

Człowiek – najlepsza inwestycja



**KREATYWNIE
W PRZEDSIĘBIORCZOŚĆ**

PORTAL EDUKACYJNY

Instrukcja obsługi Platformy e-learningowej



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 platformy e-learningowej

Autor:
Adrian Matylewicz

Lublin, 2015



KAPITAŁ LUDZKI
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI



Urząd Miasta Lublin

UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY



Spis treści

Wstęp	3
ROZDZIAŁ I Informacje ogólnie – techniczne.....	5
1.1. Informacje ogólne.....	5
1.2. Informacje techniczne	5
Rozdział II Moduł Edukacyjny – platforma e-learningowa	6
1. Dostęp do platformy e-learningowej	6
2. Uprawnienia do materiałów	8
3. Podstawowe materiały na platformie e-learningowej	8
4. Uzyskiwanie dostępu do materiałów	12
5. Dołączanie nowych materiałów	13
5.1. Włączanie trybu edycji.....	13
5.2. Dodawanie nowych materiałów	13
6. Zarządzanie istniejącymi materiałami	17
7. Weryfikacja wyników pracy uczniów	18

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 zlecone 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 modułu edukacyjnego tj. platformy e-learningowej.

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** 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.

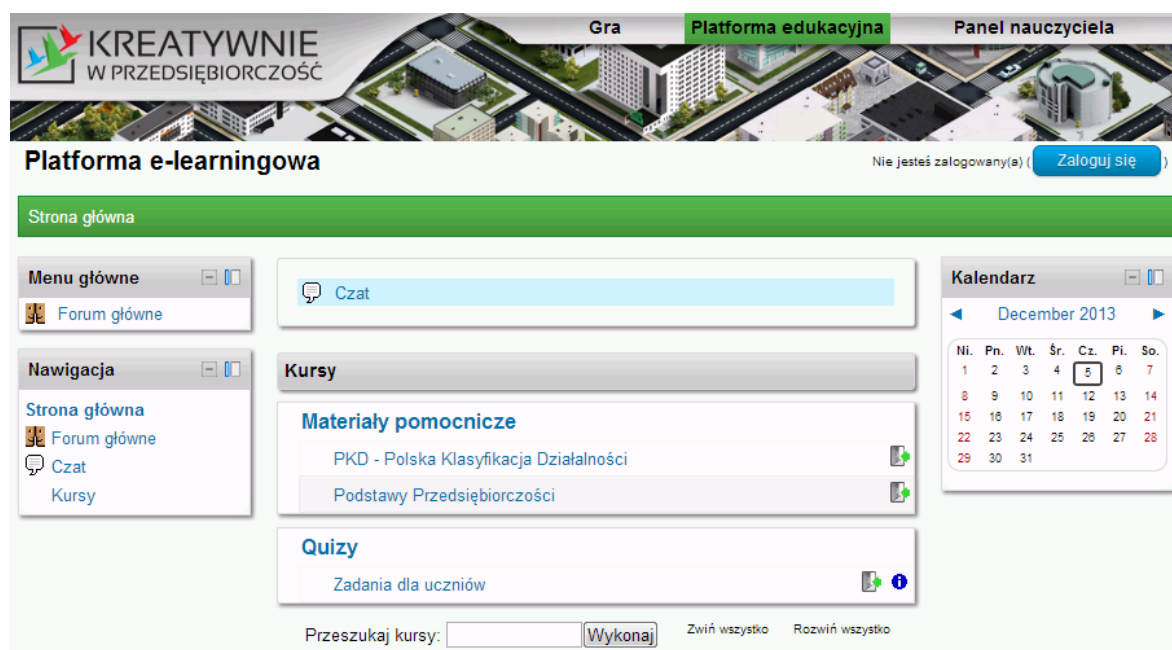
Rozdział II

Moduł Edukacyjny – platforma e-learningowa

1. Dostęp do platformy e-learningowej

Dostęp do platformy można uzyskać poprzez kliknięcie na guzik Platforma edukacyjna na stronie głównej Portalu.

