Tutore

Regulamin kursu programowanie dla dzieci i młodzieży z Minecraft Code & Fun 2026/2027

Regulamin używa definicji stosowanych w Ogólnych Warunkach Sprzedaży (OWS). Integralną częścią niniejszego Regulaminu są OWS na rok szkolny 2026/2027

1. Zakres merytoryczny Kursu Programowanie w Minecraft dla dzieci i młodzieży z Minecraft Code & Fun oraz Programowanie PRO

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. Pełen Kurs składa się z 34 spotkań, każde po 60 minut. Ilość spotkań w Kursie dla Uczestnika zależy od momentu przystąpienia Uczestnika do Kursu. Ilość Spotkań w zależności od momentu przystąpienia określa Tabela wskazana w punkcie 6. Darmowe Zajęcia pokazowe (Lekcja 0) trwają 60 minut. Zajęcia pokazowe odbywają się wyłącznie przez kontakt z działem sprzedaży lub infolinią Szkoły. Zajęcia prowadzone są zgodnie z podstawą programową na poziomie 0.

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" (typu "Scratch") i rozwija swoje umiejętności w zakresie następujących tematów:

- Tworzenie prostych i złożonych kodów.
- Reagowanie na zdarzenia występujące na mapie (w świecie platformy edukacyjnej).
- Programowanie sterowania i ćwiczenie orientacji w przestrzeni.
- Tworzenie algorytmów do 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.
- Wykorzystanie operatorów logicznych (łączenia "i", "lub" oraz zaprzeczenie).
- Wykorzystanie różnych typów zmiennych.
- Tworzenie i wywoływanie funkcji (podprogramów).

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 2026 roku, o czym Klient zostanie każdorazowo poinformowany przed przystąpieniem do grupy poprzez wskazanie Klientowi ile zajęć zostało już przeprowadzonych przed jego przystąpieniem do grupy.

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. Pełen Kurs składa się z 34 spotkań, każde po 60 minut. Ilość spotkań w Kursie dla Uczestnika zależy od momentu przystąpienia Uczestnika do Kursu. Ilość Spotkań w zależności od momentu przystąpienia określa Tabela wskazana w punkcie 6. Darmowe Zajęcia pokazowe (Lekcja 0) trwają 60 minut. Zajęcia pokazowe odbywają się wyłącznie przez kontakt z działem sprzedaży lub infolinią Szkoły. Zajęcia prowadzone są zgodnie z podstawą programową na poziomie 1

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 (w świecie platformy edukacyjnej).
- Tworzenie złożonych algorytmów sterowania i interakcji z otoczeniem.
- Tworzenie złożonych pętli (powtórz, dopóki, dla, na zawsze).
- Debugowanie (odnajdywanie i naprawa błędów) kodu programu.
- Praktyczne wykorzystywanie i operacje na współrzędnych.

- Tworzenie prostych i złożonych instrukcji warunkowych z udziałem operatorów logicznych.
- Tworzenie, wykorzystywanie i wykonywanie działań na różnych typach zmiennych.
- Tworzenie i wywoływanie funkcji z wykorzystaniem parametrów oraz zwracania.
- Określanie i wykorzystanie zbiorów danych poprzez użycie tablic.
- Budowanie programów funkcjonalnych minigier.

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 2026 roku, o czym Klient zostanie każdorazowo poinformowany przed przystąpieniem do grupy poprzez wskazanie Klientowi ile zajęć zostało już przeprowadzonych przed jego przystąpieniem do grupy.

Zakres merytoryczny Programowanie PRO - kurs zaawansowany Code Lab poziom 2

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. Pełen Kurs składa się z 34 spotkań, każde po 60 minut. Ilość spotkań w Kursie dla Uczestnika zależy od momentu przystąpienia Uczestnika do Kursu. Ilość Spotkań w zależności od momentu przystąpienia określa Tabela wskazana w punkcie 6. Darmowe Zajęcia pokazowe (Lekcja 0) trwają 60 minut. Zajęcia pokazowe odbywają się wyłącznie przez kontakt z działem sprzedaży lub infolinią Szkoły. Zajęcia prowadzone są zgodnie z podstawą programową na poziomie 2

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.

Podstawa programowa będzie proporcjonalnie mniejsza w przypadku dołączenia do grup po wrześniu 2026 roku, o czym Klient zostanie każdorazowo poinformowany przed przystąpieniem do grupy poprzez wskazanie Klientowi ile zajęć zostało już przeprowadzonych przed jego przystąpieniem do grupy.

