

Człowiek – najlepsza inwestycja



**KREATYWNIE  
W PRZEDSIĘBIORCZOŚĆ**

**PORTAL EDUKACYJNY**

**Instrukcja obsługi  
Panelu Nauczyciela**



**KAPITAŁ LUDZKI**  
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI



**UNIA EUROPEJSKA**  
EUROPEJSKI  
FUNDUSZ SPOŁECZNY



Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego



## **Podstawy Przedsiębiorczości**

### **Portal edukacyjny**

#### **Instrukcja obsługi Panelu Nauczyciela**

**Autorzy:**

Wojciech Krzaczek

Adrian Matylewicz

Lublin, 2015



**KAPITAŁ LUDZKI**  
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI



Urząd Miasta Lublin

**UNIA EUROPEJSKA**  
EUROPEJSKI  
FUNDUSZ SPOŁECZNY



## Spis treści

Wstęp .....	4
ROZDZIAŁ I. Informacje ogólnie – techniczne .....	6
1.1. Informacje ogólne.....	6
1.2. Informacje techniczne .....	6
Rozdział II Panel nauczyciela.....	7
1.1 Rozpoczęcie pracy z programem .....	7
1.2 Praca w Panelu nauczyciela .....	10
Zakładka „Lekcje” .....	12
Zakładka „Klasy”.....	13
Zakładka „Statystyki”.....	23
Zakładka „Moje konto” .....	27
Zakładka „Wypełnione formularze” .....	28
Zakładka „Nieaktywni użytkownicy” .....	29
Zakładka „Przetargi” .....	31

## Wstęp

Portal edukacyjny, zwany dalej Portalem, powstał w projekcie „Kreatywnie w przedsiębiorczość”, który został współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego Programu Operacyjnego Kapitał Ludzki, Priorytet III, Programu Operacyjnego Kapitał Ludzki na podstawie umowy o dofinansowanie nr WND–POKL.03.03.04–00–081/12.

Jest on uzupełnieniem Innowacyjnego programu nauczania przedmiotu „Podstawy przedsiębiorczości” w klasach licealnych.

Celem Portalu jest czynne zademonstrowanie wszystkich czynności, jakie powinien wykonać przedsiębiorca, aby założyć i rozwijać swoją działalność gospodarczą. Użyte w Portalu wnioski i formularze wyglądają identycznie, jak w obecnej rzeczywistości. Jednak, ze względów praktycznych zarówno czynności rejestracyjne, ewidencyjne oraz sprawozdawcze zostały uproszczone. tzn. nie jest wymagane wypełnianie wszystkich pól.

Dodatkowo, portal zawiera część edukacyjną tzw. Platformę e-learningową, która gromadzi wypełnione przez ucznia wnioski i formularze oraz materiały edukacyjne, takie jak ustawy, materiały szkoleniowe oraz prezentacje niektórych lekcji.

### **Portal składa się z czterech modułów:**

- 1. Moduł administracyjny**, do którego mają dostęp tylko administratorzy Portalu. To znaczy administrator główny i administrator szkolny. Szczegółowe zadania administratorów zostały opisane w **instrukcji dla administratorów portalu**. Instrukcja do pobrania na stronie: <http://kreatywnie.lublin.eu/administration>
- 2. Moduł nauczycielski**, do którego mają dostęp zarówno nauczyciele, jak i administratorzy. Praca w module nauczycielskim polega na uruchamianiu sesji (lekcji), podczas której uczniowie mają dostęp do Gry (Moduł 4.) Podczas, którego mają wykonać zleczone im przez nauczyciela zadania. Ponadto, nauczyciele mają możliwość weryfikacji i akceptacji rejestrujących się uczniów. Mają wgląd w statystyki szkoły, swoich klas, grup uczniów oraz pojedynczych uczniów. Nauczyciele podejmują również decyzje dotyczące udziału uczniów lub ich grupy w przetargach oraz ich rozstrzygnięciu. Czynności podejmowane przez nauczyciela w celu rozpoczęcia pracy z Portalem zostały szczegółowo określone w **Instrukcji obsługi Panelu Nauczyciela** natomiast zakres czynności nauczyciela podczas lekcji i pracy z uczniami opisany jest w **Instrukcji obsługi Gry**.
- 3. Moduł Edukacyjny (platforma e-learningowa)**, do którego mają dostęp wszyscy użytkownicy Portalu. Zawiera on materiały edukacyjne, prezentacje oraz inne materiały potrzebne do przeprowadzenia lekcji. Dostęp do zawartości nie jest równy dla wszystkich. Zależy on od statusu użytkownika (administratorzy, nauczyciel, uczeń). A w przypadku ucznia zależy od jego osiągnięć w grze. Natomiast nauczyciele mają możliwość do zamieszczania tam swoich materiałów. Szczegółowo, zostało to opisane w **Instrukcji obsługi Platformy e-learningowej**.
- 4. Moduł Gra**, do której oprócz uczniów mają dostęp tylko administratorzy, polega na wykonaniu w odpowiedniej kolejności, na odpowiednich lekcjach czynności związanych z założeniem i prowadzeniem przez ucznia działalności gospodarczej. Na mapie miasta zostały umieszczone instytucje i firmy niezbędne do funkcjonowania

podmiotu gospodarczego w naszej rzeczywistości. Gra ma charakter liniowy. Dostęp do odpowiednich budynków (Urząd Pracy, Banki, Agencje Marketingowe etc.) jest możliwy dopiero wtedy, kiedy status ucznia na to pozwoli. To znaczy, nie mamy wstępu do Banku bez uprzedniej rejestracji działalności gospodarczej lub też nie możemy wejść do Agencji Marketingowej lub Biura Wynajmu Lokali bez założonego konta bankowego itp. Szczegóły dotyczące obsługi tego modułu znajdują się w **Instrukcji obsługi Gry.**

Wszystkie moduły Portalu są w pełni ze sobą zsynchronizowane. Wystarczy, aby użytkownik raz zalogował się i w dowolnej chwili może przełączać się pomiędzy poszczególnymi modułami.

**Niniejsza Instrukcja dotyczy szczegółowo obsługi Panelu Nauczyciela.**

## **ROZDZIAŁ I.**

### **Informacje ogólnie – techniczne**

#### **1.1. Informacje ogólne**

Program działa w środowisku MS Windows. Sposób poruszania się po modułach właściwy jest dla standardu pracy w tym środowisku. Dokumentacja systemu nie zawiera opisu zasad pracy w środowisku Windows. Użytkownik systemu powinien posiadać podstawowe umiejętności w tym zakresie, jak uruchamianie modułów, przełączanie się pomiędzy oknami, posługiwanie się myszką. System jest w pełni zintegrowany ze środowiskiem Windows.

Natomiast sposób poruszania się w grze oraz jej obsługa zostanie szczegółowo opisana w dalszej części instrukcji.

Portal komunikuje się z użytkownikiem w formie interaktywnej, tzn. realizuje na bieżąco polecenia użytkownika. Urządzeniami umożliwiającymi komunikację użytkownika z programem są klawiatura, myszka i monitor ekranowy.

#### **1.2. Informacje techniczne**

Jako stacje robocze należy stosować współczesne komputery z systemem operacyjnym MS Windows XP lub Vista oraz MS Windows 7 i wyższe wersje.

Na stacji roboczej wskazane jest zainstalowanie przeglądarki internetowej Mozilla Firefox lub Google Chrome. Podczas pierwszego uruchomienia, przeglądarka zgłosi nam ewentualny brak zainstalowanych wtyczek, które trzeba doinstalować. Dodatkowo, należy zainstalować darmowy program Adobe Reader w wersji polskojęzycznej.

W celu uruchomienia Portalu należy w przeglądarce wpisać adres domeny obsługującej Portal, który nadany jest przez administratora korzystającej z Portalu jednostki (np. szkoły). Administrator tworzy nazwę domeny w momencie instalowania narzędzia na lokalnym serwerze. **Na potrzeby niniejszej instrukcji posłużymy się adresem: [www.kreatywnie.lublin.eu](http://www.kreatywnie.lublin.eu)** Po wpisaniu poprawnego adresu domeny podanej przez administratora powinien wczytać się poprawnie ekran startowy Portalu.

Wszystkie dane przechowywane są na serwerze i nie ma potrzeby robienia dodatkowych kopii.

## Rozdział II Panel nauczyciela

### 1.1 Rozpoczęcie pracy z programem

Aby się zalogować, należy najpierw wpisać w pasek adresu przeglądarki Internetowej np. adres [www.kreatywnie.lublin.eu](http://www.kreatywnie.lublin.eu). – jest to adres przykładowy, wpisz adres nadany przez Twojego administratora.

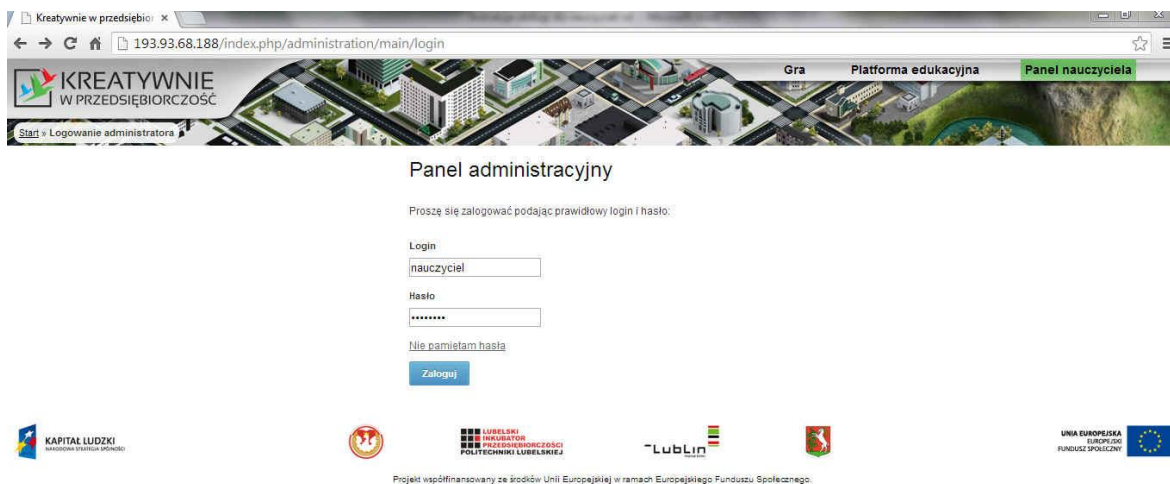
Wyświetli nam się strona:



*Screen nr 1. Okno logowania się do portalu.*

Po wyświetleniu się strony, należy wcisnąć w górnym prawym rogu zakładkę „Panel nauczyciela”. (Uwaga: nie trzeba czekać na załadowanie się strony i można wcześniej zaznaczyć tę górną zakładkę).