Strona główna platformy wygląda następująco:



Fot. 1

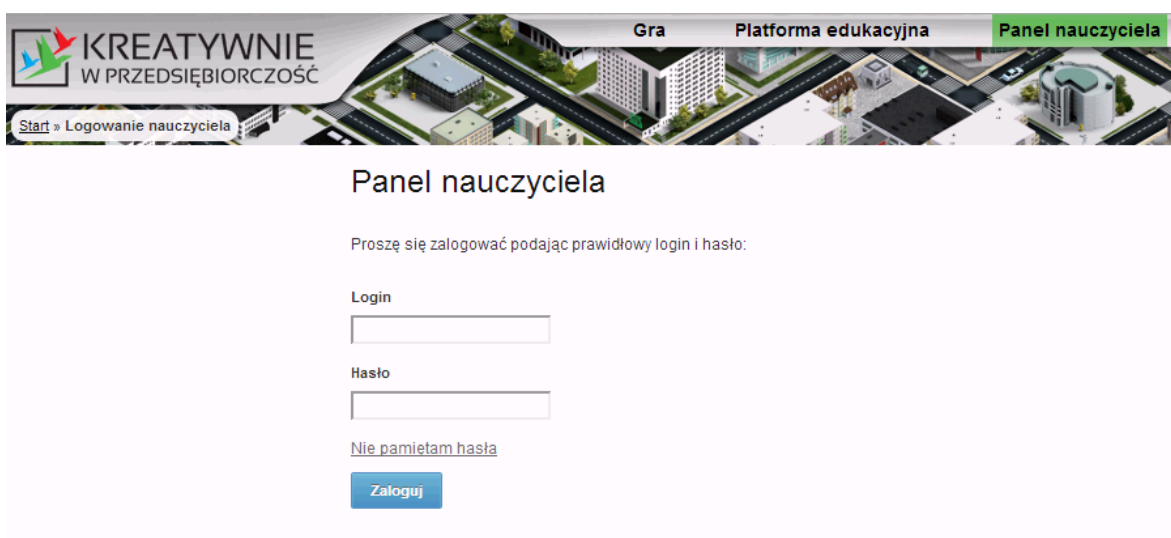
Dostęp do platformy jest uzależniony od tego, czy użytkownikiem jest uczeń czy nauczyciel.

Uczeń po zalogowaniu do Portalu Edukacyjnego (w oknie logowania gry) jest automatycznie logowany do wszystkich dostępnych dla niego modułów, również do Platformy e-learningowej. Dlatego też z perspektywy ucznia nie jest konieczne podejmowanie dodatkowych czynności w celu uzyskania dostępu do materiałów poza wybraniem zakładki „Platforma edukacyjna” na górnym pasku aplikacji.



Fot. 2 Logowanie ucznia

Nauczyciel w celu uzyskania dostępu do materiałów e-learningowych musi zalogować się w zakładce „Panel nauczyciela”



Fot. 3 Logowanie nauczyciela

Po zalogowaniu w odpowiednim formularzu i przejściu do zakładki „Platforma edukacyjna” użytkownikowi zostaną wyświetlone katalogi z materiałami.

Można także zalogować się tylko do platformy edukacyjnej za pomocą tego samego loginu i hasła co w grze/panelu nauczyciela. W tym celu w samej platformie edukacyjnej można wybrać przycisk „Zaloguj się” i tam wpisać login i hasło.

2. Uprawnienia do materiałów

Widoczność materiałów na platformie jest uzależniona od tego, czy zalogowanym użytkownikiem jest uczeń czy nauczyciel.

Uczeń może uzyskać dostęp do katalogów:

- *Materiały pomocnicze / PKD – Polska Klasyfikacja Działalności*
- *Materiały pomocnicze / Podstawy Przedsiębiorczości*
- *Quizy / Zadania dla uczniów*

