

Regulamin Kursu Matematyka z Minecraft

Regulamin używa definicji stosowanych w Ogólnych Warunkach Sprzedaży (OWS). Integralną częścią niniejszego Regulaminu są OWS na rok szkolny 2023/24 (tutore.eu/OWS/).

1. Zakres merytoryczny Kursu Matematyka z Minecraft

Celem kształcenia na Kursie Matematyka z Minecraft Online jest opanowanie materiału z zakresu szkoły podstawowej poprzez zabawę w wirtualnym środowisku programu Minecraft.

W ramach zajęć będą prowadzone Lekcje, mające na celu:

1. Zrozumienie materiału realizowanego w szkole.
2. Rozwijanie logicznego myślenia.

W trakcie Kursu Uczestnik potrafi rozwiązać zadania w sposób dla siebie zrozumiały w zakresie następujących tematów:

W klasie I:

- Znajomość kierunków,
- Czas na zegarze (pełne godziny),
- Znajomość dni tygodnia oraz miesięcy,
- Odczytywanie z planu i układanie planu,
- Znajomość figur geometrycznych,
- Porównywanie ilości elementów w zbiorach i szacowanie,
- Znajomość polskich monet,
- Dodawanie i odejmowanie na palcach,
- Dodawanie i odejmowanie z przekroczeniem progu dziesiętkowego w zakresie do 40 (zakres zwiększany z biegiem kursu),
- Dodawanie i odejmowanie bez przekraczania progu dziesiętkowego do 100 (zakres zwiększany z biegiem kursu),
- Podstawy mnożenia,
- Liczby rzymskie,
- Układanie liczb rosnąco lub malejąco (znaki większości i mniejszości),
- Rozwiązywanie łatwych równań z niewiadomą w postaci okienka.

W klasie 2:

- Wszystko co dla klasy 1,
- Odczytywanie informacji z planów,
- Znajomość jednostek czasu, długości, objętości i wagi,
- Znajomość liczb rzymskich w zakresie od I do XII,
- Mnożenie w zakresie do 40 (zakres zwiększany z biegiem kursu),
- Podstawy dzielenia,
- Rozróżnianie liczby dziesiątek i jedności,
- Figury geometryczne na poziomie zaawansowanym,
- Rozwiązywanie zadań z treścią w zakresie do 50 (zakres zwiększany z biegiem kursu),
- Dodawanie i odejmowanie z przekroczeniem progu dziesiątkowego w zakresie do 100 (zakres zwiększany z biegiem kursu),
- Wskazywanie liczb parzystych i nieparzystych w zakresie do 50,
- Odczytywanie godzin z zegara (godziny niepełne),
- Zamiana godzin na zegarze na popołudniowe,
- Schemat wyboru elementu (np. co drugi, co siódmy),
- Rozwiązywanie łatwych równań z niewiadomą.

W klasie 3:

- Wszystko co dla klasy 1 i 2,
- Szeregowanie liczb w zakresie do 1000,
- Znajomość kalendarza na poziomie zaawansowanym,
- Odczytywanie godzin z zegara na poziomie zaawansowanym (godziny niepełne, zamiana po popołudniowe),
- Figury geometryczne i ich obwody,
- Symetria i oś symetrii,
- Mierzenie odcinków,
- Odczytywanie temperatur (wartości dodatnie i ujemne),
- Dodawanie i odejmowanie trzech liczb w zakresie do 100,
- Tabliczka mnożenia,
- Dzielenie i mnożenie w zakresie do 100 (zakres zwiększany z biegiem kursu),
- Kolejność wykonywania działań,
- Wskazywanie liczby setek, dziesiątek i jedności,
- Rozwiązywanie łatwych równań z niewiadomą.

2. Wymagania systemowe

Minecraft Education

- Komputer z systemem Windows10 lub nowszym lub MacOS Big Sur 11 lub nowszy
- Procesor 32- lub 64-bitowy, procesor wyprodukowany po 2016 roku, 1GHz lub szybszy
- Przynajmniej 2 GB pamięci RAM
- 16 GB wolnego miejsca na twardym dysku
- DirectX 9 ze sterownikiem WDDM 1.0
- Przynajmniej 2 GB pamięci RAM
- 8,8 GB wolnego miejsca na dysku

