.

## 4. Ansvar och daglig hantering

Datorn, väskan och laddaren är Bromölla kommuns egendom och lånas ut till elever.

- **Laddning:** Datorn ska vara fulladdad när skoldagen börjar.
- **Skötsel:** Undvik mat och dryck nära datorn. Inga klistermärken eller skrift som inte går att få bort får finnas på enheten.
- **Förvaring:** Lämna aldrig datorn obevakad (tex i fordon, omklädningsrum mm) på grund av stöldrisken. Vid kortare förflyttningar ska locket vara stängt, bär aldrig datorn i skärmen. Vid längre förflyttningar ska datorn förvaras i väskan, med blixtlåset stängt.
- Det är inte tillåtet att göra ingrepp i datorns operativsystem eller avinstallera programvara som skolan har installerat.

## 5. Etik och förhållningssätt

- När elever använder datorn representerar man Bromölla kommun.
- Visa respekt för andra i digitala miljöer.
- Det är inte tillåtet att kränka andra, sprida olämpligt material eller bryta mot upphovsrätten.

## 6. Skada, förlust och ersättningsskyldighet

Om något händer med datorn ska det anmälas till skolan direkt. Enligt **Skadeståndslagen** kan man bli ersättningsskyldig, men vi gör skillnad på:

- **Olyckshändelse:** En ren olycka (t.ex. att någon snubblar). Här blir man normalt sett inte ersättningsskyldig eftersom skolan ska vara avgiftsfri.
- **Vårdslöshet:** Om man har varit slarvig, till exempel lämnat datorn utomhus i regnet eller obevakad.
- **Uppsåt:** Om man medvetet förstör datorn. Vid uppsåt eller vårdslöshet kan skolan kräva ersättning för reparation eller en ny dator.

Vid vårdslöshet eller uppsåt gör skolan alltid en individuell och skälig bedömning av ersättningsansvar, med hänsyn till ålder, handlingens art och skadans omfattning. Skolan rekommenderar att man har en hemförsäkring, då detta kan täcka kostnader vid vårdslöshet.

Datorn är Bromölla kommuns egendom. Den får inte säljas, pantsättas eller lånas ut till utomstående.

Vid stöld ska en kopia av polisanmälan bifogas anmälan.

## 6. Hemlån och likvärdighet

Rätten att ta hem datorn är en möjlighet för att främja lärandet även utanför skolan. Om reglerna inte följs kan rätten till hemlån dras in. Skolan ansvarar då för att elever ändå har tillgång till en dator under skoltid så att utbildningen förblir likvärdig.

## 7. Lånetid och återlämning

Lånet gäller från utlämningsdagen och till dess eleven inte längre är inskriven på skolan, alternativt att skolan begär tillbaka datorn. När lånetiden är slut eller om eleven lämnar skolan tidigare än planerat ska dator, laddare och väska lämnas tillbaka i gott skick. Lånet kan upphöra med omedelbar verkan om skolan eller vårdnadshavaren begär det.