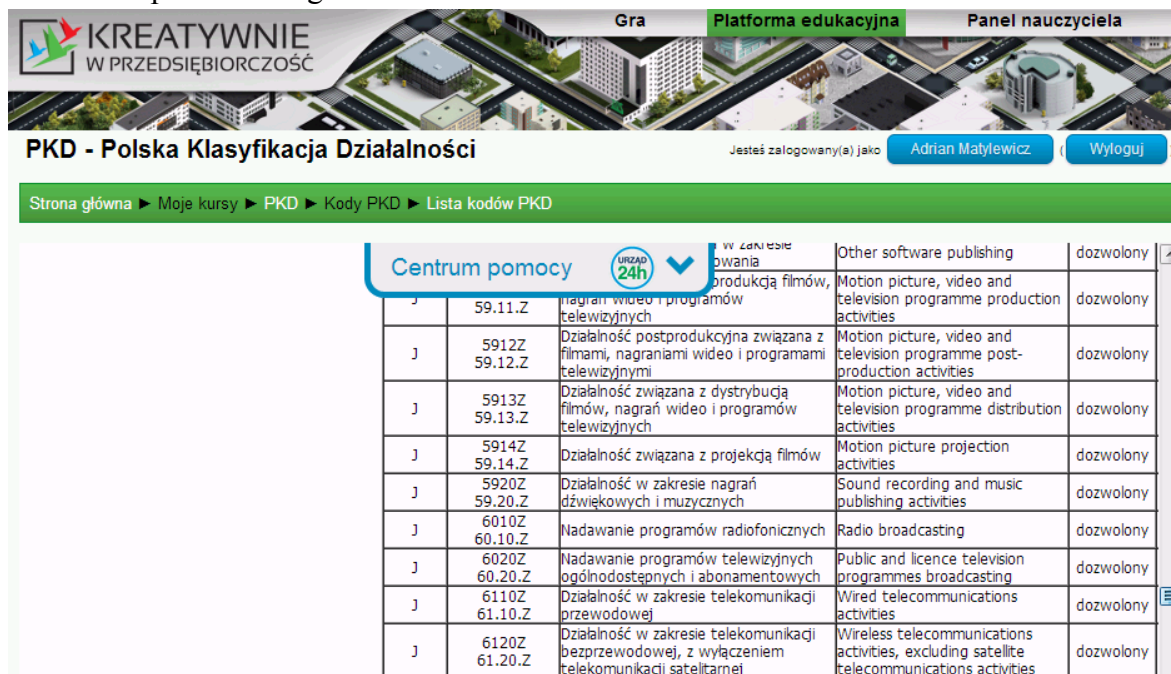
Nauczyciel natomiast posiada dostęp do tych samych materiałów co uczeń oraz dodatkowo:

- *Materiały pomocnicze – ogólne*
- *Materiały do gry*
- *Kursy e-learningowe dla nauczycieli*
- *Materiały do lekcji Podstawy Przedsiębiorczości – scenariusze*

3. Podstawowe materiały na platformie e-learningowej

Zakres merytoryczny katalogów z materiałami przedstawia poniższa lista:

- *Materiały pomocnicze / PKD – Polska Klasyfikacja Działalności*
Wyszukiwarka kodów PKD, które uczniowie powinni znaleźć w trakcie uzupełniania w grze wniosku o założenie działalności



Kod PKD	Opis	Opis w języku angielskim	Status
J 59.11.Z	Nagrania wideo i programów telewizyjnych	Motion picture, video and television programme production activities	dozwolony
J 5912Z 59.12.Z	Działalność postprodukcyjna związana z filmami, nagraniami wideo i programami telewizyjnymi	Motion picture, video and television programme post-production activities	dozwolony
J 5913Z 59.13.Z	Działalność związana z dystrybucją filmów, nagrań wideo i programów telewizyjnych	Motion picture, video and television programme distribution activities	dozwolony
J 5914Z 59.14.Z	Działalność związana z projekcją filmów	Motion picture projection activities	dozwolony
J 5920Z 59.20.Z	Działalność w zakresie nagrań dźwiękowych i muzycznych	Sound recording and music publishing activities	dozwolony
J 6010Z 60.10.Z	Nadawanie programów radiofonicznych	Radio broadcasting	dozwolony
J 6020Z 60.20.Z	Nadawanie programów telewizyjnych ogólnodostępnych i abonamentowych	Public and licence television programmes broadcasting	dozwolony
J 6110Z 61.10.Z	Działalność w zakresie telekomunikacji przewodowej	Wired telecommunications activities	dozwolony
J 6120Z 61.20.Z	Działalność w zakresie telekomunikacji bezprzewodowej, z wyłączeniem telekomunikacji satelitarnej	Wireless telecommunications activities, excluding satellite telecommunications activities	dozwolony

Fot. 4 PKD

- *Materiały pomocnicze / Podstawy Przedsiębiorczości*
Materiały do lekcji udostępnione dla każdego ucznia wzbogacające zajęcia teoretyczne (bez gry symulacyjnej) o dodatkowe quizy interaktywne oraz inne zadania do

rozwiązania. Do każdego tematu lekcji są również dołączone omawiane na niej oryginalne wzory formularzy niezbędne do rejestracji i prowadzenia działalności gospodarczej.