3. Warunki przystąpienia do Kursu

1. Warunkiem przystąpienia do Kursu jest zawarcie umowy na warunkach określonych w OWS oraz niniejszym Regulaminie. Umowa ze Szkołą jest zawierana na zasadach określonych w OWS.
2. Warunkiem koniecznym po stronie Klienta jest:
 - posiadanie sprawnego komputera z systemem Windows 10 (lub nowszym) lub MacOS Catalina 10.15 (lub nowszym),
 - zainstalowanie na komputerze programu Minecraft Education przed zajęciami - komputer klienta musi spełniać minimalne wymagania sprzętowe umożliwiające uruchomienie programu,
 - posiadanie sprawnego mikrofonu i kamery oraz łącza internetowego o przepustowości dostatecznej do prowadzenia lekcji na platformie online Szkoły,
 - w wyjątkowych sytuacjach Uczestnik może brać udział w Kursie za pośrednictwem urządzeń mobilnych, jednakże Szkoła rekomenduje udział w Kursie z użyciem komputera.
3. Przystąpienie do Kursu (tj. obecność na Pierwszej Płatnej Lekcji) jest równoznaczne z potwierdzeniem posiadania minimum technicznego określonego w powyższym paragrafie.
4. Brak minimum technicznego niezbędnego do realizacji Kursu w trakcie jego trwania nie zwalnia Klienta od opłat zgodnych z OWS oraz niniejszym Regulaminem.

4. Cennik i terminy płatności

1. Cennik i terminy płatności dla nowych Uczestników

a) Opcje płatności w miesiącu początkowym

	Dzieci z klas 1-3
1 lekcja	49,75 zł
2 lekcje	99,50 zł
3 lekcje	149,25 zł
4 lekcje	199 zł
5 lekcji	199 zł

b) Płatności w miesiącach stałych

Pierwszy miesiąc stały w Kursie	Ilość rat przy płatności miesięcznej	Ilość lekcji w Kursie	Rata miesięczna Klasy 1-3
październik	9	30	199 zł
listopad	8	26	199 zł
grudzień	7	23	199 zł
styczeń	6	20	199 zł
luty	5	17	199 zł
marzec	4	13	199 zł
kwiecień	3	9	199 zł
maj	2	6	199 zł

2. Opcje płatności dla Uczestników którzy realizują pełny Kurs ze startem w trzecim tygodniu września 2023 r
- a) Opcja płatności miesięcznej zależne są od ilości lekcji zrealizowanych w trakcie trwania pierwszego miesiąca. Szczegółowe informacje zostały podane w paragrafie 4.1.a

	Dzieci z klas 1-3
Rata miesięczna	199 zł
Ilość lekcji w Kursie	34
Ilość miesięcy w Kursie	10

- b) Opcja płatności za pół Kursu

	Dzieci z klas 1-3
Rata za pół kursu	935,30 zł
Ilość lekcji w Kursie	34
Ilość miesięcy w Kursie	10

- c) Opcja płatności za cały Kurs z góry

	Dzieci z klas 1-3
Rata za cały kurs	1791 zł
Ilość lekcji w Kursie	34
Ilość miesięcy w Kursie	10

3. Płatność za Miesiąc Początkowy dla Nowego Uczestnika Kursu wyliczona jest wg schematu: Ilość Płatnych Lekcji w Miesiącu Początkowym x jednostkowa kwota podana w cenniku. Cena jednostkowa uzależniona jest od wyboru opcji płatności podanych w niniejszym regulaminie do kwoty nie wyższej niż 199 zł dla dzieci z klas 1-3.
4. Rozliczenie za ewentualne niezrealizowane zajęcia zostanie dokonane w kwotach jednostkowych podanych w powyższym Cenniku: 49,75 zł dla dzieci z klas 1-3.
5. Terminy płatności są następujące:
 - a) w Miesiącu Początkowym - do ostatniego dnia kalendarzowego tego miesiąca,
 - b) w Miesiącu Stałym - do 10-go dnia miesiąca za dany miesiąc, opłata wnoszona jest z góry,
 - c) ww. terminy płatności obowiązują także w przypadku wszystkich rodzajów płatności: raty za 1 miesiąc, za połowę Kursu lub za cały Kurs.
6. Szkoła zastrzega sobie prawo do możliwości zmian cen podanych w powyższym Cenniku w trakcie trwania Kursu. Aktualny Cennik będzie dostępny na Platformie Tutore dla każdego zalogowanego Uczestnika Kursu.
7. W ramach Kursu