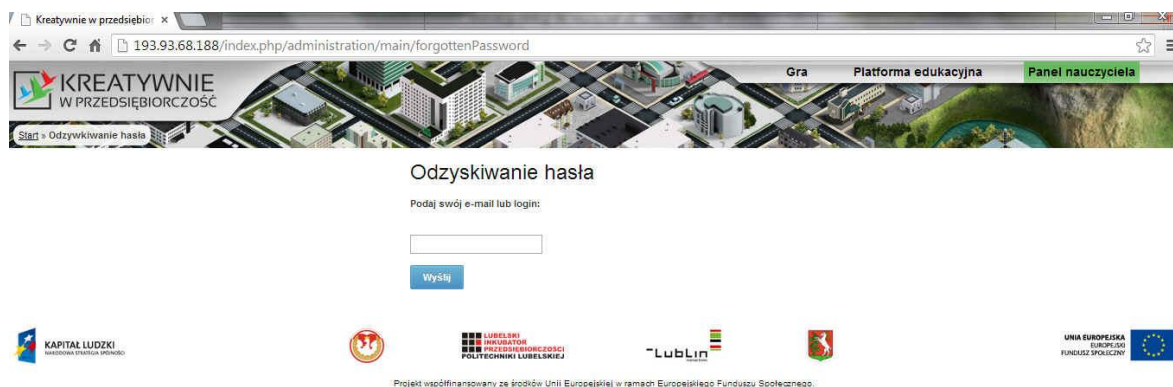
Wówczas pokaże nam się nowa strona do logowania (dla nauczycieli):





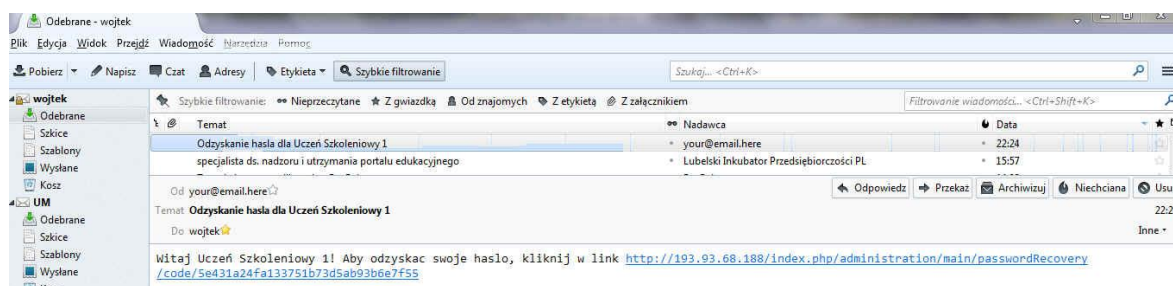
## Screen nr 2. Okno do logowania się dla nauczycieli i administratorów.

Teraz, nauczyciel powinien wpisać swój login oraz hasło. Login i hasło musi zostać wcześniej zarejestrowane w bazie przez administratora danej szkoły. W razie zapomnienia hasła, należy wcisnąć przycisk „Nie pamiętam hasła”. Wówczas, pojawi się kolejne okno.



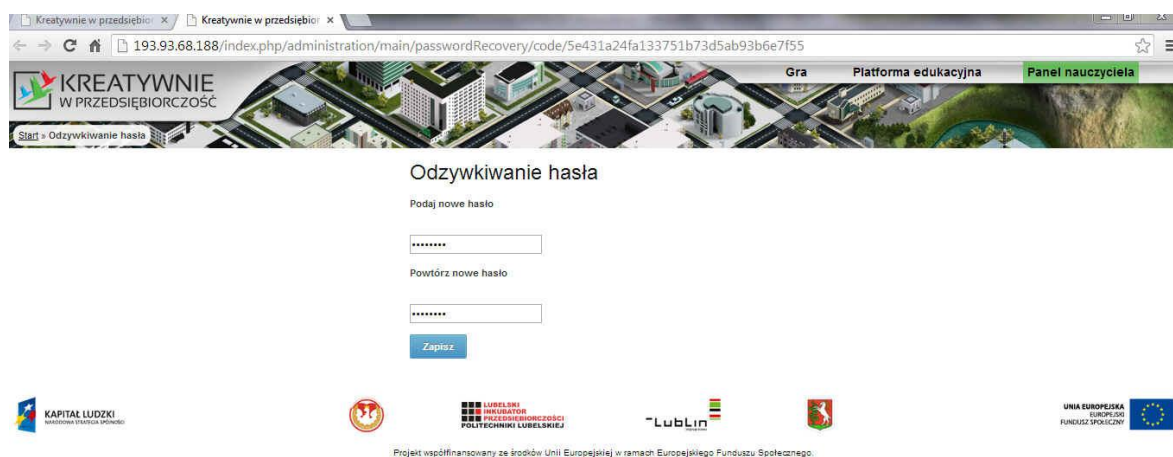
## Screen nr 3. Odzyskiwanie hasła.

Po podaniu swojego adresu poczty elektronicznej lub loginu, prześle nauczycielowi nową wiadomość na jego skrzynkę pocztową.



## Screen nr 4. Odzyskiwanie hasła – link na poczcie elektronicznej.

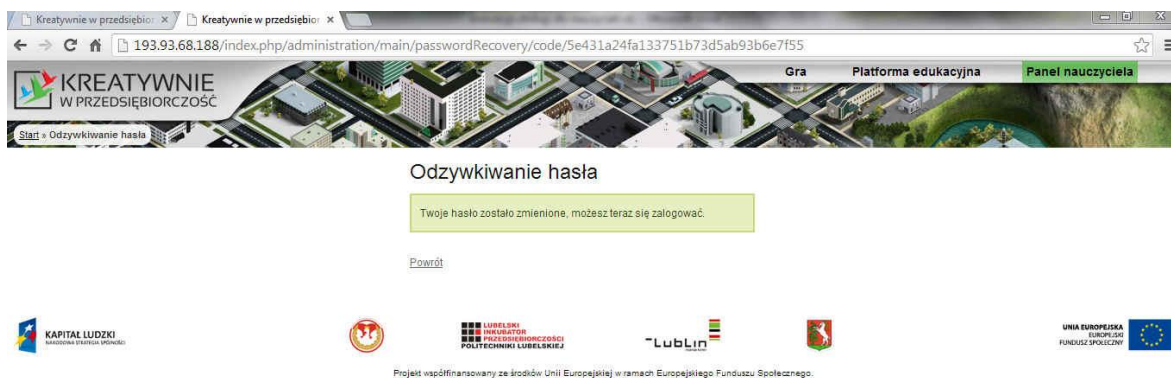
Po wciśnięciu podanego linku, otworzy nam się strona do podania nowego hasła.



## Screen nr 5. Odzyskiwanie hasła – okno do wpisywania nowego hasła.

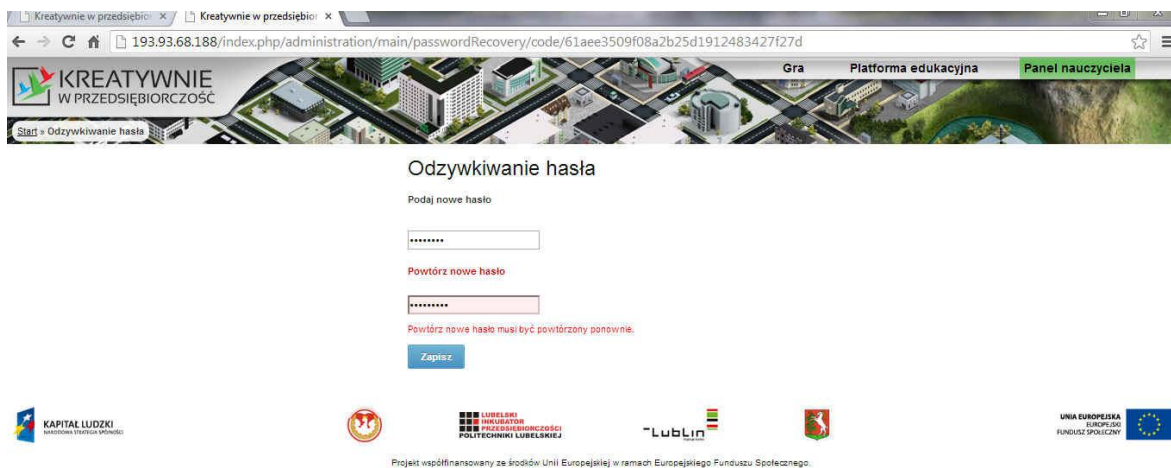


Należy podać nowe hasło. Po poprawnym wpisaniu dwukrotnie nowego hasła, pojawi się nam komunikat o poprawności zmiany hasła i po naciśnięciu przycisku „Powrót”, wrócimy do głównego ekranu.

