

UMOWA O ŚWIADCZENIE USŁUGI NAUCZANIA PODSTAW PROGRAMOWANIA NA KURSIE PROGRAMOWANIA INSTAKÓŁKO

Zawarta w dniu _____ pomiędzy

Placówką Edukacji Informatyczno-Matematycznej InstaKod, w skrócie PEIM InstaKod, wpisaną do ewidencji placówek oświatowo-wychowawczych prowadzonej przez Miasto Stołeczne Warszawa pod numerem 128 Pz, z siedzibą w Warszawie przy ul. Bażanciej 16, prowadzoną przez **InstaKod Sp. z o.o.** z siedzibą przy ul. Wiktorskiej 17A w Warszawie, upoważniającą do zawarcia umowy Panią Ewę Gąsienica-Samek – Dyrektora Placówki, zwaną dalej **Placówką** a

Panią/Panem:

IMIĘ I NAZWISKO RODZICA/OPIEKUNA: _____

zwanym dalej **Rodzicem ucznia**.

IMIĘ I NAZWISKO UCZNIĄ: _____

Szczegółowe dane ucznia oraz jego rodziców/opiekunów znajdują się w Załączniku nr 1 do niniejszej Umowy.

§ 1 PRZEDMIOT UMOWY

1. Przedmiotem Umowy jest świadczenie usług edukacyjnych w zakresie nauki informatyki. Uczniowie wędrują ścieżką rozwoju informatycznego na zajęciach InstaKółka, realizując poszczególne jego programy. Ścieżka rozwoju informatycznego składa się z kilku programów i jest spiralą. Oznacza to, że pojęcia informatyczne wprowadzane w jednym programie są utrwalane i pogłębiane w kolejnym.
2. W zależności od wieku, uczniowie realizują swoją ścieżkę rozwoju wg jednego z poniższych schematów:
 - a) Uczniowie klas 3-5 szkoły podstawowej:
Podstawy programowania w Assembly → Podstawy programowania w Pythonie → Podstawy programowania w C++ → Podstawy algorytmiki
 - b) Uczniowie klas 5-6 szkoły podstawowej:
Podstawy programowania w Pythonie z elementami Assembly → Podstawy programowania w C++ → Podstawy algorytmiki
 - c) Uczniowie klas 7-8 szkoły podstawowej:
Podstawy programowania w Pythonie → Podstawy programowania w C++ → Podstawy algorytmiki
 - d) Uczniowie klas 1-2 szkoły średniej:
Podstawy programowania w Pythonie → Podstawy programowania w C++ → Podstawy algorytmiki
3. Zajęcia InstaKółka odbywają się on-line.
4. Placówka gwarantuje odpowiedni poziom merytoryczny i metodyczny prowadzących zajęcia.

§ 2 ORGANIZACJA ZAJĘĆ

1. Zajęcia InstaKółka odbywają się w wymiarze 30 spotkań łącznie, online po 90 minut każde.
2. Zajęcia prowadzone są w okresie od 20.09.2021 do 12.06.2022 zgodnie z kalendarzem stanowiącym Załącznik nr 2 do niniejszej Umowy, czyli od tygodnia 1 do tygodnia 30 zaznaczonego w Kalendarzu zajęć.
3. Zajęcia odbywają się w tygodniach oznaczonych w kalendarzu w Załączniku 2 w godzinach popołudniowych, w dwóch turach godzinowych w dniach od poniedziałku do piątku.
 - o Pierwsza tura zajęć: 15:15 – 16:50
 - o Druga tura zajęć: 17:00 – 18:35.
4. O przydziale do programu oraz do grupy decyduje dyrektor Placówki w uzgodnieniu z Rodzicem ucznia. Każdy uczeń uczestniczy w jednych zajęciach w tygodniu.
5. Celem zajęć InstaKółka jest budowanie umiejętności podstaw programowania. Zajęcia przeznaczone są dla wszystkich uczniów zainteresowanych informatyką, nie tylko przyszłych olimpijczyków. Niemniej zadania mają olimpijski charakter, z jasno określonym wejściem i oczekiwanym wyjściem oraz ścisłym określeniem pojęcia poprawności rozwiązań.
6. Program Instakółka jest spiralą. Nauka rozpoczyna się od budowania podstawowych pojęć, zaczynając od prostszego języka (w przypadku najmłodszych uczniów Assembly) – wejścia, wyjścia, operacji arytmetycznych, instrukcji warunkowej i pętli. W kolejnym kroku pojęcia te są pogłębiane i utrwalane w języku Python 3, z poszerzeniem o tablice. W kolejnym kroku uczniowie wracają znów do pojęć wejścia, wyjścia, zmiennych, operacji arytmetycznych, warunków i pętli oraz operacji na tablicach poszerzając je i utrwalając w języku C++. Po rozbudowaniu tych pojęć o napisy i nabyciu biegłości w pisaniu w C++ przechodzą do koncepcji złożoności czasowej i rozpoczynają naukę podstaw algorytmiki, mierząc się z zadaniami Olimpiady Informatycznej Juniorów.
7. Każdy uczeń pracuje w swoim tempie i na swoim poziomie. Tematy ogólne wprowadzane są wspólnie dla wszystkich uczniów w grupie. Każdy uczeń otrzyma dostęp do zestawu zadań, które pozwalają zgłębić omawiane zagadnienia. Poziom zadań jest zindywidualizowany, tak by zarówno rozwijać umiejętności przyszłych uczestników Olimpiady Informatycznej Juniorów, jak i pozwolić początkującym rozpocząć ustrukturyzowaną przygodę z prawdziwym programowaniem. Celem zajęć jest nie tylko budowanie podstawowej wiedzy i umiejętności z zakresu programowania, ale również ćwiczenie ścisłego myślenia.
8. Na zajęciach pracuje równocześnie maksymalnie 8 uczniów pod opieką jednego instruktora.
9. W przypadku choroby instruktora zorganizowane będzie zastępstwo, a Rodzice otrzymają informację drogą mailową.
10. W przypadku nieobecności ucznia na zajęciach nie ma możliwości uczestnictwa w nich w innym terminie, niemniej uczeń otrzyma dostęp do zadań i będzie mógł rozwiązywać je samodzielnie w późniejszym terminie.
11. Rodzice zobowiązują się do zapewnienia komputera z systemem Windows, kamery i mikrofonu i bezproblemowym dostępem do internetu.

