

Regulamin Kursu Programowanie w Minecraft

Regulamin używa definicji stosowanych w Ogólnych Warunkach Sprzedaży (OWS). Integralną częścią niniejszego Regulaminu są OWS na rok szkolny 2024/2025 (tutore.eu/OWS/)

1. Zakres merytoryczny Kursu Programowanie w Minecraft

a) Zakres merytoryczny Programowanie z Minecraft poziom 0

Celem zajęć Programowania z Minecraft jest zapoznanie uczniów ze strukturą tworzenia kodów programów oraz z podstawowymi zagadnieniami występującymi we wszystkich językach programowania. Prezentowanie zagadnień w środowisku Minecraft Education ma za zadanie zachęcić uczniów do aktywnego udziału w zajęciach.

W ramach zajęć będą prowadzone lekcje, mające na celu:

- Zapoznanie z pojęciami występującymi w programowaniu.
- Zrozumienie algorytmów niezbędnych do tworzenia poprawnie działających programów.
- Zapoznanie z możliwościami oferowanymi przez wykorzystywane środowisko.

W trakcie Kursu Uczestnik poznaje podstawy języka programowania "MakeCode" i rozwija swoje umiejętności w zakresie następujących tematów:

- Tworzenie prostych i złożonych kodów,
- Reagowanie na zdarzenia występujące na mapie,
- Programowanie sterowania i ćwiczenie orientacji w przestrzeni,
- Tworzenie algorytmów dla interakcji z otoczeniem,
- Zastosowanie pętli (powtarzalność elementów lub całego programu),
- Debugowanie (odnajdywanie i naprawa błędów) kodu programu,
- Określanie pozycji za pomocą współrzędnych względnych i bezwzględnych,
- Tworzenie rozgałęzień działania programu poprzez zastosowanie instrukcji warunkowych,
- Wykorzystywanie operatorów logicznych (łączenia "i", "lub" oraz zaprzeczenie),
- Wykorzystywanie różnych typów zmiennych,
- Tworzenie i wywoływanie funkcji (podprogramów).

Wyżej wymienione zakresy realizowane są na każdym z poziomów. Poziom zaawansowania programów zależy od wieku uczniów oraz ich poziomu zrozumienia poszczególnych zagadnień. Podstawa programowa będzie proporcjonalnie mniejsza w przypadku dołączenia do grup po wrześniu 2024 roku.

b) Zakres merytoryczny Programowanie z Minecraft poziom 1

Kurs skierowany jest do uczniów, którzy byli uczestnikami pierwszego roku (poziom 0) Programowania z Minecraft.

Celem zajęć Programowania z Minecraft w drugim roku jest rozwinięcie wiedzy uczestników w zakresie struktury tworzenia kodów programów wraz z podstawowymi i zaawansowanymi zagadnieniami występującymi we wszystkich językach programowania. Prezentowanie zagadnień w środowisku Minecraft Education ma za zadanie zachęcić uczniów do aktywnego udziału w zajęciach.

W ramach zajęć będą prowadzone lekcje, mające na celu:

- Powtórzenie, utrwalenie i rozszerzenie wiedzy z zakresu pojęć występujących w programowaniu.
- Zrozumienie złożonych algorytmów niezbędnych do tworzenia poprawnie działających programów
- Zapoznanie z kolejnymi możliwościami oferowanymi przez wykorzystywane środowisko.

W trakcie Kursu Uczestnik rozwija wiedzę dotyczącą języka programowania "MakeCode" i swoje umiejętności w zakresie następujących tematów:

- Zastosowanie posiadanej wiedzy w nowych okolicznościach;
- Reagowanie na zdarzenia występujące na mapie;
- Tworzenie złożonych algorytmów sterowania i interakcji z otoczeniem;
- Tworzenie złożonych pętli (powtór, dopóki, dla, na zawsze);
- Debugowanie (odnajdywanie i naprawa błędów) kodu programu;
- Praktyczne wykorzystywanie i operacje na współrzędnych;
- Tworzenie prostych jak i złożonych instrukcji warunkowych z udziałem operatorów logicznych;
- Tworzenie, wykorzystywanie i wykonywanie działań na zmiennych różnych typów;
- Tworzenie i wywoływanie funkcji z wykorzystaniem parametrów;
- Określanie i wykorzystanie zbiorów danych poprzez użycie tablic;
- Budowanie programów funkcjonalnych minigier.