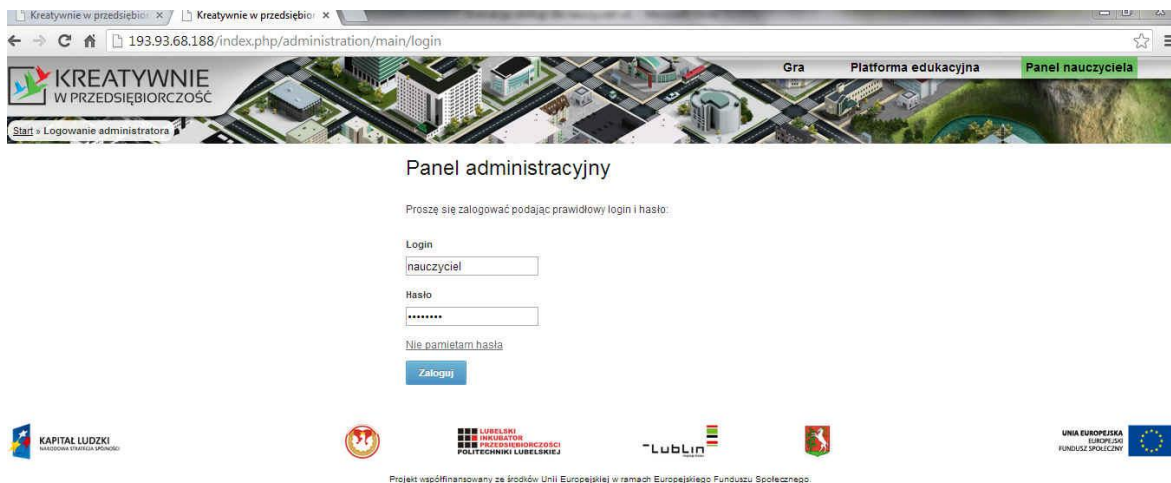


*Screen nr 6. Odzyskiwanie hasła. Komunikat po udanej zmianie hasła.*

Natomiast, jeśli, wpiszemy niepoprawnie hasło, tzn. powtórzone hasło będzie inne, pojawi się komunikat o błędzie.



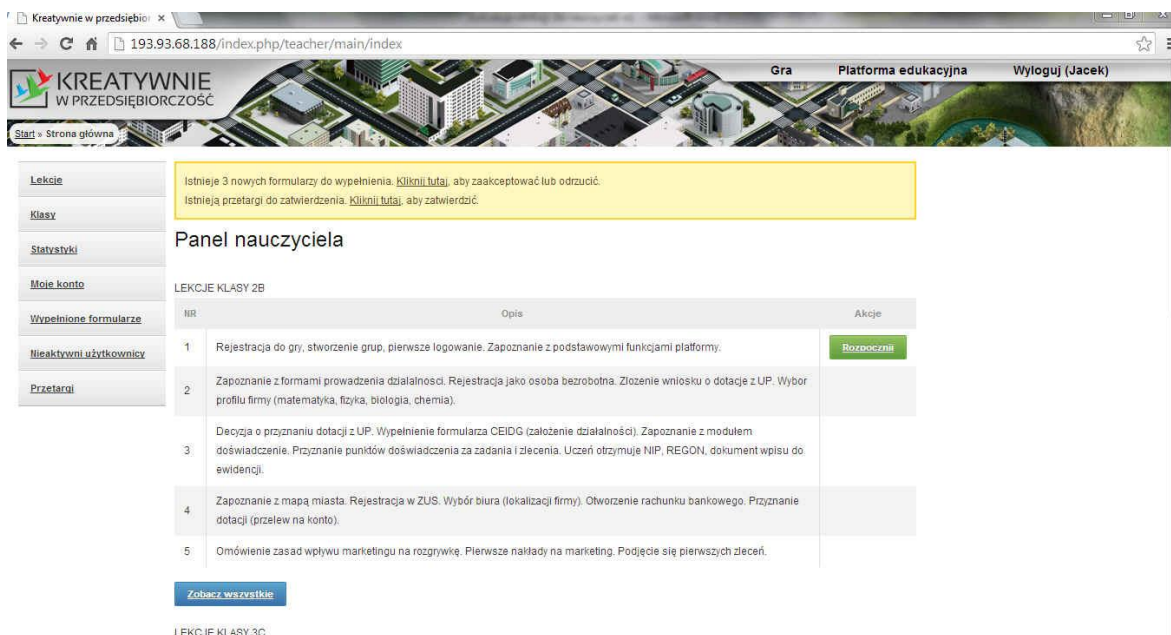
*Screen nr 7. Odzyskiwanie hasła – komunikat po błędnie wpisanym hasle.*



Screen nr 8. Okno logowania się nauczyciela / administratora po zmianie hasła.

## 1.2 Praca w Panelu nauczyciela

Po poprawnym zalogowaniu się znajdziemy się w Panelu nauczyciela. Aby rozwinąć lekcję należy kliknąć w nazwę klasy.



Screen nr 9. Panel nauczyciela – górna część okna.


4	Zapoznanie z mapą miasta. Rejestracja w ZUS. Wybór biura (lokalizacji firmy). Otworzenie rachunku bankowego. Przyznanie dotacji (przelew na konto).	
5	Omówienie zasad wpływu marketingu na rozgrywkę. Pierwsze nakłady na marketing. Podjęcie się pierwszych zleceń.	

Zobacz wszystkie


LEKCJE KLASY 1D

NR	Opis	Akcje
1	Rejestracja do gry, stworzenie grup, pierwsze logowanie. Zapoznanie z podstawowymi funkcjami platformy.	Zakończona
2	Zapoznanie z formami prowadzenia działalności. Rejestracja jako osoba bezrobotna. Złożenie wniosku o dotację z UP. Wybór profilu firmy (matematyka, fizyka, biologia, chemia).	<a href="#">Biorąc udział</a>
3	Decyzja o przyznaniu dotacji z UP. Wypełnienie formularza CEIDG (założenie działalności). Zapoznanie z modulem doświadczenie. Przyznanie punktów doświadczenia za zadania i zlecenia. Uczeń otrzymuje NIP, REGON, dokument wpisu do ewidencji.	
4	Zapoznanie z mapą miasta. Rejestracja w ZUS. Wybór biura (lokalizacji firmy). Otworzenie rachunku bankowego. Przyznanie dotacji (przelew na konto).	
5	Omówienie zasad wpływu marketingu na rozgrywkę. Pierwsze nakłady na marketing. Podjęcie się pierwszych zleceń.	


Zobacz wszystkie




KAPITAŁ LUDZKI  
NARODOWA STRATEGIA INNOWACJI



LUBELSKI  
INKUBATOR  
PRZEDSIĘWZIEMCZOŚCI  
POLITECHNIKI LUBELSKIEJ



Lublin



UNIA EUROPEJSKA  
EUROPEJSKI  
FUNDUSZ SPOŁECZNY

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

### Screen nr 10. Panel nauczyciela – dolna część okna.

Na górze strony, znajduje się pasek adresu [1] oraz zakładki do przełączania się bezpośrednio do Gry lub „Platformy edukacyjnej”.

W panelu, po lewej stronie strony [2], znajdują się zakładki odsyłające nas na strony związane z rozpoczęciem lekcji, statystykami poszczególnych klas, uczniów czy firm założonych przez uczniów. Możemy obejrzeć i edytować dane związane z naszym kontem. Możemy tam przeglądać wszystkie wypełnione przez uczniów formularze. Znajduje się lista nieaktywnych uczniów oraz przetargów.

Na górze, na środku ekranu [3], znajduje się okno informacyjne o pojawieniu się nowych formularzy do akceptacji oraz o nowych przetargach.

Poniżej [4], znajduje się okno zakładki „Lekcje”.



## Zakładka „Lekcje”

The screenshot shows a web browser window with the URL `193.93.68.188/index.php/teacher/main/index`. The page title is 'KREATYWNIE W PRZEDSIĘBIORCZOŚĆ' and it is identified as a 'Gra Platforma edukacyjna'. A navigation menu on the left includes: Lekcje, Klasy, Statystyki, Moje konto, Wypełnione formularze, Nieaktywni użytkownicy, and Przetargi. A yellow notification box at the top states: 'Istnieje 3 nowych formularzy do wypełnienia. [Kliknij tutaj](#), aby zaakceptować lub odrzucić. Istnieją przetargi do zatwierdzenia. [Kliknij tutaj](#), aby zatwierdzić.'

### Panel nauczyciela

LEKCJE KLASY 2B

NR	Opis	Akcje
1	Rejestracja do gry, stworzenie grup, pierwsze logowanie. Zapoznanie z podstawowymi funkcjami platformy.	<a href="#">Rozpocznij</a>
2	Zapoznanie z formami prowadzenia działalności. Rejestracja jako osoba bezrobotna. Złożenie wniosku o dotację z UP. Wybór profilu firmy (matematyka, fizyka, biologia, chemia).	
3	Decyzja o przyznaniu dotacji z UP. Wypełnienie formularza CEIDG (założenie działalności). Zapoznanie z modulem doświadczenie. Przyznanie punktów doświadczenia za zadania i zlecenia. Uczeń otrzymuje NIP, REGON, dokument wpisu do ewidencji.	
4	Zapoznanie z mapą miasta. Rejestracja w ZUS. Wybór biura (lokalizacji firmy). Otworzenie rachunku bankowego. Przyznanie dotacji (przelew na konto).	
5	Omówienie zasad wpływu marketingu na rozgrywkę. Pierwsze nakłady na marketing. Podjęcie się pierwszych zleceń.	

[Zobacz wszystkie](#)

Screen nr 11. Zakładka „Lekcje”.

Okno składa się z tabeli z trzema kolumnami. W pierwszej kolumnie są numery lekcji. W drugiej, krótki opis scenariusza lekcji. W trzeciej, przechowywane są informacje, czy dana lekcja się odbyła lub że można uruchomić daną lekcję. Naciśnięcie przycisku „Rozpocznij” spowoduje, rozpoczęcie danej lekcji i co za tym idzie daje możliwość uczniom danej klasy na realizację zadań przewidzianych dla danej lekcji. W razie omyłkowo rozpoczętej lekcji, Nauczyciel może cofnąć lekcję do 10 minut od rozpoczęcia lub do zalogowania pierwszego ucznia.

Wyświetlanych jest piętnaście lekcji. Jeślibyśmy chcieli obejrzeć scenariusze wszystkich lekcji należy wcisnąć przycisk „Zobacz wszystkie”, który znajduje się pod tabelką.