Zakres merytoryczny Programowanie PRO poziom 3

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. Pełen Kurs składa się z 34 spotkań, każde po 60 minut. Ilość spotkań w Kursie dla Uczestnika zależy od momentu przystąpienia Uczestnika do Kursu. Ilość Spotkań w zależności od momentu przystąpienia określa Tabela wskazana w punkcie 6. Darmowe Zajęcia pokazowe (Lekcja 0) trwają 60 minut. Zajęcia pokazowe odbywają się wyłącznie przez kontakt z działem sprzedaży lub infolinią Szkoły. Zajęcia prowadzone są zgodnie z podstawą programową na poziomie 3

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.

Platforma:
Ilekroć w niniejszym Regulaminie Kursu mowa jest o Platformie lub Platformie Tutore, pojęcia te stosuje się zamiennie i należy przez nie rozumieć Platformę Tutore, o której mowa w Ogólnych Warunkach Sprzedaży (OWS).

2. Warunki przystąpienia do Kursu

1. Wraz z zawarciem Umowy na Kurs Uczestnik uzyskuje prawo do udziału w grupowych zajęciach edukacyjnych prowadzonych na żywo przez Nauczyciela w trybie online.

2. Zawarcie Umowy o świadczenie usługi edukacyjnej następuje wraz z udzieleniem przez Szkołę od dnia zawarcia Umowy, na czas obowiązywania Umowy niewyłącznej i ograniczonej terytorialnie do terytorium Polski Licencji na korzystanie z:

a) materiałów edukacyjnych o charakterze pasywnym, udostępnianych za pośrednictwem Platformy Tutore lub drogą elektroniczną przygotowanych w tematyce odpowiadającej danemu Kursowi i dostosowanych do grupy wiekowej dzieci.

3. Licencja udzielona jest wyłącznie w celu realizacji celu edukacyjnego wynikającego z umowy na Kurs na następujących polach eksploatacji:

a) nauka programowania, samodzielna oraz podczas Zajęć,
b) wykonywanie prac domowych i zadań zadawanych przez Nauczyciela.

4. Materiały edukacyjne, o których mowa w ust. 2 lit. a) stanowią integralną część Kursu i służą utrwaleniu oraz rozszerzeniu treści realizowanych podczas zajęć z Nauczycielem.

5. Uczestnikowi przysługuje prawo do korzystania z udostępnionych materiałów edukacyjnych wyłącznie na własny użytek edukacyjny. Zabrania się ich kopiowania, rozpowszechniania, udostępniania osobom trzecim oraz wykorzystywania w celach komercyjnych bez uprzedniej pisemnej zgody Szkoły.

6. Licencja jest niezbywalna i nie obejmuje prawa do przeniesienia uprawnień na osoby trzecie (Uczeń ani Klient nie są uprawnieni do udzielenia sublicencji).

7. Warunkiem koniecznym po stronie Uczestnika, do udziału w prowadzonych Zajęciach jest posiadanie sprawnego komputera wraz z kamerą i mikrofonem oraz łącza internetowego o przepustowości dostatecznej do prowadzenia lekcji na Platformie Tutore.

8. Szkoła informuje Uczestnika o warunkach technicznych, które ten powinien spełnić przed przystąpieniem do Kursu.

9. Brak minimum technicznego niezbędnego do realizacji Kursu w trakcie jego trwania nie zwalnia Klienta od opłat zgodnych z OWS oraz niniejszym Regulaminem; powyższe dotyczy sytuacji, w której odpowiedzialność za brak minimum technicznego ponosi Uczestnik.

3. Wymagania systemowe dla wszystkich rodzajów kursów niezależnie od poziomu

W trakcie trwania kursu Szkoła będzie udostępniać dodatkowe materiały przekazywane od Nauczyciela prowadzącego Kurs, które będą publikowane na Platformie Tutore lub przesyłane drogą elektroniczną. W celu odtworzenia dodatkowych materiałów Klient powinien posiadać sprawny komputer, telefon lub tablet z dostępem do internetu.