Wyżej wymienione zakresy realizowane są na każdym z poziomów. Poziom zaawansowania programów zależy od wieku uczniów oraz ich poziomu zrozumienia poszczególnych zagadnień.

Kurs ze względu na charakter kontynuacyjny zaczyna się we wrześniu - po tym terminie nie ma możliwości dołączenia do zajęć.

c) Zakres merytoryczny Programowanie z Minecraft poziom 2

Kurs skierowany jest do uczniów, którzy byli uczestnikami dwóch lat (poziom 0 i 1) Programowania z Minecraft.

Celem zajęć Programowania z Minecraft w trzecim roku nauki jest rozwinięcie wiedzy uczestników w zakresie struktury pisania kodów programów z wykorzystaniem nowego języka programowania – JavaScript. W oparciu o niego uczniowie poznają zasady i struktury związane z pisemnym językiem programowania wraz z wykorzystaniem i rozwinięciem posiadanych umiejętności. Prezentowanie zagadnień w środowisku Minecraft Education ma za zadanie zachęcić uczniów do aktywnego udziału w zajęciach.

W ramach zajęć będą prowadzone lekcje, mające na celu:

- Wykorzystanie poznanych pojęć występujących w programowaniu do tworzenia programów w formie tekstowej.
- Zrozumienie reguł obowiązujących przy pisaniu kodu.
- Zapoznanie się z możliwościami oferowanymi przez wykorzystywane środowisko.

W trakcie Kursu Uczestnik poznaje podstawy języka programowania “JavaScript” i rozwija swoje umiejętności w zakresie następujących tematów:

- Tworzenie prostego kodu z zachowaniem zasad pisowni języka JavaScript;
- Użycie pętli oraz poznanie możliwości ich modyfikacji dzięki pisemnej formie języka;
- Reagowanie na zdarzenia występujące na mapie dzięki językowi Javascript;
- Tworzenie złożonych algorytmów sterowania i interakcji z wykorzystaniem języka JavaScript;
- Debugowanie (odnajdywanie i naprawa błędów) kodu programu napisanego w języku JavaScript;
- Wykorzystanie i zasady zapisu współrzędnych względnych i bezwzględnych w języku JavaScript;
- Poznanie struktur i praktyczne wykorzystanie prostych i złożonych instrukcji warunkowych;
- Wykorzystanie powszechnie stosowanych symboli jako odpowiedników poznanych operatorów logicznych;
- Definiowanie zmiennych globalnych oraz lokalnych wraz z ich wykorzystaniem;
- Tworzenie i wywoływanie funkcji z wykorzystaniem parametrów w języku JavaScript;
- Definiowanie tablic i wykorzystanie zawartych w nich danych;
- Tworzenie złożonych programów z uwzględnieniem przydatnych zabezpieczeń.

Wyżej wymienione zakresy realizowane są na każdym z poziomów. Poziom zaawansowania programów zależy od wieku uczniów oraz ich poziomu zrozumienia poszczególnych zagadnień. Kurs ze względu na charakter kontynuacyjny zaczyna się we wrześniu – po tym terminie nie ma możliwości dołączenia do zajęć.

d) Zakres merytoryczny Programowanie z Minecraft poziom 3

Celem zajęć Programowania z Minecraft w czwartym roku nauki jest zapoznanie się ze strukturą plików projektów programistycznych na przykładzie gry Minecraft z wykorzystaniem środowiska programistycznego MCreator oraz języka Java.

W ramach zajęć będą prowadzone lekcje, mające na celu:

- Zapoznanie się z możliwościami oferowanymi przez środowisko programistyczne MCreator. Poznanie elementów niezbędnych do modyfikacji gotowej gry – Zapoznanie się ze językiem Java oraz jego zasadami i strukturami.
- Opracowanie własnej modyfikacji poprzez stworzenie i oprogramowanie wielu zależnych od siebie elementów
- Rozwinięcie wiedzy dotyczącej poznanych wcześniej zagadnień oraz wprowadzenie nowych pojęć.