Ilość lekcji w Kursie	34
Ilość spotkań	34
Długość trwania lekcji	60 min
Częstotliwość spotkań	1/tydzień
Materiały własne Uczestnika	brak
Materiały w cenie Kursu	tak

5. Przebieg Lekcji

1. Każda Lekcja rozpoczyna się przeglądem prac wykonanych poza godzinami zajęć. Przegląd może trwać do 15 minut i jest istotnym elementem programu dydaktycznego.
2. Każda Lekcja dzieli się na odpowiednie do tematu ćwiczenia, których kolejność przedstawia nauczyciel po sprawdzeniu dodatkowych prac.
3. Podczas Lekcji Uczestnicy na bieżąco pokazują postępy w pracy, a nauczyciel stosuje zarówno pochwały jak i korekty, aby pomóc w doprowadzeniu pracy do najlepszej możliwej postaci.
4. Uczestnik nie ma obowiązku stosowania się do sugestii nauczyciela, jeśli są one niezgodne z jego przekonaniami, jednak w przypadku takiego postępowania Uczestnik może nie osiągnąć progresu w ramach udziału w Kursie i Lekcjach.
5. Nauczyciel ma prawo zwrócić Uczestnikowi uwagę w odpowiedzi na niestosowne zachowanie, takie jak używanie wulgaryzmów, przerywanie innym, rozmawianie na tematy niezgodne z tematem Lekcji i inne, takie jak te które niedopuszczalne są w trakcie zajęć szkolnych.
6. Jeśli Uczestnik nie poprawi swojego zachowania nauczyciel ma prawo zgłosić sytuację do infolinii, czego konsekwencją jest telefon do rodzica w sprawie wyjaśnienia zachowania Uczestnika.
7. Jeśli zachowanie nie ulegnie poprawie po wielokrotnych interwencjach nauczyciela i infolinii, organizator zastrzega sobie prawo do pisemnego bądź telefonicznego wezwania Uczestnika do poprawy jego zachowania w terminie nie krótszym niż 14 dni, pod rygorem natychmiastowego rozwiązania umowy na Kurs.

6. Realizacja Kursu

1. Częstotliwość Spotkań – 1 raz w tygodniu.
2. Długość trwania jednej Lekcji – 60 minut.
3. Dni wolne – Szkoła nie prowadzi zajęć w ustawowo wyznaczone dni wolne od pracy (niedziele i święta) oraz dni wolne wyznaczone przez Szkołę. Szkoła prowadzi zajęcia w soboty.
4. Harmonogram prowadzonych zajęć – Szkoła zobowiązuje się do przeprowadzenia Kursu zgodnie z wyznaczonym Kalendarzem zajęć. Kalendarz zajęć jest uzależniony od daty rozpoczęcia Kursu oraz od dnia lub dni tygodnia, w którym lub w których odbywają się Lekcje i będzie dostępny na platformie Tutore.eu.
5. Ilości Uczestników w grupie:
 - a) minimalna ilość osób w grupie – 4 osoby,
 - b) maksymalna ilość osób w grupie – 7 osób.

7. Ewaluacja

1. Raz w ciągu semestru Klient może otrzymać informację o wynikach nauki Uczestnika. Informacja jest przekazywana drogą mailową w formie opisowej.
2. Informacje zawarte w ewaluacji wynikają z minimum dwu miesięcznego doświadczenia nauczyciela z Uczestnikiem.
3. Charakteryzowane są czynniki takie jak postępy w zdobywaniu umiejętności, zaangażowanie na Lekcji i poza Lekcją, interakcja z nauczycielem i innymi Uczestnikami, aspekty techniczne (używanie kamery i mikrofonu).
4. Ewaluacja ma na celu jedynie powiadomienie o tym, jak uczeń odbierany jest podczas lekcji, nie działa na zasadzie oceny szkolnej. W żadnym wypadku wynik ewaluacji nie wyraża realnego stanu umiejętności Uczestnika, ze względu na brak możliwości pełnej i obiektywnej oceny twórczości pozalekcyjnej dziecka.

5. Nauczyciel ma możliwość pominięcia w ewaluacji Uczestnika na temat którego nie ma wystarczającej ilości informacji (na przykład ze względu na brak obecności, brak wykorzystania kamery lub brak jakiegokolwiek komunikacji).

8. Rezygnacja z Kursu

Rezygnacja z Kursu może nastąpić na zasadach opisanych w OWS oraz w niniejszym Regulaminie.