Opisy poszczególnych scenariuszy są następujące:

2. Rejestracja do gry, stworzenie grup, pierwsze logowanie. Zapoznanie z podstawowymi funkcjami platformy.
3. Zapoznanie z formami prowadzenia działalności. Rejestracja jako osoba bezrobotna. Złożenie wniosku o dotację z UP. Wybór profilu firmy (matematyka, fizyka, biologia, chemia).
4. Decyzja o przyznaniu dotacji z UP. Wypełnienie formularza CEIDG (założenie działalności). Zapoznanie z modulem doświadczenie. Przyznanie punktów doświadczenia za zadania i zlecenia. Uczeń otrzymuje NIP, REGON, dokument wpisu do ewidencji.
5. Zapoznanie z mapą miasta. Rejestracja w ZUS. Wybór biura (lokalizacji firmy). Otworzenie rachunku bankowego. Przyznanie dotacji (przelew na konto).
6. Omówienie zasad wpływu marketingu na rozgrywkę. Pierwsze nakłady na marketing. Podjęcie się pierwszych zleceń.

7. Wystawienie faktury za poprawnie wykonane usługi. Zapoznanie z modułem szkoleń. Inwestycja w marketing. Uczestnictwo w pierwszym szkoleniu „1 poziomu” (obligatoryjne z uwagi na otrzymanie dotacji z UP). Podjęcie się zleceń.
8. Wystawienie faktury za poprawnie wykonane usługi. Praca z modułem marketing. Zapoznanie z zakładką bilans. Rozliczenie miesięczne z podatku dochodowego, VAT i ZUS. Podjęcie się zleceń.
9. Wystawienie faktury za poprawnie wykonane usługi. Inwestycje w marketing. Udostępnienie nowych szkoleń. Rozwinięcie cech firmy. Udział w egzaminach certyfikowanych ośrodków szkoleniowych. Podjęcie się zleceń.
10. Wystawienie faktury za poprawnie wykonane usługi. Udostępnienie zadań wyższego poziomu, bardziej wymagających. Konieczność zatrudnienia pracownika do wykonania bardziej intratnego zlecenia. Zapoznanie z formami zatrudnienia. Wybór pracownika dostosowanego do wymagań zlecenia. Podjęcie się zleceń.
11. Wystawienie faktury za poprawnie wykonane usługi. Wprowadzenie do przetargów. Zawiązanie spółek – grup firm. Podjęcie się zleceń indywidualnych i grupowych.

Gra jest liniową, tzn. czynności muszą być wykonywane dokładnie w powyżej przedstawionej kolejności. Podczas trwania konkretnej lekcji, uczeń ma dostęp do konkretnych obiektów, dialogów etc. przewidzianych na danej lekcji. Inne obiekty i dialogi nie są dla niego dostępne.

Nauczyciel przesuwając się w dół bądź górę ekranu ma możliwość wglądu do opisu oraz statusu lekcji klas, które są mu przydzielone.

### **Zakładka „Klasy”**

The screenshot shows a web interface for a teacher. At the top, there's a navigation bar with 'Gra', 'Platforma edukacyjna', and 'Wyloguj (Jacek)'. Below it, a banner for 'KREATYWNIE W PRZEDSIĘBIORCZOŚĆ' is visible. The main content area is titled 'Klasy' and shows 'Znaleziono 3 wyniki(ów)'. A table lists three classes: 2B, 3C, and 4D. On the left, a sidebar contains menu items: 'Lekcje', 'Klasy', 'Statystyki', 'Moje konto', 'Wypełnione formularze', 'Nieaktywni użytkownicy', and 'Przetargi'. A yellow warning box at the top of the main content area contains the text: 'Istnieje 3 nowych formularzy do wypełnienia. [Kliknij tutaj](#), aby zaakceptować lub odrzucić. Istnieją przetargi do zatwierdzenia. [Kliknij tutaj](#), aby zatwierdzić.'

### **Screen nr 12. Zakładka „Klasy”.**

Znajduje się tutaj lista klas, do których ma dostęp zalogowany nauczyciel. Wszelkie zmiany dostępu do klas ma administrator szkoły.

Kliknięcie na przycisk „Klasa” spowoduje zmianę sortowania klas, od najmniejszej do największej lub na odwrót.

Po kliknięciu w przycisk konkretnej klasy pojawi nam się okno, w którym pojawi nam się lista uczniów tej klasy oraz założonych w niej firm.

Kreatywnie w przedsiębiorczość

193.93.68.188/index.php/teacher/main/class/id/6

KREATYWNIE W PRZEDSIĘBIORCZOŚĆ

Gra Platforma edukacyjna

Start » Klasy » Klasa 2B

**Lekcje**

**Klasy**

**Statystyki**

**Moje konto**

**Wypełnione formularze**

**Nieaktywni użytkownicy**

**Przetargi**

Istnieje 3 nowych formularzy do wypełnienia. [Kliknij tutaj](#), aby zaakceptować lub odrzucić.  
Istnieją przetargi do zatwierdzenia. [Kliknij tutaj](#), aby zatwierdzić.

**Klasa 2B**

**Uczniowie**

Znaleziono 21 wynik(ów)

ID	Imię	Nazwisko	PeSEL	E-mail	Firma	
1	Jacek	Wyszynski	88081705559	kontakt@pyramidlab.pl	Pyramid Lab	<a href="#">Zobacz szczegóły</a>
641	Jacek	Kowalski	88071235482	jacekkowalski@gmail.com		<a href="#">Zobacz szczegóły</a>
642	Dariusz	Tester	88081755598	dtester@gmail.com		<a href="#">Zobacz szczegóły</a>
2	Dariusz	Janczak	88111406197	dariusz@imagnalis.pl	Testowa firma 2	<a href="#">Zobacz szczegóły</a>
4	Piotr	Wyzyński	123456789	piotrwyysz@gmail.com	Pyramid Lab	<a href="#">Zobacz szczegóły</a>

Screen nr 13. Dane klasy – górna część okna – dane uczniów zarejestrowanych w danej klasie.

Kreatywnie w przedsiębiorczość

193.93.68.188/index.php/teacher/main/class/id/6

601

Uczeń

Szkoleniowy 1

60032605477

wojtek@dsl.lublin.pl

[Zobacz szczegóły](#)

**Firmy**

Znaleziono 16 wynik(ów)

ID	Nazwa	Dziedzina główna	Akcje
27	Jakaś nowa firma	Fizyka	<a href="#">Zobacz szczegóły</a>
461			<a href="#">Zobacz szczegóły</a>
1	Pyramid Lab	Fizyka	<a href="#">Zobacz szczegóły</a>
2	Testowa firma 2	Fizyka	<a href="#">Zobacz szczegóły</a>
64	Jeszcze jedna	Fizyka	<a href="#">Zobacz szczegóły</a>
65			<a href="#">Zobacz szczegóły</a>
142			<a href="#">Zobacz szczegóły</a>
67			<a href="#">Zobacz szczegóły</a>
76			<a href="#">Zobacz szczegóły</a>

Screen nr 14. Dane klasy – dolna część okna – lista firm zarejestrowanych w danej klasie.



Na liście uczniów danej klasy umieszczone zostały:

- ID ucznia;
- Imię
- Nazwisko
- Adres e’mail
- Firma

Po kliknięciu przycisku „Zobacz szczegóły” wyświetli się nam konto danego ucznia.

The screenshot shows a web browser window with the URL `193.93.68.188/index.php/teacher/main/student/id/1`. The page title is "Szczegóły ucznia Jacek Wyszynski". A yellow warning box at the top states: "Istnieje 3 nowych formularzy do wypełnienia. [Kliknij tutaj](#), aby zaakceptować lub odrzucić. Istnieją przetargi do zatwierdzenia. [Kliknij tutaj](#), aby zatwierdzić."

The main content area displays the following information:

- Szczegóły ucznia Jacek Wyszynski**
- Uczeń: Jacek Wyszynski
- Email: `kontakt@pyramidlab.pl`
- PeSEL: 88081705559
- Klasa: 2B
- Firma: Pyramid Lab

Below the information, there are two tabs: "Zlecenia" and "Akcje". The "Zlecenia" tab is active, showing the message: "Nie rozpoczęto jeszcze żadnej lekcji w klasie ucznia".

At the bottom of the page, there are logos for "KAPITAŁ LUDZKI" (National Strategic Reference Framework), "LUBELSKI INKUBATOR PRZEDSIĘWZIĘCZOCI POLITECHNIKI LUBELSKIEJ", "Lublin", and "UNIA EUROPEJSKA FUNDUSZ SPOŁECZNY" (European Union Social Fund).



**Screen nr 15.** Dane klasy – szczegóły wybranego z listy ucznia – dane ucznia.

Zlecenia
Akcje

**Drukuj raport**

Od  Do  [Drukuj](#) [Drukuj wszystkie](#)

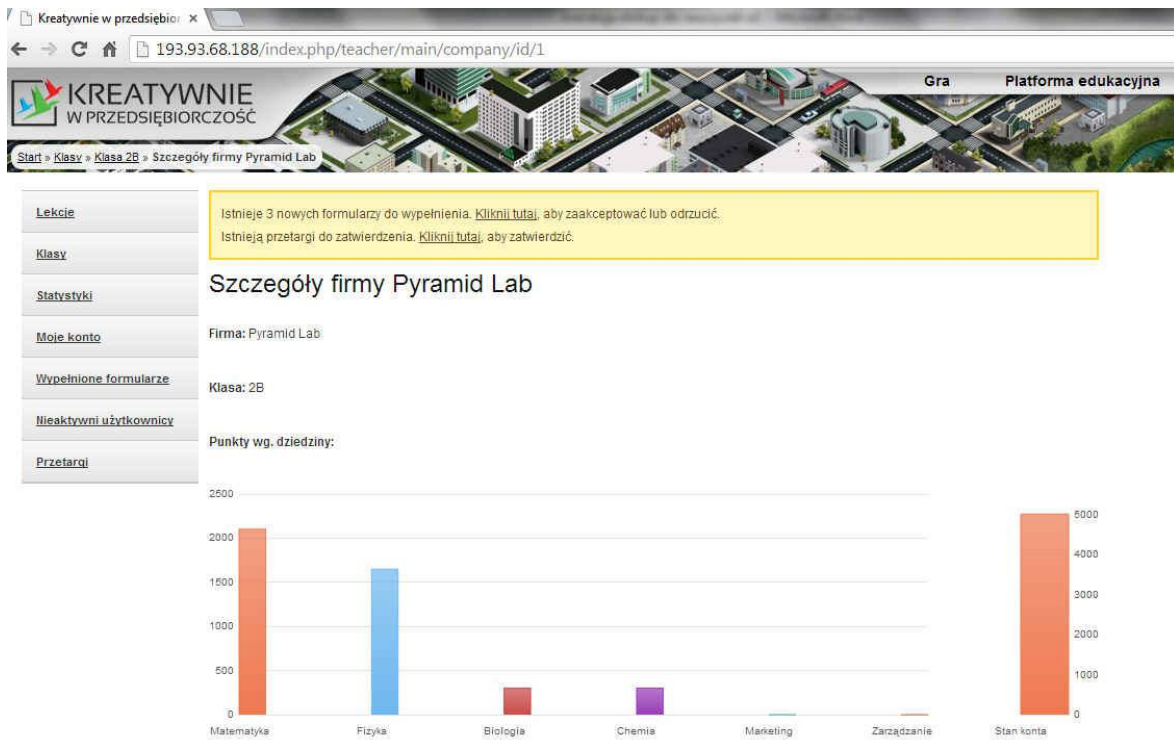
Wyświetlono rezultaty 1-10 z 10.