W trakcie kursu uczeń rozwija swoje umiejętności w zakresie następujących tematów:

- Pisanie przejrzystego kodu z zachowaniem zasad składni języka Java;
- Tworzenie nowych elementów (bloki, narzędzia) świata gry oraz określanie ich zależności. Programowanie kodu generującego struktury przestrzenne (np. budowle);
- Debugowanie (odnajdywanie i naprawa błędów) kodu programu napisanego w języku Java;
- Tworzenie często występujących w programowaniu mechanizmów (np. przełączników);
- Określanie sposobów oraz skutków interakcji ze stworzonymi elementami;
- Kreatywne myślenie i rozwiązywanie złożonych problemów;
- Planowanie działania programów z uwzględnieniem ograniczeń oraz zabezpieczeń;
- Testowanie oraz optymalizacja działania stworzonych programów.

2. Zakres merytoryczny Programowanie PRO

a) Zakres merytoryczny Programowanie PRO poziom 0

Kurs skierowany jest do uczniów, którzy byli uczestnikami dwóch lat (poziom 0 i 1) Programowania z Minecraft.

Celem zajęć w trzecim roku nauki jest rozwinięcie wiedzy uczestników w zakresie struktury pisania kodów programów z wykorzystaniem nowego języka programowania - JavaScript. W oparciu o niego uczniowie poznają zasady i struktury związane z pisemnym językiem programowania wraz z wykorzystaniem i rozwinięciem posiadanych umiejętności. Prezentowanie zagadnień w środowisku Minecraft Education ma za zadanie zachęcić uczniów do aktywnego udziału w zajęciach.

W ramach zajęć będą prowadzone lekcje, mające na celu:

- Wykorzystanie poznanych pojęć występujących w programowaniu do tworzenia programów w formie tekstowej.
- Omówienie zasad pisowni kodu w celu zachowania właściwej struktury oraz założonej funkcjonalności.
- Zapoznanie się z możliwościami oferowanymi przez wykorzystywane środowisko.

W trakcie Kursu Uczestnik poznaje podstawy języka programowania "JavaScript" i rozwija swoje umiejętności w zakresie następujących tematów:

- Tworzenie kodu z zachowaniem zasad pisowni języka JavaScript;
- Użycie pętli oraz poznanie możliwości ich modyfikacji dzięki pisemnej formie języka;
- Reagowanie na zdarzenia występujące na mapie dzięki językowi Javascript;
- Tworzenie złożonych algorytmów sterowania i interakcji z wykorzystaniem języka JavaScript;
- Debugowanie (odnajdywanie i naprawa błędów) kodu programu napisanego w języku JavaScript;
- Wykorzystanie i zasady zapisu współrzędnych względnych i bezwzględnych w języku JavaScript;
- Poznanie struktur i praktyczne wykorzystanie prostych i złożonych instrukcji warunkowych;
- Wykorzystanie powszechnie stosowanych symboli jako odpowiedników poznanych operatorów logicznych;
- Definiowanie zmiennych globalnych oraz lokalnych wraz z ich wykorzystaniem;
- Tworzenie i wywoływanie funkcji z wykorzystaniem parametrów i zwracania w języku JavaScript;

- Definiowanie tablic i wykorzystanie zawartych w nich danych;
- Tworzenie złożonych programów z uwzględnieniem przydatnych zabezpieczeń.

Poziom zaawansowania programów zależy od wieku uczniów oraz ich poziomu zrozumienia poszczególnych zagadnień. Kurs ze względu na charakter kontynuacyjny zaczyna się we wrześniu. Po tym terminie dołączenie do zajęć będzie możliwe jedynie poprzez uczestnictwo w lekcji pokazowej kursu Programowanie PRO. Podstawa programowa będzie proporcjonalnie mniejsza w przypadku dołączenia do grupy po wrześniu 2024 roku.

b) Zakres merytoryczny Programowanie PRO poziom I

Celem zajęć w czwartym roku nauki jest zapoznanie się ze strukturą plików projektów programistycznych na przykładzie gry Minecraft, z wykorzystaniem środowiska programistycznego MCreator oraz języka obiektowego Java.