Fot. 5 PKD

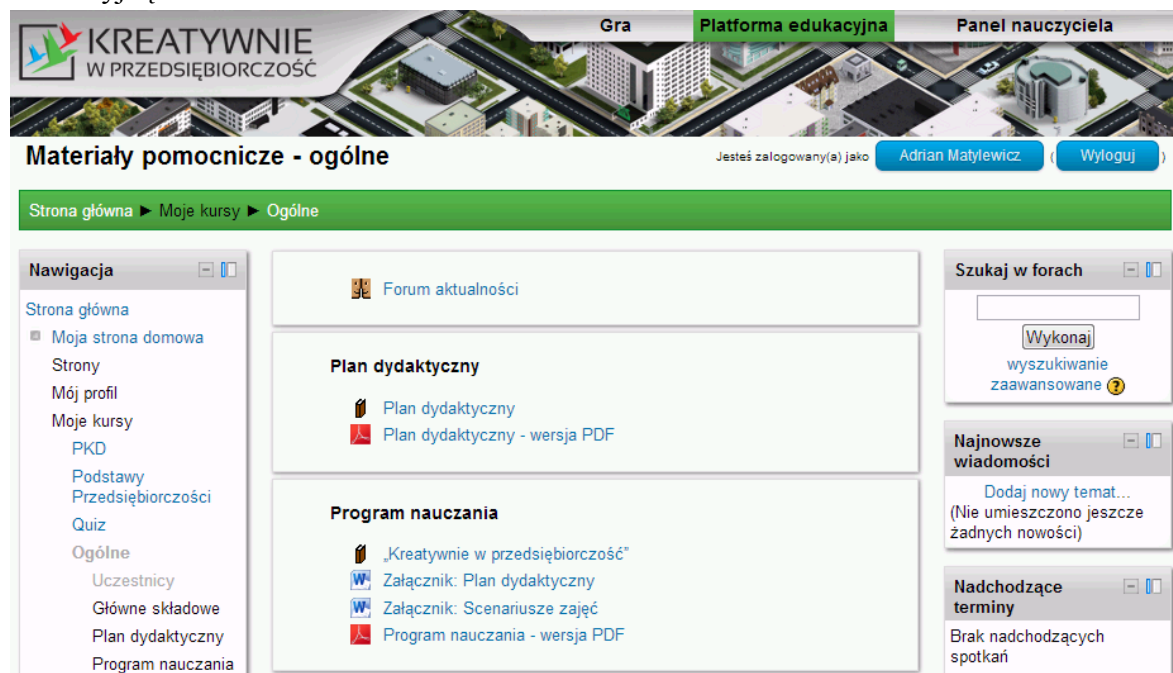
- *Quizy / Zadania dla uczniów*

Przykładowe zadania z 4 dziedzin wiedzy (Matematyka, Fizyka, Biologia, Chemia), które uczniowie mogą rozwiązywać (bez konsekwencji w grze), aby sprawdzić jakiego poziomu trudności spodziewać się przy podejmowaniu się zleceń w trakcie rozgrywki. Każda dziedzina wiedzy posiada 5 pytań z każdego poziomu trudności (Łatwy, Średni, Trudny).

Fot. 6 Quiz

- *Materiały pomocnicze – ogólne*

Ogólne materiały pomocnicze zawierają Plan dydaktyczny oraz Program nauczania z przedmiotu Podstawy przedsiębiorczości, który uwzględnia lekcje związane z grą edukacyjną.



Fot. 7 Materiały pomocnicze ogólne

- *Materiały do gry*

Katalog z materiałami przydatnymi przy prowadzeniu zajęć z grą edukacyjną.