Do udziału w Zajęciach, poza wymaganiami opisanymi w punkcie 2 ust. 7 Uczestnik powinien spełnić następujące warunki techniczne:

Minecraft Education

- Komputer z systemem Windows 10 lub nowszym lub MacOS 14
- Procesor 64-bitowy, procesor wyprodukowany po 2016 roku, 1GHz lub szybszy
- Przynajmniej 2 GB pamięci RAM (wymaganie to może ulec zmianie po publikacji wytycznych przez dostawcę)
- DirectX 9 ze sterownikiem WDDM 1.0
- 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

ClickMeeting - na laptopie/pc:

- Procesor dwurdzeniowy 2 GHz (zalecany 4 rdzenie)
- RAM 4 GB (zalecane)
- Internet: min. 2 Mbps (zalecane 4–8 Mbps) + stabilne łącze kablowe lub Wi-Fi 5 GHz
- system operacyjny taki jak Windows 10 lub nowszy, Mac OS wersja 10.13 lub nowszy, Linux, Chrome OS.
- zalecana przeglądarka: Google Chrome (najlepiej aktualna wersja)

ClickMeeting - aplikacja mobilna:

- system operacyjny: Android 8.0 lub nowszy, iOS 13 lub nowszy,
- Internet: minimum 3G, ale zalecane Wi-Fi lub LTE/5G

4. Cennik i rabaty

Miesiąc początkowy

Pierwszy miesiąc współpracy rozpoczyna się miesiącem początkowym, w którym płatność naliczana jest proporcjonalnie do ilości zaplanowanych w tym miesiącu zajęć. Kwoty jednostkowe podane zostały w Cenniku stanowiącym Załącznik do niniejszego Regulaminu.

Łączna kwota płatności w miesiącu początkowym nie może być wyższa niż miesięczna wartość kursu dla danej grupy wiekowej. Wartość miesięczną określa Cennik stanowiący Załącznik do niniejszego Regulaminu.

Miesiące stałe

Każdy miesiąc następujący po miesiącu początkowym traktowany jest jak miesiąc stały. Płatności w miesiącach stałych naliczane są w stałej kwocie zgodnie z Cennikiem stanowiącym Załącznik do Regulaminu.

Jeżeli Klient początkowo dokona płatności w formie płatności miesięcznej, ma prawo w trakcie realizacji Kursu do zmiany formy płatności na płatność w dwóch ratach lub płatność w jednej racie. Powyższe oznacza, że w przypadku takiej zmiany raty zaległe, ustalone poprzednio w systemie miesięcznym, Klient zapłaci w wysokości określonej w systemie rat miesięcznych, zaś pozostałą część za Kurs w wysokości określonej dla systemu dwóch rat albo płatności jednorazowej.

Dołączenie do kursu po wrześniu 2026 r. skutkuje obniżeniem całkowitej opłaty o wartość miesięcy, w których zajęcia już się odbyły. Końcowa kwota do zapłaty, niezależnie od wybranego wariantu płatności, zostanie wyliczona zgodnie z miesięcznymi stawkami podanymi w Cenniku stanowiącym Załącznik do Regulaminu. Miesiąc, w którym Uczestnik dołączył będzie traktowany jako miesiąc początkowy.

W przypadku kiedy Kurs Programowanie w Minecraft dla dzieci i młodzieży z Minecraft Code & Fun będzie drugim zakupionym przez Klienta Kursem, Szkoła przewiduje rabat w kwocie -40 zł. Rabat w łącznej kwocie -40 zł odliczony zostanie proporcjonalnie w każdym miesiącu stałym. Informacja na temat naliczonego rabatu zostanie pokazana na Platformie Tutore podczas ścieżki płatności za Kurs.

Szczegółowy Cennik dostępny jest:

a) w przypadku Kursu Programowanie w Minecraft dla dzieci z Minecraft Code pod adresem Cennik dla kursów grupowych 2026_2027 dla szkół podstawowych

b) w przypadku Kursu Programowanie PRO pod adresem Cennik dla kursów grupowych 2026_2027 Kurs Nauka programowania dla młodzieży kurs zaawansowany Code Lab dla dzieci ze szkół podstawowych
c) w przypadku Kursu Programowanie PRO pod adresem Cennik dla kursów grupowych 2026_2027_Nauka_programowania_dla_młodzieży_Kurs_zaawansowany_Code_Lab_dla dzieci ze szkół ponadpodstawowych

oraz na stronie internetowej www.tutore.eu w zakładce dokumenty.