W ramach zajęć będą prowadzone lekcje, mające na celu:

- Zapoznanie się z możliwościami oferowanymi przez środowisko programistyczne MCreator.
- Poznanie elementów niezbędnych do modyfikacji gotowej aplikacji.
- Zapoznanie się ze językiem Java oraz jego zasadami i strukturami.
- Opracowanie własnej modyfikacji poprzez stworzenie i oprogramowanie wielu zależnych od siebie elementów.
- Rozwinięcie wiedzy dotyczącej poznanych wcześniej zagadnień oraz wprowadzenie nowych pojęć.

W trakcie kursu uczeń rozwija swoje umiejętności w zakresie następujących tematów:

- Pisanie przejrzystego kodu z zachowaniem zasad składni języka Java;
- Tworzenie nowych elementów (bloki, narzędzia) świata gry oraz określanie ich zależności;
- Programowanie kodu generującego struktury przestrzenne (np. budowle);
- Użycie bibliotek celem wykorzystania opracowanych zależności ze środowiskiem;
- Debugowanie (odnajdywanie i naprawa błędów) kodu programu napisanego w języku Java;
- Tworzenie często występujących w programowaniu mechanizmów (np. przełączników, flag zdarzenia);
- Określanie sposobów oraz skutków interakcji ze stworzonymi elementami;
- Kreatywne myślenie i rozwiązywanie złożonych problemów;
- Planowanie działania programów z uwzględnieniem ograniczeń oraz zabezpieczeń;
- Testowanie oraz optymalizacja działania stworzonych programów.

3. Wymagania systemowe dla wszystkich rodzajów kursów niezależnie od poziomu Kursu:

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

Mcreator

Minimalne wymagania sprzętowe

- Windows 10+ or Linux Ubuntu/Debian or MacOS 11+
- 64-bitowy system operacyjny 4GB ramu
- 2 rdzeniowy procesor
- 1GB wolnej pamięci dyskowej
- połączenie z Internetem

Zalecane wymagania sprzętowe

- Windows 10+ or Linux Ubuntu/Debian or MacOS 11+ 5/12
- 64-bitowy system operacyjny
- 8GB ramu
- 4-ro lub więcej rdzeniowy procesor
- 2GB wolnej pamięci dyskowej
- połączenie z Internetem

4. Warunki przystąpienia do Kursu

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.

Warunkiem koniecznym po stronie Klienta jest:

- spełnienia minimalnych wymagań sprzętowych wskazanych w punkcie 3. - Wymagania sprzętowe
- posiadanie sprawnego komputera wraz z kamerą i mikrofonem oraz łączą internetowego o przepustowości dostatecznej do prowadzenia lekcji na platformie online Szkoły.

Przystąpienie do Kursu jest równoznaczne z potwierdzeniem posiadania minimum technicznego określonego w powyższym paragrafie.

Brak minimum technicznego niezbędnego do realizacji Kursu w trakcie jego trwania nie zwalnia Klienta od opłat zgodnych z OWS oraz niniejszym Regulaminem.

Kurs realizowany jest w opcji subskrypcji. Szczegółowe informacje na temat subskrypcji zostały opisane w OWS.

5. Cennik i terminy płatności

Cennik dla nowych Uczestników – Programowanie w Minecraft

a) Opcje płatności miesięcznej

- Płatność w miesiącu początkowym

	Dzieci klas 3-8	Młodzież z liceum
1 lekcja	57,25 zł	63 zł
2 lekcje	114,50 zł	126 zł
3 lekcje	171,75 zł	189 zł
4 lekcje	229 zł	252 zł
5 lekcji	229 zł	252 zł

- Płatności w miesiącach stałych

Pierwszy miesiąc stały w Kursie	Ilość rat przy płatności miesięcznej	Ilość lekcji w Kursie	Rata miesięczna Klasy 3-8	Młodzież z liceum
październik	9	30	229 zł	252 zł
listopad	8	26	229 zł	252 zł
grudzień	7	23	229 zł	252 zł
styczeń	6	20	229 zł	252 zł
luty	5	17	229 zł	252 zł

marzec	4	13	229 zł	252 zł
kwiecień	3	9	229 zł	252 zł
maj	2	6	229 zł	252 zł
czerwiec	1	3	229 zł	252 zł

b) Opcje płatności za pół kursu

- Płatność w miesiącu początkowym

	Dzieci klas 3-8	Młodzież z liceum
1 lekcja	52,25 zł	57,25 zł
2 lekcje	104,50 zł	114,50 zł
3 lekcje	156,75 zł	171,75 zł
4 lekcje	209,00 zł	229,00 zł
5 lekcji	209,00 zł	229,00 zł