- *Kursy e-learningowe dla nauczycieli*

Materiały w formie elektronicznej zawierające informacje o sposobie korzystania z Portalu Edukacyjnego tj. Gry edukacyjnej oraz Platformy E-learningowej

- *Materiały do lekcji Podstawy Przedsiębiorczości – scenariusze*

Scenariusze wszystkich lekcji w formie elektronicznej opracowane w ramach Innowacyjnego Programu Nauczania wraz z załącznikami w postaci prezentacji multimedialnych, ćwiczeń interaktywnych itp.

KREATYWNIE W PRZEDSIĘBIORCZOŚĆ

Gra Platforma edukacyjna Panel nauczyciela

Materiały do lekcji Podstawy Przedsiębiorczości - scenariusze Jesteś zalogowany(a) jako Administrator KWP Wyloguj

Strona główna ▶ Kursy ▶ Materiały do lekcji Podstawy Przedsiębiorczości ▶ Podstawy Przedsiębiorczości - scenariusze Włącz tryb edycji

Nawigacja

- Strona główna
- Moja strona domowa
- Strony
- Mój profil
- Kursy
 - Materiały pomocnicze
 - Quizy
 - Materiały do gry
 - Kursy e-learningowe
 - Materiały do lekcji
 - Podstawy Przedsiębiorczości
 - Podstawy Przedsiębiorczości - scenariusze
 - Uczestnicy
 - Raporty
 - Główne składowe
 - Scenariusz lekcji nr 1
 - Scenariusz lekcji nr 2
 - Scenariusz lekcji nr 3

Scenariusz lekcji nr 1

Temat lekcji: Systemy ekonomiczne

- Systemy ekonomiczne
- Karta oceny pracy grupy
- Lekcja 1 Prezentacja
- Lekcja 1 Ćwiczenie

Scenariusz lekcji nr 2

Temat lekcji: Państwo a gospodarka

- Państwo a gospodarka
- Lekcja 2 Prezentacja
- Przyporządkuj narzędzia polityki monetarnej i fiskalnej
- Jako obywatel powinieneś wiedzieć, z jaką sprawą, do jakiego urzędu należy się udać.
- Ćwiczenie: Czy państwo powinno ingerować w ...?

Scenariusz lekcji nr 3

Temat lekcji: Dzielnictwo w gospodarce

Szukaj w forach

Wykonaj wyszukiwanie zaawansowane

Najnowsze wiadomości

Dodaj nowy temat...
(Nie umieszczono jeszcze żadnych nowości)

Nadchodzące terminy

Brak nadchodzących spotkań

Przejdź do kalendarza...
Nowy termin...

Co się ostatnio działo?

Aktywność od Tuesday, 6 May 2014, 12:25 PM

Raport ostatniej aktywności

Fot. 8 Scenariusze

4. Uzyskiwanie dostępu do materiałów

Platforma e-learningowa posiada wbudowane mechanizmy zabezpieczające przed dostępem do materiałów osobom nieuprawnionym. Aby nauczyciel lub uczeń mógł obejrzeć zawartość danego katalogu powinien być zalogowany i w trakcie pierwszego otwarcia kursu wybrać „Zapisz mnie”.



Fot. 9 Uzyskiwanie dostępu do materiałów

W powyższym przykładzie klucz dostępu do materiałów nie jest wymagany. W przypadku materiałów zabezpieczonych hasłem, należy w tym miejscu podać klucz. W ten sposób tylko osoby znające klucz będą miały dostęp do katalogu.