Dziedzina	Kategoria	Poziom	Data	Status	📄	🖨️
	Badania laboratoryjne	Łatwe	22-11-2013 15:13:37	<b>Wykonane</b> +100,00 zł	📄	🖨️
<b>Szczegóły</b>						
	Moc pr??du	Łatwe	19-11-2013 19:33:34	<b>Wykonane</b> +100,00 zł	📄	🖨️
<b>Szczegóły</b>						
<p>Funkcja <math>P(x)=kx^3</math> opisuje moc pr??du generowanego przez wiatrak, gdzie <math>x</math> oznacza pr??dko?? wiatru a <math>k</math> jest pewn?? sta???. Firma "Energi" prosi o oszacowanie mocy pr??du jaki generuje wiatrak przy wietrze o pr??dko??ci 10km/h, je??eli przy wietrze o pr??dko??ci 15km/h generuje pr??d o mocy 270 Wat??w. Wynik nale??y poda?? w Watach.</p> <p><u>Odpowiedzi:</u> 80 <u>Udzielona odpowiedz:</u> 12345</p>						

**Screen nr 16.** Dane klasy – szczeg?ły wybranego z listy ucznia – zlecenia ucznia.

Znajdujemy tam wszystkie informacje o uczniu i jego dokonaniach w grze. Jego wykonane akcje oraz wszystkie zlecenia, jakich si? podj?ł. Przy danym zleceniu, po wcisnieniu przycisku „Szczegóły” pojawi nam si? treść zlecenia, prawidłowa odpowiedź oraz udzielona odpowiedź przez ucznia.

Z kolei, klikaj?c na przycisk „Zobacz szczeg?ły” przy danej firmie, otrzymujemy wszelkie informacje zwi?zane z dan? firm?.



**Screen nr 17.** Dane klasy – dane wybranej firmy – szczegóły firmy oraz punkty w różnych dziedzinach (wykres).

Dziedzina	Punkty
Matematyka	2101
Fizyka	1648
Biologia	300
Chemia	300
Marketing	0
Zarządzanie	0
Stan konta	5011.5 PLN

**Screen nr 18.** Dane klasy – dane wybranej firmy – punkty w różnych dziedzinach (tabela).



Członkowie:

Wyświetlono rezultaty 1-4 z 4.

Imię i nazwisko
Jacek Wyszynski
Piotr1 Wyszynski
Piotr2 Wyszynski
Piotr3 Wyszynski

**Screen nr 19.** Dane klasy – dane wybranej firmy – członkowie firmy.

Biuro: biuro29 ul. Tomasz Zana 12

Formularze	Certyfikaty	Faktury VAT	Faktury kosztowe	Noty księgowe	Zlecenia
Wyświetlono rezultaty 1-8 z 8.					
Nazwa formularza		Status	Akcje		
Wniosek o przyznanie dofinansowania z Funduszu Pracy na podjęcie działalności gospodarczej		Szkic			
CEIDG		Szkic			
NIP-2		Szkic			
VAT-7		Wypełniony	Zaakceptuj   Odrzuć		
Rejestracja osoby bezrobotnej		Zaakceptowany			
ZUS DRA		Wypełniony	Zaakceptuj   Odrzuć		
ZUS RCA		Szkic			
ZUS ZUA		Wypełniony	Zaakceptuj   Odrzuć		

**Screen nr 20.** Dane klasy – dane wybranej firmy – formularze.

W ostatnim oknie mamy sześć zakładek, na których znajdujemy kolejne informacje związane z działalnością danej firmy.

Formularze				Certyfikaty	Faktury VAT	Faktury kosztowe	Noty księgowe	Zlecenia
Wyświetlono rezultaty 1-10 z 12.								
Nazwa	Dziedzina	Poziom	Otrzymano					
różniczki	Matematyka	Łatwy	2013/10/17					
Wprowadzenie	Chemia	Łatwy	2013/10/11					
energia potencjalna	Fizyka	Łatwy	2013/10/11					
prawo newtona	Fizyka	Łatwy	2013/10/09					
test6	Fizyka	Trudny	2013/09/20					
test7	Biologia	Trudny	2013/09/20					
test6	Fizyka	Trudny	2013/09/20					
Pierwiastki ??ycia - wykrywanie i badanie	Chemia	Trudny	2013/09/20					
Sekrety zdrowia i urody	Biologia	Łatwy	2013/09/20					
Warsztat doskonał☐ce dla Kierownik☐w ds. jako☐ci w laboratorium	Biologia	Łatwy	2013/09/20					
Przejdź do strony: < Poprzednia 1 2 Następna >								



Screen nr 21. Dane klasy – dane wybranej firmy – certyfikaty.

Formularze						Certyfikaty	Faktury VAT	Faktury kosztowe	Noty księgowe	Zlecenia
Wyświetlono rezultaty 1-10 z 11.										
Nr	Opis	Netto [zł]	Brutto [zł]	Wystawiona						
F/2013/08/19/C	Opis przykadowej faktury nr 3	800,00	984,00	2013/08/19						
F/2013/12/02/967	Wykonanie zlecenia z Matematyka poziom Łatwe	100,00	123,00	2013/12/02						
F/2013/11/22/803	Wykonanie zlecenia z Biologia poziom Łatwe	100,00	123,00	2013/11/22						
F/2013/10/17/059	Wykonanie zlecenia z Fizyka poziom 1	200,00	246,00	2013/10/17						
F/2013/10/11/909	Wykonanie zlecenia z Fizyka poziom 1	300,00	369,00	2013/10/11						
F/2013/10/04/141	Wykonanie zlecenia z Matematyka poziom 1	200,00	246,00	2013/10/04						
F/2013/10/04/355	Wykonanie zlecenia z Matematyka poziom 1	200,00	246,00	2013/10/04						
F/2013/10/04/702	Wykonanie zlecenia z Matematyka poziom 1	200,00	246,00	2013/10/04						
F/2013/10/04/282	Wykonanie zlecenia z Matematyka poziom 1	200,00	246,00	2013/10/04						
F/2013/08/19/B	Opis przykadowej faktury nr 2	600,00	738,00	2013/08/19						
Przejdź do strony: < Poprzednia 1 2 Następna >										



Screen nr 22. Dane klasy – dane wybranej firmy – faktury VAT.

Formularze					
Certyfikaty		Faktury VAT		Faktury kosztowe	
Noty księgowo		Zlecenia			
Wyświetlono rezultaty 1-10 z 44.					
Nr	Opis	Netto [zł]	Brutto [zł]	Wystawiona	
F/2013/08/19/D	Opis przykładowej kosztowej faktury nr #1	4 000,13	4 920,16	2013/08/19	
F/2013/11/11/912	Zamówienie loga firmy,	300,00	369,00	2013/11/11	
F/2013/10/04/742	Kara za niewykonanie zlecenia z Matematyka poziom 1	5,00	6,15	2013/10/04	
F/2013/10/04/940	Kara za niewykonanie zlecenia z Matematyka poziom 1	5,00	6,15	2013/10/04	
F/2013/10/04/742	Kara za niewykonanie zlecenia z Matematyka poziom 1	5,00	6,15	2013/10/04	
F/2013/10/04/477	Kara za niewykonanie zlecenia z Matematyka poziom 1	5,00	6,15	2013/10/04	
F/2013/10/09/841	Szkolenie Fizyka - prawo newtona (poziom 1)	10,00	12,30	2013/10/09	
F/2013/10/09/733	Szkolenie Fizyka - test (poziom 1)	500,00	615,00	2013/10/09	
F/2013/10/04/778	Kara za niewykonanie zlecenia z Matematyka poziom 3	5,00	6,15	2013/10/04	
F/2013/10/11/500	Szkolenie Chemia - Kkomórki (poziom 1)	200,00	246,00	2013/10/11	

Przejdź do strony: < Poprzednia 1 2 3 4 5 Następna >



Screen nr 23. Dane klasy – dane wybranej firmy – faktury kosztowe.

Biurowo: biuro29 ul. Tomáša Zana 12.

Formularze						
Certyfikaty		Faktury VAT		Faktury kosztowe		Noty księgowo
Zlecenia						
Wyświetlono rezultaty 1-6 z 6.						
Nr umowy	Dziedzina	Kategoria	Poziom	Kontrahent	Kara [zł]	
UNFY/11/2013	Matematyka	Opóóacalnoóóóó	Łatwe	MixDesign	10,00	
XDNB/11/2013	Chemia	Powietrze	Łatwe	Master Marketing	10,00	
MKIP/11/2013	Matematyka	Miejsca parkingowe	Łatwe	Master Marketing	10,00	
JVJX/10/2013	Biologia	ZUS	Łatwe	3,14 Laboratory	12,30	
LXYX/10/2013	Chemia	Gęstoóóóó	Trudne	3,14 Laboratory	8,00	
IKSV/10/2013	Biologia	ZUS	Łatwe	3,14 Laboratory	12,30	



Screen nr 24. Dane klasy – dane wybranej firmy – noty księgowo.