- Płatności w miesiącach stałych

Pierwszy miesiąc stały w Kursie	Ilość rat przy płatności miesięcznej	Ilość lekcji w Kursie	Rata miesięczna Klasy 3-8	Młodzież z liceum
październik	9	30	209 zł	229 zł
listopad	8	26	209 zł	229 zł
grudzień	7	23	209 zł	229 zł
styczeń	6	20	209 zł	229 zł
luty	5	17	209 zł	229 zł
marzec	4	13	209 zł	229 zł
kwiecień	3	9	209 zł	229 zł

maj	2	6	209 zł	229 zł
czerwiec	1	3	209 zł	229 zł

c) Opcje płatności za cały kurs z góry

- Płatność w miesiącu początkowym

	Dzieci klas 3-8	Młodzież z liceum
1 lekcja	49,75 zł	54,75 zł
2 lekcje	99,50 zł	109,50 zł
3 lekcje	149,25 zł	164,25 zł
4 lekcje	199,00 zł	219,00 zł
5 lekcji	199,00 zł	219,00 zł

- Płatności w miesiącach stałych

Pierwszy miesiąc stały w Kursie	Ilość rat przy płatności miesięcznej	Ilość lekcji w Kursie	Rata miesięczna Klasy 3-8	Młodzież z liceum
październik	9	30	199 zł	219 zł
listopad	8	26	199 zł	219 zł
grudzień	7	23	199 zł	219 zł
styczeń	6	20	199 zł	219 zł
luty	5	17	199 zł	219 zł
marzec	4	13	199 zł	219 zł
kwiecień	3	9	199 zł	219 zł
maj	2	6	199 zł	219 zł
czerwiec	1	3	199 zł	219 zł

2. Cennik dla nowych Uczestników - Programowanie PRO

a) Opcje płatności miesięcznej

- Płatność w miesiącu początkowym

	Dzieci klas 5-8	Młodzież z liceum
1 lekcja	63,25 zł	68,00 zł
2 lekcje	126,50 zł	136,00 zł
3 lekcje	189,75 zł	204,00 zł
4 lekcje	253,00 zł	272,00 zł
5 lekcji	253,00 zł	272,00 zł

- Płatności w miesiącach stałych

Pierwszy miesiąc stały w Kursie	Ilość rat przy płatności miesięcznej	Ilość lekcji w Kursie	Rata miesięczna Klasy 5-8	Młodzież z liceum
październik	9	30	253 zł	272 zł
listopad	8	26	253 zł	272 zł
grudzień	7	23	253 zł	272 zł
styczeń	6	20	253 zł	272 zł
luty	5	17	253 zł	272 zł
marzec	4	13	253 zł	272 zł
kwiecień	3	9	253 zł	272 zł
maj	2	6	253 zł	272 zł
czerwiec	1	3	253 zł	272 zł

b) Opcje płatności za pół kursu

- Płatność w miesiącu początkowym

	Dzieci klas 5-8	Młodzież z liceum
1 lekcja	57,00 zł	61,25 zł
2 lekcje	114,00 zł	122,50 zł
3 lekcje	171,00 zł	183,75 zł
4 lekcje	228,00 zł	245,00 zł
5 lekcji	228,00 zł	245,00 zł

- Płatności w miesiącach stałych

Pierwszy miesiąc stały w Kursie	Ilość rat przy płatności miesięcznej	Ilość lekcji w Kursie	Rata miesięczna Klasy 5-8	Młodzież z liceum
październik	9	30	228 zł	245 zł
listopad	8	26	228 zł	245 zł
grudzień	7	23	228 zł	245 zł
styczeń	6	20	228 zł	245 zł
luty	5	17	228 zł	245 zł
marzec	4	13	228 zł	245 zł
kwiecień	3	9	228 zł	245 zł
maj	2	6	228 zł	245 zł
czerwiec	1	3	228 zł	245 zł

c) Opcje płatności za cały kurs z góry

- Płatność w miesiącu początkowym

	Dzieci klas 5-8	Młodzież z liceum
1 lekcja	55,00 zł	59,25 zł
2 lekcje	110,00 zł	118,50 zł
3 lekcje	165,00 zł	177,75 zł
4 lekcje	220,00 zł	237,00 zł
5 lekcji	220,00 zł	237,00 zł

