

Regulamin Kursu Programowanie z Minecraft

Regulamin używa definicji stosowanych w Ogólnych Warunkach Sprzedaży (OWS). Integralną częścią niniejszego Regulaminu są OWS na rok szkolny 2021/22 (tutore.eu/OWS/).

1. Zakres merytoryczny Kursu Programowanie z Minecraft

ETAP I

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

W ramach zajęć będą prowadzone lekcje, mające na celu:

1. Zapoznanie się z pojęciami występującymi w programowaniu
2. Zrozumienie algorytmów niezbędnych do tworzenia poprawnie działających poleceń
3. Zapoznanie się z możliwościami oferowanymi przez wykorzystywane środowisko

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

1. Tworzenie prostego kodu.
2. Tworzenie pętli programowych (REPEAT, WHILE, FOR).
3. Tworzenie złożonych algorytmów sterowania.
4. Praktyczne wykorzystywanie współrzędnych kartezjańskich w programowaniu.
5. Tworzenie prostych jak i zaawansowanych poleceń warunkowych.
6. Wykorzystywanie warunków logicznych (AND, OR, NOT).
7. Tworzenie pętli WHILE z wykorzystaniem funkcji logicznych.
8. Tworzenie oraz wykorzystywanie różnych typów zmiennych.
9. Reagowanie na zdarzenia występujące w grze.
10. Tworzenie i wywoływanie funkcji.
11. Debugowanie gotowego kodu programu.

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

Podstawa programowa będzie proporcjonalnie mniejsza w przypadku dołączenia do grup po wrześniu 2021 roku.

ETAP II

Celem drugiego etapu kursu z Programowania z Minecraft jest zapoznanie się ze strukturą plików projektów programistycznych na przykładzie gry Minecraft z wykorzystaniem środowiska programistycznego MCreator.

W ramach zajęć będą prowadzone lekcje, mające na celu:

1. Zapoznanie się z możliwościami oferowanymi przez środowisko programistyczne MCreator
2. Poznanie elementów niezbędnych do modyfikacji gotowej gry
3. Zapoznanie się ze strukturą plików niezbędna do tworzenia modyfikacji

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

1. Przypomnienie wiadomości z poprzedniego kursu.
2. Tworzenie nowych bloków w grze.
3. Tworzenie narzędzi o niestandardowych możliwościach.
4. Programowanie urządzeń wykonujących założone zadania.
5. Modyfikowanie standardowego generatora świata.
6. Wykorzystanie nowo wygenerowanych rud do tworzenia receptur.
7. Programowanie automatycznej generacji stworzonych przez uczniów struktur.
8. Tworzenie nowych mobów i implementowanie im "inteligencji".
9. Nadawanie niestandardowym możliwości standardowym przedmiotom.

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

Podstawa programowa będzie proporcjonalnie mniejsza w przypadku dołączenia do grup po wrześniu 2021 roku.

2. 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 zdalnie i zasady jej zawarcia są określone w OWS.
2. Warunkiem koniecznym po stronie Klienta jest:
 - a) posiadanie akcesoriów w postaci: brak dodatkowych wytycznych,
 - b) posiadanie sprawnego komputera wraz z kamerą i mikrofonem oraz łącza internetowego o przepustowości dostatecznej do prowadzenia lekcji na platformie online Szkoły,
 - c) 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.