Formularze   Certyfikaty   Faktury VAT   Faktury kosztowe   Noty księgowo   **Zlecenia**

**Drukuj raport**

Od 2013-11-25 Do 2013-12-02 **Drukuj** **Drukuj wszystkie**

Wyświetlono rezultaty 1-10 z 15.

Dziedzina	Kategoria	Poziom	Data	Status		
	Badania laboratoryjne	Łatwe	22-11-2013 15:13:37	<b>Wykonane</b> +100,00 zł Jacek Wyszynski		
<b>Szczegóły</b>						
	Moc pr??du	Łatwe	19-11-2013 19:33:34	<b>Wykonane</b> +100,00 zł Jacek Wyszynski		
<b>Szczegóły</b>						
	Op??acalno??	Łatwe	19-11-2013 19:32:27	<b>Niewykonane</b> -10,00 zł Jacek Wyszynski		
<b>Szczegóły</b>						
	Miejsca parkingowe	Łatwe	19-11-2013 14:05:05	<b>Niewykonane</b> -10,00 zł		

Screen nr 25. Dane klasy – dane wybranej firmy – zlecenia.

Na stronie głównej zakładki „Klasy”, na dole strony, znajduje się przycisk pozwalający na rozpoczęcie rejestracji przez uczniów.

64	Jeszcze jedna	Fizyka	Zobacz szczegóły
65			Zobacz szczegóły
142			Zobacz szczegóły
67			Zobacz szczegóły
76			Zobacz szczegóły
73			Zobacz szczegóły
74			Zobacz szczegóły
77			Zobacz szczegóły
141			Zobacz szczegóły
221			Zobacz szczegóły
245			Zobacz szczegóły
421			Zobacz szczegóły

Rozpocznij rejestrację do tej klasy

KAPITAL LUDZKI  
LUBELSKI INKUBATOR PRZEDSIĘBIORCZOŚCI POLITECHNIKI LUBELSKIEJ  
Lublin  
UNIA EUROPEJSKA FUNDUSZ SPOŁECZNY

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Screen nr 26. Dane klasy – Rozpoczęcie rejestracji do danej klasy – przycisk inicjujący rejestrację.

KREATYWNIE W PRZEDSIĘBIORCZOŚĆ

Gra Platforma edukacyjna Wyloguj (Jacek)

Start » Klasy » Rozpoczęcie rejestracji dla klasy 2B

Lecie  
Klasy  
Statystyki  
Moje konto  
Wypełnione formularze  
Nieaktywni użytkownicy  
Przetargi

Istnieje 1 nowych formularzy do wypełnienia. [Kliknij tutaj](#), aby zaakceptować lub odrzucić.  
Istnieją przetargi do zatwierdzenia. [Kliknij tutaj](#), aby zatwierdzić.

Rozpoczęcie rejestracji dla klasy 2B

Czy na pewno rozpocząć rejestrację dla klasy 2B?

<< Wróć Rozpocznij rejestrację

KAPITAL LUDZKI  
LUBELSKI INKUBATOR PRZEDSIĘBIORCZOŚCI POLITECHNIKI LUBELSKIEJ  
Lublin  
UNIA EUROPEJSKA FUNDUSZ SPOŁECZNY

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Screen nr 27. Dane klasy – Rozpoczęcie rejestracji do danej klasy – rozpoczęcie rejestracji.

Kreatywnie w przedsiębiorstwie x

193.93.68.188/index.php/teacher/main/class/id/6

Gra Platforma edukacyjna

KREATYWNIE W PRZEDSIĘBIORCZOŚĆ

Start » Klasy » Klasa 2B

Lekcje

Istnieje 1 nowych formularzy do wypełnienia. [Kliknij tutaj](#), aby zaakceptować lub odrzucić.  
Istnieją przetargi do zatwierdzenia. [Kliknij tutaj](#), aby zatwierdzić.

Klasy

Statystyki

Moje konto

Rejestracja dla klasy 2B została rozpoczęta i będzie trwać do 2013-12-03 00:52:37

Wypełnione formularze

Uczniowie

Nieaktywni użytkownicy

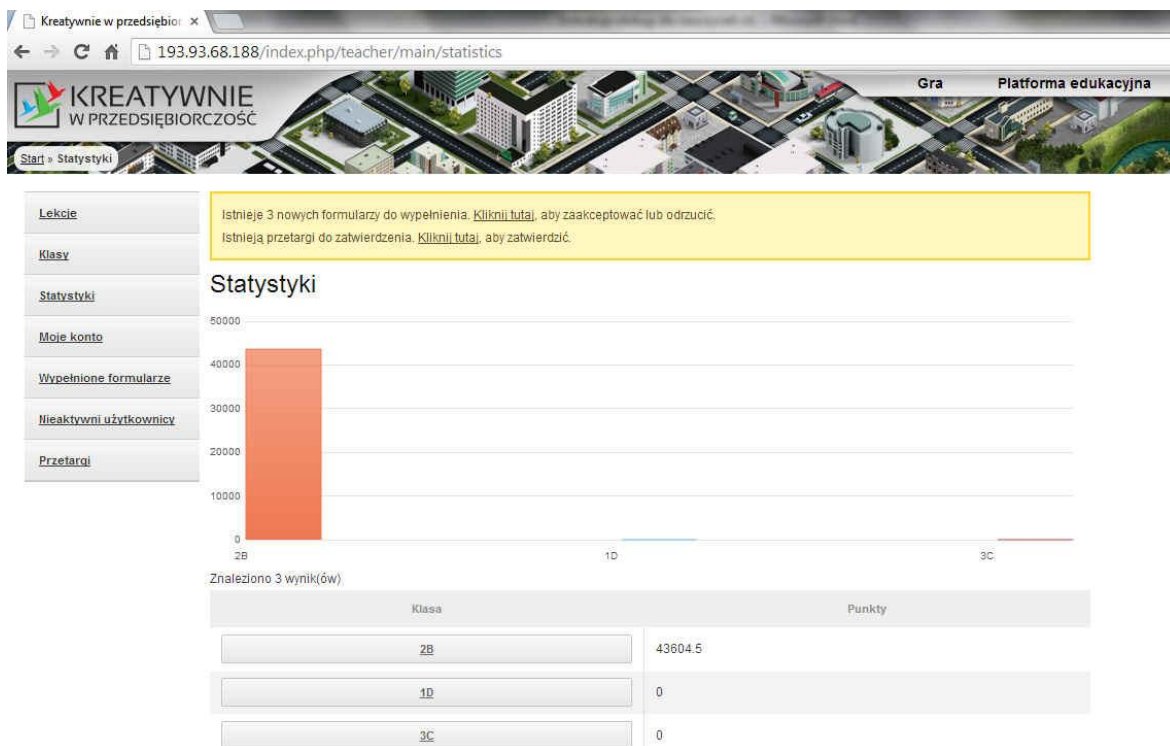
Znaleziono 21 wynik(ów)

Przetargi

ID	Imię	Nazwisko	PeSEL	E-mail	Firma	
1	Jacek	Wyszynski	88081705559	kontakt@pyramidlab.pl	Pyramid Lab	<a href="#">Zobacz szczegóły</a>
641	Jacek	Kowalski	88071235482	jacekkowalski@gmail.com		<a href="#">Zobacz szczegóły</a>
642	Dariusz	Tester	88081755598	dtester@gmail.com		<a href="#">Zobacz szczegóły</a>

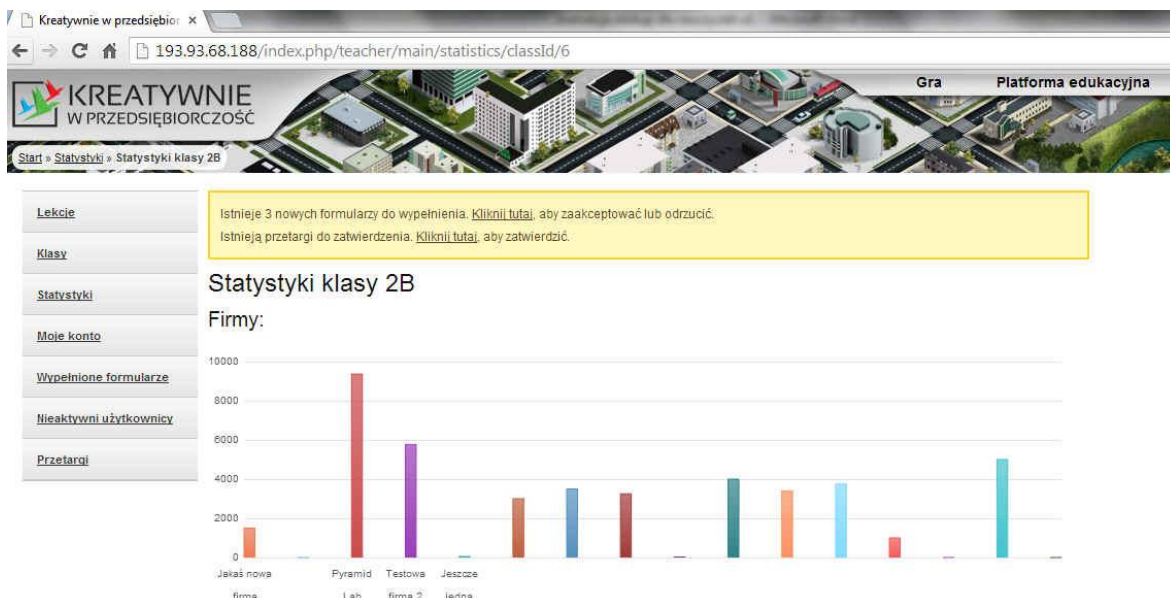
**Screen nr 28.** Dane klasy – Rozpoczęcie rejestracji do danej klasy – komunikat po rozpoczęciu rejestracji.