- Płatności w miesiącach stałych

Pierwszy miesiąc stały w Kursie	Ilość rat przy płatności miesięcznej	Ilość lekcji w Kursie	Rata miesięczna Klasy 5-8	Młodzież z liceum
październik	9	30	220 zł	237 zł
listopad	8	26	220 zł	237 zł
grudzień	7	23	220 zł	237 zł
styczeń	6	20	220 zł	237 zł
luty	5	17	220 zł	237 zł
marzec	4	13	220 zł	237 zł
kwiecień	3	9	220 zł	237 zł
maj	2	6	220 zł	237 zł
czerwiec	1	3	220 zł	237 zł

3. Cennik dla Uczestników kontynuujących - Programowanie w Minecraft

a) Opcja płatności miesięcznej

Pierwszy miesiąc stały w Kursie	Ilość rat przy płatności miesięcznej	Ilość lekcji w Kursie	Rata miesięczna Klasy 3-8	Młodzież z liceum
wrzesień	10	34	219 zł	240 zł
październik	9	30	219 zł	240 zł
listopad	8	26	219 zł	240 zł
grudzień	7	23	219 zł	240 zł
styczeń	6	20	219 zł	240 zł
luty	5	17	219 zł	240 zł
marzec	4	13	219 zł	240 zł
kwiecień	3	9	219 zł	240 zł
maj	2	6	219 zł	240 zł
czerwiec	1	3	219 zł	240 zł

b) Opcja płatności za pół kursu

Pierwszy miesiąc stały w Kursie	Ilość rat przy płatności miesięcznej	Ilość lekcji w Kursie	Rata miesięczna Klasy 3-8	Młodzież z liceum
wrzesień	10	34	199 zł	219 zł
październik	9	30	199 zł	219 zł
listopad	8	26	199 zł	219 zł
grudzień	7	23	199 zł	219 zł
styczeń	6	20	199 zł	219 zł
luty	5	17	199 zł	219 zł

marzec	4	13	199 zł	219 zł
kwiecień	3	9	199 zł	219 zł
maj	2	6	199 zł	219 zł
czerwiec	1	3	199 zł	219 zł

c) Opcja płatności za cały kurs z góry

Pierwszy miesiąc stały w Kursie	Ilość rat przy płatności miesięcznej	Ilość lekcji w Kursie	Rata miesięczna Klasy 3-8	Młodzież z liceum
wrzesień	10	34	199 zł	219 zł
październik	9	30	199 zł	219 zł
listopad	8	26	199 zł	219 zł
grudzień	7	23	199 zł	219 zł
styczeń	6	20	199 zł	219 zł
luty	5	17	199 zł	219 zł
marzec	4	13	199 zł	219 zł
kwiecień	3	9	199 zł	219 zł
maj	2	6	199 zł	219 zł
czerwiec	1	3	199 zł	219 zł

4. Cennik dla Uczestników kontynuujących - Programowanie PRO

a) Opcja płatności miesięcznej

Pierwszy miesiąc stały w Kursie	Ilość rat przy płatności miesięcznej	Ilość lekcji w Kursie	Rata miesięczna Klasy 5-8	Młodzież z liceum
wrzesień	10	34	240 zł	260 zł

październik	9	30	240 zł	260 zł
listopad	8	26	240 zł	260 zł
grudzień	7	23	240 zł	260 zł
styczeń	6	20	240 zł	260 zł
luty	5	17	240 zł	260 zł
marzec	4	13	240 zł	260 zł
kwiecień	3	9	240 zł	260 zł
maj	2	6	240 zł	260 zł
czerwiec	1	3	240 zł	260 zł