3. Cennik i terminy płatności

1. Cennik dla Uczestników Kontynuujących, którzy realizują pełny Kurs ze startem w 3 lub 4 tygodniu września 2021:

	Dzieci z klas 3-8 oraz 1-a klasa szkoły średniej
Rata przy płatności miesięcznej (10 rat)	169 zł
Cena za 1 lekcję przy płatności miesięcznej	47,0 zł
Rata przy płatności za 3 miesiące	492 zł
Oszczędzasz rocznie	50 zł
Rata przy płatności za 1 semestr (5 miesięcy)	805 zł
Oszczędzasz rocznie	80 zł
Rata przy płatności za cały kurs (10 miesięcy)	1 590 zł
Oszczędzasz rocznie	100 zł
W ramach kursu	
Ilość lekcji w kursie	36
Ilość spotkań	36
Długość trwania lekcji	60 min
Częstotliwość spotkań	1 / tydzień
Materiały własne uczestnika	brak
Dostęp do serwera Minecraft by Tutore	<input checked="" type="checkbox"/>
Webinary parentingowe	<input checked="" type="checkbox"/>
Warsztaty z zakresu efektywnej nauki	<input checked="" type="checkbox"/>
Konkursy	<input checked="" type="checkbox"/>
Lajwy	<input checked="" type="checkbox"/>
Materiały w cenie kursu	<input checked="" type="checkbox"/>
Zniżka na obozy - 100 zł	<input checked="" type="checkbox"/>

2. Cennik dla Nowych Uczestników Kursu:

Pierwszy Miesiąc Stały w Kursie	Ilość rat przy płatności miesięcznej	Ilość Lekcji w Kursie	Rata miesięczna
październik 2021	9	34	169 zł
listopad 2021	8	30	169 zł
grudzień 2021	7	26	169 zł
styczeń 2022	6	23	169 zł
luty 2022	5	19	169 zł
marzec 2022	4	16	169 zł
kwiecień 2022	3	12	169 zł
maj 2022	2	8	169 zł
czerwiec 2022	1	4	169 zł

3. Płatność za Miesiąc Początkowy dla Nowego Uczestnika Kursu wyliczona jest wg schematu:

ilość Płatnych Lekcji w Miesiącu Początkowym x 42,25 zł- do kwoty nie wyższej niż 169 zł za miesiąc.

4. 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,
- c) ww. terminy płatności obowiązują także w przypadku wszystkich rodzajów płatności: raty za 1 miesiąc, za 3-miesiące, za 1 semestr lub za cały Kurs.

4. Realizacja Kursu

1. Częstotliwość Spotkań - 1 raz na tydzień.
2. Długość trwania 1 Lekcji - 60 minut.
3. Harmonogram prowadzonych zajęć - Szkoła zobowiązuje się do przeprowadzenia Kursu zgodnie z wyznaczonym Kalendarzem. Kalendarz zajęć jest uzależniony od daty rozpoczęcia Kursu oraz od dnia lub dni tygodnia, w którym lub w których odbywają się Lekcje i będzie przekazany w formie załącznika lub pokazany na stronie tutore.eu.
4. Dni wolne - Szkoła nie prowadzi zajęć w ustawowo wyznaczone dni wolne od pracy (niedziele i święta). Szkoła prowadzi zajęcia w soboty.
5. Ilości Uczestników w grupie:
 - a) minimalna ilość osób w grupie - 4 osoby,
 - b) maksymalna ilość osób w grupie -12 osób.
6. Data zakończenia zajęć: Kurs będzie zrealizowany najpóźniej do dnia 30.06.2022.
7. Jeżeli Szkoła z przyczyn niezależnych (np. absencje nauczyciela) nie przeprowadzi ilości Lekcji określonej w Regulaminie, do dnia 15.07.2022 zwróci Klientowi opłaty proporcjonalne

do ilości nie przeprowadzonych Lekcji w Kursie lub za zgodą Klienta przekazuje wniesione opłaty na inne kursy lub usługi.

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. Podczas przeglądu Uczestnicy mogą pokazać prace dodatkowe o dowolnym temacie i wykonane w dowolnej technice.
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 przekonaniem, ale jeśli notorycznie powtarza się będzie odmowa współpracy z nauczycielem to nie należy oczekiwać korzyści z Lekcji dla Uczestnika.
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 w sprawie wyjaśnienia zachowania Uczestnika.
7. Jeśli zachowanie nie ulegnie poprawie po wielokrotnych interwencjach nauczyciela i infolinii to organizator zastrzega sobie prawo do dyscyplinarnego wypisania Uczestnika z Kursu za jego naganne zachowanie.

6. Rezygnacja z Kursu

Rezygnacja z Kursu może nastąpić na zasadach opisanych w OWS.