5. Dołączanie nowych materiałów

5.1. Włączanie trybu edycji

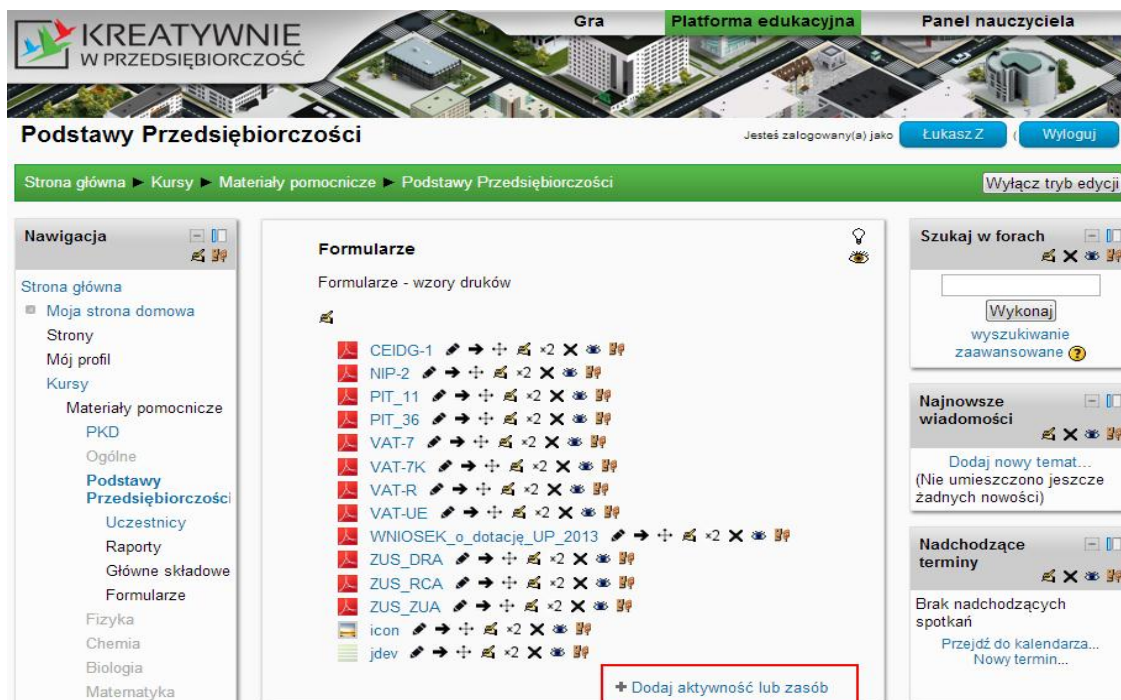
Administrator Platformy e-learningowej ma możliwość dodawania, usuwania i modyfikacji materiałów w poszczególnych katalogach. W tym celu po wejściu do konkretnego katalogu należy wybrać przycisk „Włącz tryb edycji”.



Fot. 10 Tryb edycji

Po kliknięciu tego przycisku przy każdym materiale dostępne są dodatkowe opcje oraz link „Dodaj aktywność lub zasób”, za pomocą którego można dodawać nowe materiały.