b) Opcja płatności za pół kursu

Pierwszy miesiąc stały w Kursie	Ilość rat przy płatności miesięcznej	Ilość lekcji w Kursie	Rata miesięczna Klasy 5-8	Młodzież z liceum
wrzesień	10	34	220 zł	237 zł
październik	9	30	220 zł	237 zł
listopad	8	26	220 zł	237 zł
grudzień	7	23	220 zł	237 zł
styczeń	6	20	220 zł	237 zł
luty	5	17	220 zł	237 zł
marzec	4	13	220 zł	237 zł
kwiecień	3	9	220 zł	237 zł
maj	2	6	220 zł	237 zł
czerwiec	1	3	220 zł	237 zł

c) Opcja płatności za cały kurs z góry

Pierwszy miesiąc stały w Kursie	Ilość rat przy płatności miesięcznej	Ilość lekcji w Kursie	Rata miesięczna Klasy 5-8	Młodzież z liceum
wrzesień	10	34	220 zł	237 zł
październik	9	30	220 zł	237 zł
listopad	8	26	220 zł	237 zł
grudzień	7	23	220 zł	237 zł
styczeń	6	20	220 zł	237 zł
luty	5	17	220 zł	237 zł
marzec	4	13	220 zł	237 zł
kwiecień	3	9	220 zł	237 zł
maj	2	6	220 zł	237 zł
czerwiec	1	3	220 zł	237 zł

5. Terminy płatności:

- a) dla nowych Uczestników w miesiącu początkowym termin płatności przypada nie później niż ostatniego dnia danego miesiąca kalendarzowego bez względu na datę zapisu na kurs;
- b) dla nowych Uczestników w miesiącach stałych termin płatności przypada na 10 -ty dzień danego miesiąca rozliczeniowego, w tym wypadku opłata wnoszona jest z góry za dany miesiąc kalendarzowy;
- c) dla Uczestników kontynuujących zgodnie z zasadami opisanymi w OWS pierwszy miesiąc współpracy rozpoczyna się od miesiąca stałego, płatność za ten miesiąc zostanie pokryta z wpłaconego zadatku na kurs, każdy kolejny miesiąc współpracy rozliczany będzie zgodnie z pkt b) niniejszego paragrafu.

6. Rozliczenie kursu po zakończeniu współpracy

- a) Rozliczenie kursu za ewentualne niezrealizowane zajęcia po stronie szkoły zostanie dokonane na warunkach opisanych w OWS w kwotach jednostkowych odpowiadających wybranemu pakietowi płatności.
- b) Kwoty jednostkowe zostały podane w pkt. 5 tabeli o nazwie *Płatność w miesiącach początkowych*.

7. Realizacja kursu

Parametry kursu

częstotliwość spotkań	1 raz w tygodniu
długość trwania jednej lekcji	60 minut
minimalna ilość osób w grupie	4 osoby
maksymalna ilość osób w grupie	8 osób

Harmonogram prowadzonych zajęć

- a) 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 w szczegółach kursu

Dni wolne

- a) 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

8. Ewaluacja

- a) Raz w ciągu semestru Klient może otrzymać informację o wynikach nauki Uczestnika. Informacja jest przekazywana drogą mailową w formie opisowej.
- b) Informacje zawarte w ewaluacji wynikają z minimum dwu miesięcznego doświadczenia nauczyciela z Uczestnikiem.
- c) 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).

- d) 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.
- e) 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).

9. Przebieg Lekcji

- a) Każda Lekcja rozpoczyna się przeglądem prac wykonanych poza godzinami zajęć. Przegląd może trwać do 15 minut i jest istotnym elementem programu dydaktycznego.
- b) Każda Lekcja dzieli się na odpowiednie do tematu ćwiczenia, których kolejność przedstawia nauczyciel po sprawdzeniu dodatkowych prac.
- c) 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.
- d) 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.
- e) 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.
- f) Jeśli Uczestnik nie poprawi swojego zachowania nauczyciel ma prawo zgłosić sytuację do infolinii, czego konsekwencją jest telefon do rodzica w sprawie wyjaśnienia zachowania Uczestnika.
- g) 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.

10. Reklamacja oraz rezygnacja z Kursu

- a) Rezygnacja z Kursu może nastąpić na zasadach opisanych w OWS.

b) Reklamacja z Kursu może nastąpić na zasadach opisanych w OWS.