§ 3 OPŁATY

1. Nauka prowadzona w ramach Kursu Programowania InstaKółka jest odpłatna.
2. Koszt łączny kursu wynosi 2100 zł, na który składa się 30 zajęć. Koszt obejmuje opłatę za zajęcia on-line, dostęp do platformy on-line oraz materiałów dydaktycznych (zadań) na czas trwania kursu. Opłata wnoszona jest w 10 ratach płatnych co miesiąc, wynoszących 210 zł każda.
3. Pierwsza rata, w kwocie 210 zł, jest zaliczką płatną w dniu podpisania umowy. Opłacenie zaliczki w terminie gwarantuje możliwość udziału w kursie.
4. Kolejne raty płatne są do 3-ciego dnia kolejnego miesiąca kalendarzowego.
5. W przypadku drugiego i kolejnego dziecka z rodziny na drugie i każde kolejne dziecko opłata obniżona jest o 10%.
6. Płatności należy dokonywać na konto: InstaKod Sp. z o.o. nr 43 1090 2590 0000 0001 4216 2520. Za datę płatności uznaje się datę wpływu lub datę wysłania maila z potwierdzeniem przelewu.
7. Brak zapłaty zaliczki lub opłaty za kurs w ustalonym terminie może skutkować przydziałem miejsca innemu uczestnikowi i daje Placówce prawo rozwiązania umowy.
8. Podane kwoty są kwotami do zapłaty brutto.
9. Umowa jest zawierana przez Placówkę z osobą fizyczną, nie wystawia się faktur na działalności gospodarcze.

§ 4 ROZWIĄZANIE UMOWY

1. Rozwiązanie umowy następuje po złożeniu przez Rodzica pisemnej rezygnacji z kursu drogą mailową na adres instakolko@instakolko.pl. Rozwiązanie skutkuje na koniec kolejnego miesiąca kalendarzowego od daty złożenia wypowiedzenia.
2. W sytuacji rozwiązania umowy ostatnia należna rata jest za miesiąc, na koniec którego skutkuje rozwiązanie umowy. Oznacza to, że raty za miesiące po dacie zakończenia obowiązywania umowy są anulowane.
3. Placówka może rozwiązać umowę, gdy zachowanie Ucznia stwarza zagrożenie dla efektywności nauczania innych uczniów.

§ 5 POSTANOWIENIA KOŃCOWE

1. Strony zobowiązują się do rozpatrywania spraw polubownie.
2. Wszystkie zmiany Umowy wymagają formy pisemnej pod rygorem nieważności.
3. Rodzic oświadcza, że zapoznał się z opłatami i kalendarzem zajęć.
4. Umowa zawarta została w formie elektronicznej.

Podpis rodzica/opiekuna

Podpis dyrektora Placówki Edukacji
Informatyczno-Matematycznej InstaKod

OŚWIADCZENIE DOTYCZĄCE PRZETWARZANIA DANYCH OSOBOWYCH

Wyrażam zgodę na zachowanie i przetwarzanie danych osobowych moich i mojego dziecka w zakresie niezbędnym do realizacji zawartej umowy. Oświadczam, że zostałem zapoznany z przysługującym mi prawem do wglądu i dokonania zmian w moich danych osobowych. Administratorem danych osobowych zbieranych w celu świadczenia usługi zgodnej z niniejszą umową jest Ewa Gąsienica-Samek.

Podpis rodzica/opiekuna

(wersja umowy: IK/R/20210826/kont)