**Zakładka „Statystyki”**



Screen nr 29. Statystyki klas zalogowanego nauczyciela.

Widzimy tutaj ogólną statystykę wszystkich klas danego nauczyciela. Wybierając daną klasę, otrzymujemy statyki związane z daną klasą i dalej jej uczniów.



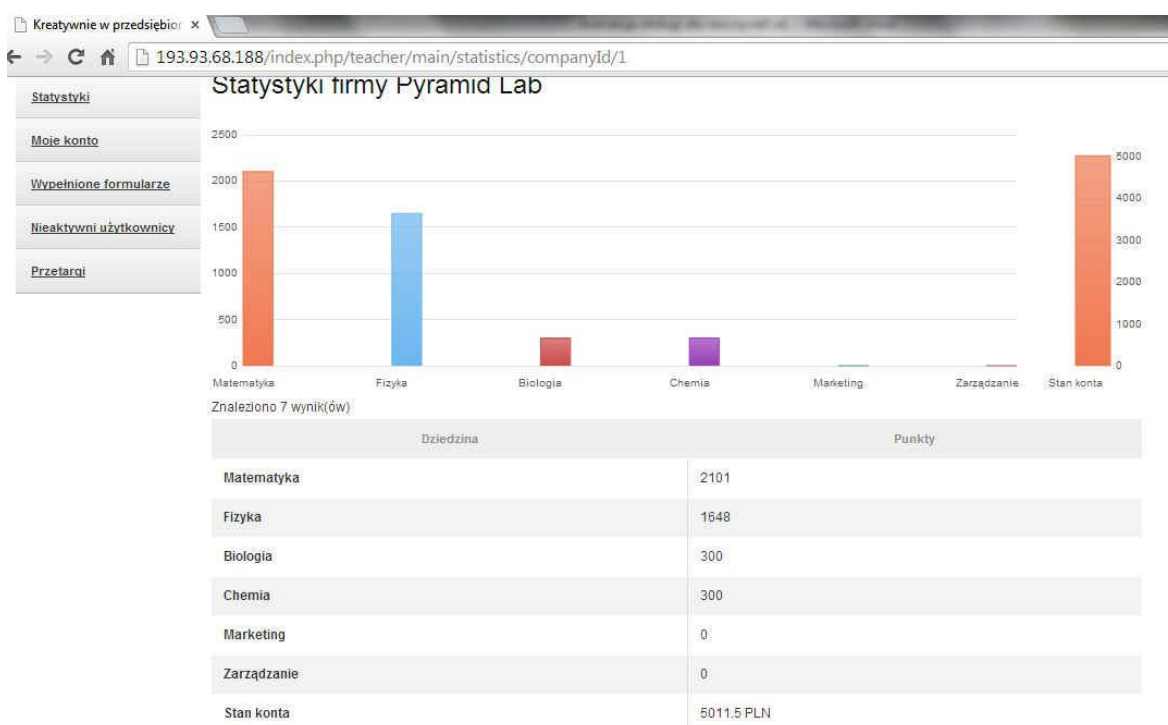
Screen nr 30. Statystyki klas zalogowanego nauczyciela z podziałem na firmy (wykres).



Znaleziono 16 wynik(ów)

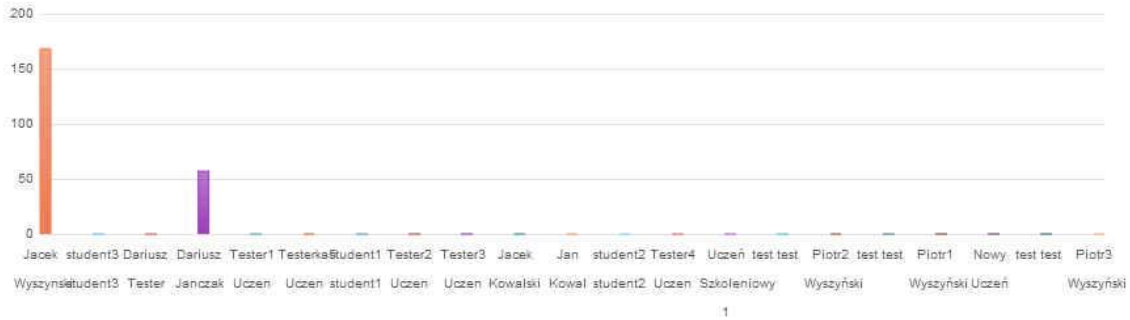
Firma	Punkty
Jakaś nowa firma	1500
	0
Pyramid Lab	9360.5
Testowa firma 2	5769
Jeszcze jedna	50

Screen nr 31. Statystyki klas zalogowanego nauczyciela z podziałem na firmy (tabela).



Screen nr 32. Statystyki wybranej firmy (wykres).

### Uczniowie:



Znaleziono 21 wynik(ów)

Uczeń	Punkty
<a href="#">Jacek Wyszynski</a>	168
<a href="#">student3 student3</a>	0
<a href="#">Dariusz Tester</a>	0
<a href="#">Dariusz Janczak</a>	57

Screen nr 33. Statystyki uczniów danej klasy (wykres i tabela).

Statystyki ucznia Jacek Wyszynski

Dziedzina	Punkty
Matematyka	123
Fizyka	45
Biologia	0
Chemia	0
Marketing	0
Zarządzanie	0

Screen nr 34. Statystyki wybranego ucznia (wykres i tabela).

## Zakładka „Moje konto”

Kreatywnie w przedsiębiorstwie

Kreatywnie w przedsiębiorstwie / index.php/teacher/main/account

Gra Platforma edukacyjna Wyloguj (Jacek)

KREATYWNIE W PRZEDSIĘBIORCZOŚĆ

Strona » Edycja konta

Lekcje

Klasy

Statystyki

Moje konto

Wypełnione formularze

Nieaktywne użytkownicy

Przetargi

Istnieje 3 nowych formularzy do wypełnienia. [Kliknij tutaj](#), aby zaakceptować lub odrzucić.

Istnieją przetargi do zatwierdzenia. [Kliknij tutaj](#), aby zatwierdzić.

### Edycja konta

Login \*

jacek

Hasło

Hasło Powtorzone

Imie \*

Jacek

Nazwisko \*

W

Email \*

jacek4-3@o2.pl

Telefon

Zapisz

**Screen nr 35.** Okno edycji konta zalogowanego nauczyciela.

Znajdują się tutaj podstawowe dane zalogowanego nauczyciela. Można dokonać tu wszelkich zmian związanych z danymi konta oraz hasłem.

## Zakładka „Wypełnione formularze”

Kreatywnie w przedsiębiorstwie x

193.93.68.188/index.php/teacher/main/documents

KREATYWNIE W PRZEDSIĘBIORCZOŚĆ

Gra Platforma edukacyjna

Start » Dokumenty uczniów

**Dokumenty uczniów**

2B

Wyświetlono rezultaty 1-5 z 5.

nazwaFirmy	Nazwa formularza	Status	Akcje
Pyramid Lab	<a href="#">VAT-7</a>	Wypełniony	<a href="#">Zaakceptuj</a> <a href="#">Odrzuć</a>
Pyramid Lab	<a href="#">Rejestracja osoby bezrobotnej</a>	Zaakceptowany	
Pyramid Lab	<a href="#">ZUS DRA</a>	Wypełniony	<a href="#">Zaakceptuj</a> <a href="#">Odrzuć</a>
Pyramid Lab	<a href="#">ZUS ZUA</a>	Wypełniony	<a href="#">Zaakceptuj</a> <a href="#">Odrzuć</a>
	<a href="#">Wniosek o przyznanie dofinansowania z Funduszu Pracy na podjęcie działalności gospodarczej</a>	Zaakceptowany	

3C

nazwaFirmy	Nazwa formularza	Status	Akcje
Nie znaleziono wyników.			

Screen nr 36. Lista wszystkich dokumentów stworzonych przez uczniów.

Klikając na poszczególne dokumenty możemy go wyświetlić. Aby go zaakceptować, należy wcisnąć przycisk „Zaakceptuj”. Po czym wyświetli nam się stosowny komunikat.

Kreatywnie w przedsiębiorstwie x

193.93.68.188/index.php/teacher/main/documents

KREATYWNIE W PRZEDSIĘBIORCZOŚĆ

Gra Platforma edukacyjna

Start » Dokumenty uczniów

**Dokumenty uczniów**

Formularz "VAT-7" został zaakceptowany.

2B

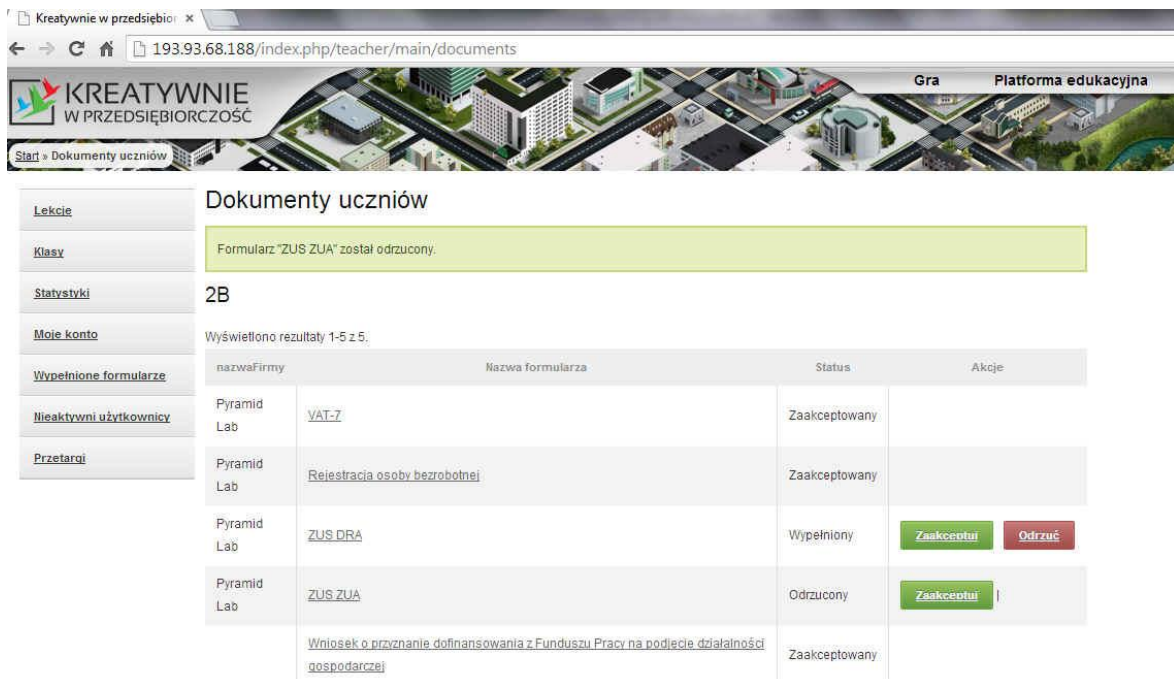
Wyświetlono rezultaty 1-5 z 5.