5. Terminy płatności

Dla nowych uczestników w miesiącu początkowym Klient jest zobowiązany do dokonania płatności w chwili zakupu Kursu poprzez Platformę Tutore lub link dostępny dla potencjalnego Klienta. W przypadku przekazania linku w trakcie rozmowy telefonicznej z przedstawicielem Szkoły płatności można dokonać maksymalnie w ciągu 24 godzin.

Zgodnie z zasadami opisanymi w OWS 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;

Płatność w dwóch ratach jest dostępna jedynie do końca marca. Przy zapisach od kwietnia stosujemy wyłącznie płatność miesięczna oraz płatność za cały kurs z góry, ponieważ całkowity czas trwania kursu jest krótszy.

Płatność za cały kurs z góry jest dostępna jedynie do końca kwietnia. Przy zapisach od maja stosujemy wyłącznie płatność miesięczną.

Poniższa tabela przedstawia szczegółowe informacje dotyczące miesięcy w których dostępne są rodzaje płatności.

Wybrany rodzaj płatności	Miesiąc, od którego klient może wybrać daną formę płatności	Miesiąc, do którego klient może wybrać daną formę płatności
płatność miesięczna	od września 2026	do czerwca 2027
płatność w dwóch ratach	od września 2026	do marca 2027
płatność za cały kurs z góry	od września 2026	do maja 2027

Tutore

6. Rozliczenie kursu po zakończeniu współpracy

Rozliczenie kursu za ewentualne niezrealizowane zajęcia po stronie szkoły zostanie dokonane na warunkach opisanych w OWS w kwotach jednostkowych odpowiadających wybranemu pakietowi płatności.

Wybrany pakiet płatności	Klasy 3-8 Programowanie w Minecraft	Klasy 5-8 Programowanie PRO	Klasy ponadpodstawowe Programowanie PRO
płatność miesięczna	62,25 zł	68,25 zł	73,00 zł
płatność w dwóch ratach	57,25 zł	62,00 zł	66,25 zł
płatność za cały kurs z góry	54,75 zł	60,00 zł	64,25 zł

Ilość lekcji realizowana od danego miesiąca		
Miesiąc	**Ilość planowanych lekcji***	**Ilość miesięcy do opłaty**
wrzesień	34	10
październik	30	9
listopad	26	8
grudzień	23	7
styczeń	20	6
luty	17	5
marzec	13	4
kwiecień	9	3
maj	6	2
czerwiec	3	1

* Ilość zaplanowanych lekcji będzie proporcjonalnie mniejsza w przypadku dołączenia do grupy po wrześniu 2026 roku. Szczegółowe informacje przedstawia tabela powyżej.

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
materiały w cenie Kursu	tak

Harmonogram prowadzonych zajęć

Szkoła zobowiązuje się do przeprowadzenia Kursu zgodnie z wyznaczonym Kalendarzem zajęć. Kalendarz zajęć będzie dostępny na Platformie Tutore w szczegółach kursu.

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.

Ewaluacja

Raz w ciągu semestru Klient może otrzymać informację o wynikach nauki Uczestnika. Informacja jest przekazywana drogą mailową w formie opisowej.

Informacje zawarte w ewaluacji wynikają z minimum dwu miesięcznego doświadczenia nauczyciela z Uczestnikiem.

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).

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.

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 jakiejkolwiek komunikacji).

8. Przebieg Lekcji

Każda Lekcja dzieli się na odpowiednie do tematu ćwiczenia, których kolejność przedstawia nauczyciel po sprawdzeniu dodatkowych prac.

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.
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.

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.

Jeśli Uczestnik nie poprawi swojego zachowania nauczyciel ma prawo zgłosić sytuację do infolinii, czego konsekwencją jest telefon do rodzica w sprawie wyjaśnienia zachowania Uczestnika.

9. Reklamacja oraz rezygnacja z Kursu

Rezygnacja z Kursu możliwa jest wraz z zachowaniem jednomiesięcznego okresu wypowiedzenia ze skutkiem na koniec kolejnego miesiąca kalendarzowego liczonego od dnia złożenia rezygnacji. Rezygnacja z Kursu może nastąpić na zasadach opisanych w OWS.

Reklamacja z Kursu może nastąpić na zasadach opisanych w OWS.
Klient zachowuje również prawo do rozwiązania umowy na Kurs ze skutkiem natychmiastowym w wypadkach wskazanym w OWS.