nazwaFirmy	Nazwa formularza	Status	Akcje
Pyramid Lab	<a href="#">VAT-7</a>	Zaakceptowany	
Pyramid Lab	<a href="#">Rejestracja osoby bezrobotnej</a>	Zaakceptowany	
Pyramid Lab	<a href="#">ZUS DRA</a>	Wypełniony	<a href="#">Zaakceptuj</a> <a href="#">Odrzuć</a>
Pyramid Lab	<a href="#">ZUS ZUA</a>	Wypełniony	<a href="#">Zaakceptuj</a> <a href="#">Odrzuć</a>
	<a href="#">Wniosek o przyznanie dofinansowania z Funduszu Pracy na podjęcie działalności gospodarczej</a>	Zaakceptowany	



**Screen nr 37.** Lista wszystkich dokumentów stworzonych przez uczniów – komunikat po zaakceptowaniu formularza.

Możemy odrzucić dany formularz wciskając przycisk „Odrzuć”. Wówczas pojawi nam się komunikat o odrzuceniu dokumentu i dokument wróci do ucznia do poprawy.



**Dokumenty uczniów**

Formularz "ZUS ZUA" został odrzucony.

2B

Wyświetlono rezultaty 1-5 z 5.

nazwaFirmy	Nazwa formularza	Status	Akcje
Pyramid Lab	<a href="#">VAT-7</a>	Zaakceptowany	
Pyramid Lab	<a href="#">Rejestracja osoby bezrobotnej</a>	Zaakceptowany	
Pyramid Lab	<a href="#">ZUS DRA</a>	Wypełniony	<a href="#">Zaakceptuj</a> <a href="#">Odrzuć</a>
Pyramid Lab	<a href="#">ZUS ZUA</a>	Odrzucony	<a href="#">Zaakceptuj</a>
	<a href="#">Wniosek o przyznanie dofinansowania z Funduszu Pracy na podjęcie działalności gospodarczej</a>	Zaakceptowany	

**Screen nr 38.** Lista wszystkich dokumentów stworzonych przez uczniów – komunikat po odrzuceniu formularza.

### Zakładka „Nieaktywni użytkownicy”

Po włączeniu rejestracji do danej klasy, opisanej na koniec podrozdziału 2.2.2., uczniowie mogą zarejestrować się do gry tworząc grupy (firmy). Zostanie to szczegółowo opisane w rozdziale poświęconym Grze.

Wówczas, pod zakładką „Nieaktywni użytkownicy” pojawi nam się okno z informacjami o świeżo zarejestrowanych uczniach.

Kreatywnie w przedsiębiorczości

193.93.68.188/index.php/teacher/main/inactiveStudents

KREATYWNIE W PRZEDSIĘBIORCZOŚĆ

Gra Platforma edukacyjna

Start > Nieaktywni użytkownicy

**Nieaktywni użytkownicy**

Aktywuj wybranych Usuń wybranych

**Klasa 2B**

**Grupa nr 1**

Zaznacz tę grupę **Aktywuj te grupy** **Odrzuć te grupy** Przypisz grupę do  Nowej firmy  Istniejącej firmy Jakaś nowa firma

Imię	Nazwisko	E-mail	PESEL
Uczeń	szkoleniowy	uczen@wp.pl	

**Grupa nr 2**

Zaznacz tę grupę **Aktywuj te grupy** **Odrzuć te grupy** Przypisz grupę do  Nowej firmy  Istniejącej firmy Jakaś nowa firma

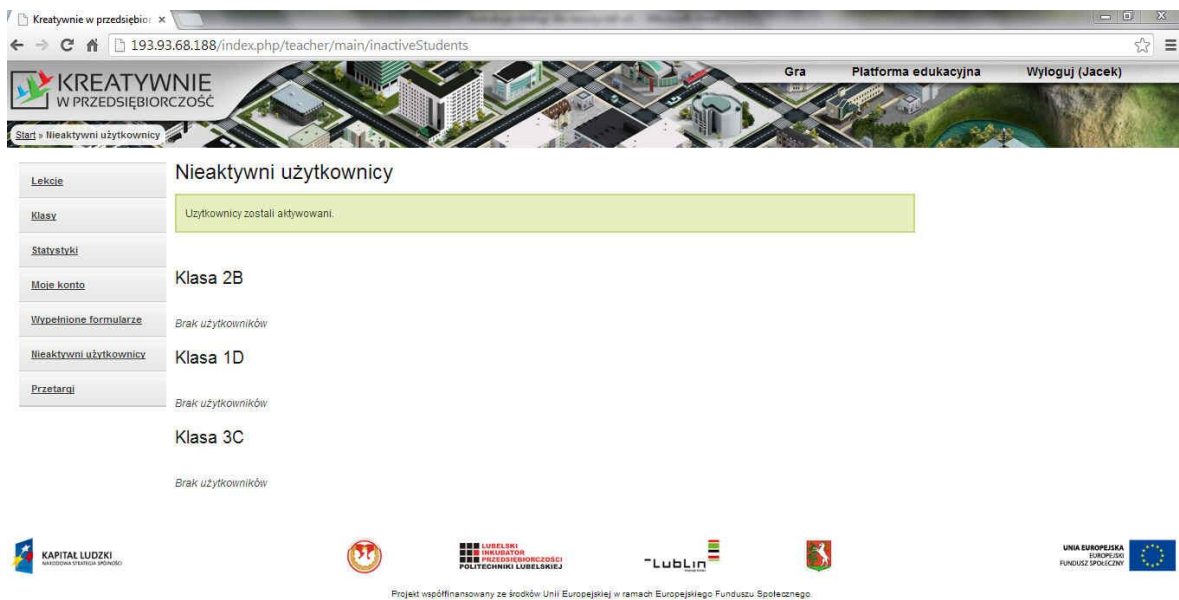
Imię	Nazwisko	E-mail	PESEL
Grzegorz	Birzęczyński-Kiewicz	adres@email.pl	

**Screen nr 39.** Lista wszystkich zarejestrowanych ale jeszcze nie zaakceptowanych uczniów w klasie zalogowanego nauczyciela.

Po zaznaczeniu check boxów i wciśnięciu przycisku „Aktywuj wybranych” możemy aktywować za jednym razem wszystkich. Oczywiście, możemy robić tę czynność dla pojedynczych przypadków.

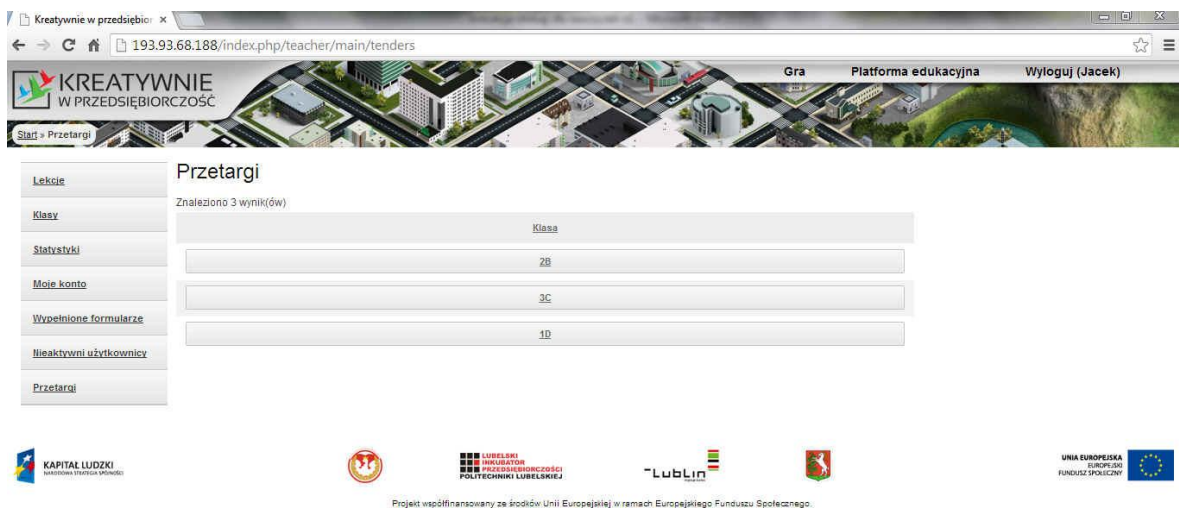
W przypadku, kiedy to uczeń dopisuje się do istniejącej już grupy, należy zaznaczyć pole „Istniejącej firmy” i wybrać z listy firmę, do której chcemy przypisać świeżo zarejestrowanego ucznia.

Po akceptacji wyświetli się odpowiedni komunikat.



**Screen nr 40.** Lista wszystkich zarejestrowanych uczniów w klasie zalogowanego nauczyciela – komunikat po akceptacji.

### Zakładka „Przetargi”



**Screen nr 41.** Przetargi – lista klas.

Wchodząc na zakładkę „Przetargi” widzimy listę klas których przetargi już się odbyły. Po kliknięciu w odpowiednią klasę widzimy listę przetargów i firm które w nich startują. Nauczyciel wybiera firmę wygrywającą przetarg, następnie uczniowie z tej firmy dostają zadania do rozwiązania.