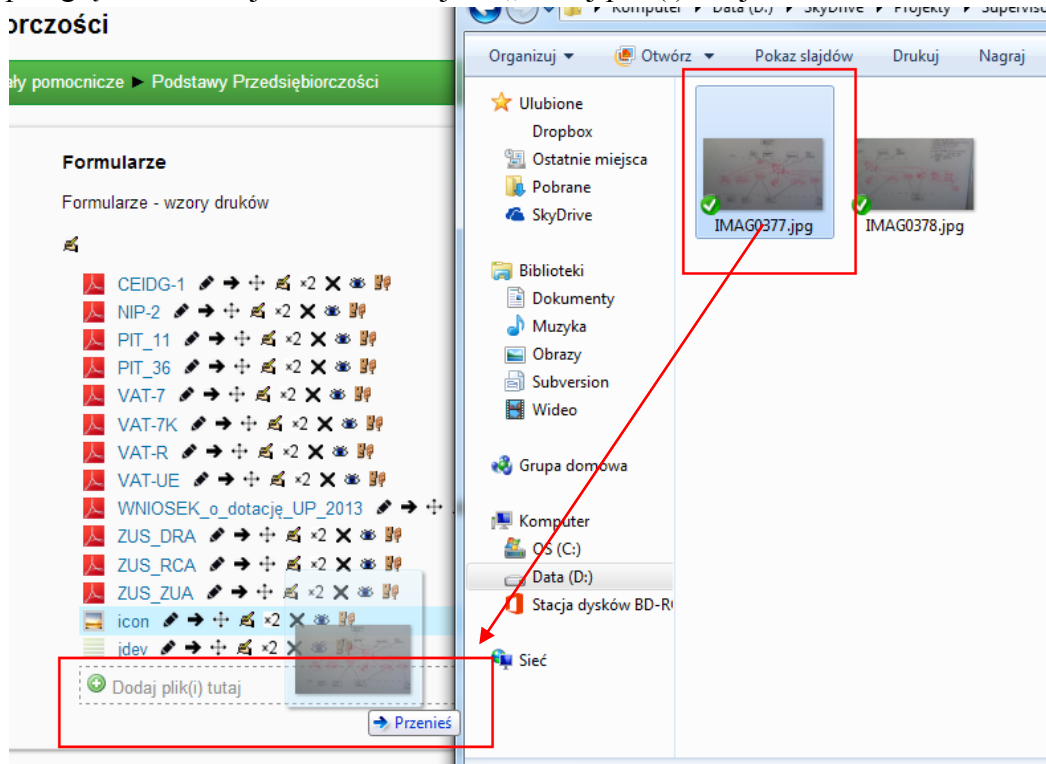
5.2. Dodawanie nowych materiałów



Fot. 11 Dodawanie materiałów a

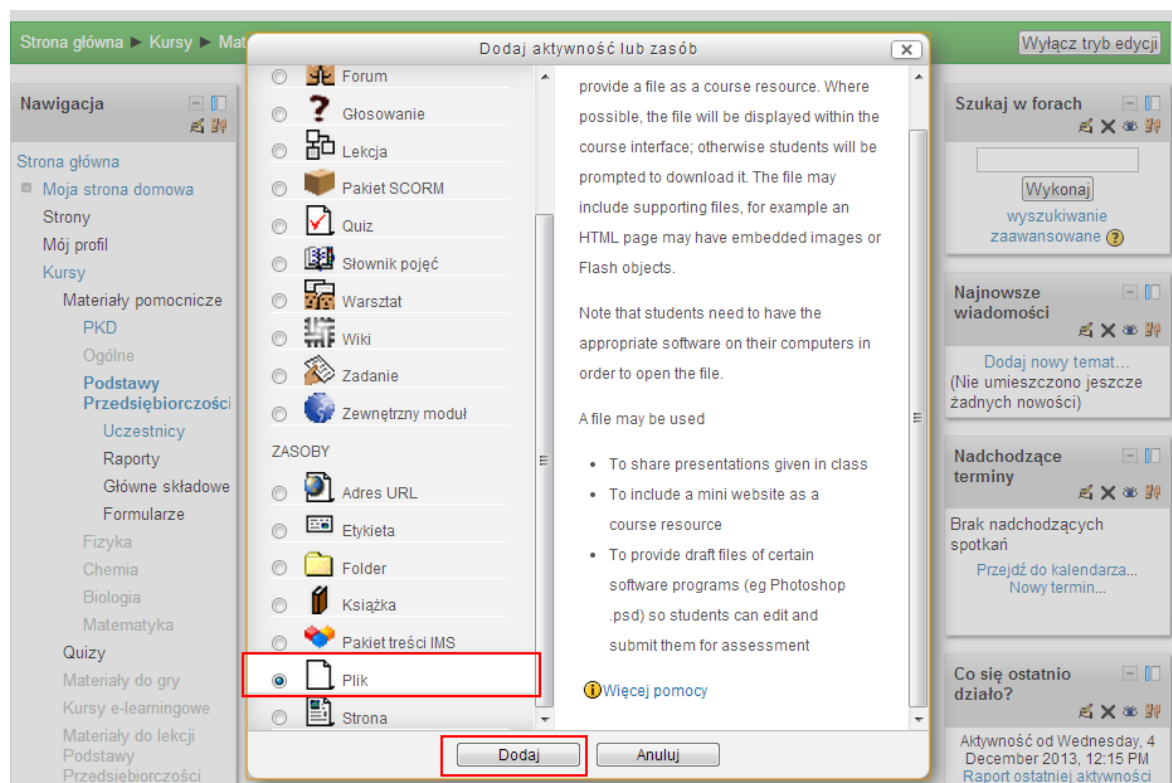
Nowe materiały można dodawać na dwa sposoby.

Pierwszy sposób: Poprzez przeciągnięcie pliku z katalogu na komputerze do okna przeglądarki w miejsce wskazane jako „Dodaj plik(i) tutaj”.



Fot. 12 Dodawanie materiałów b

Drugi sposób: Poprzez wybranie przycisku „Dodaj aktywność lub zasób” oraz wybranie z listy rodzajów zasobów „Plik”.



Fot. 13 Dodawanie materiałów c

Następnie wybieramy przycisk „Dodaj”, po czym pojawi się formularz do uzupełnienia informacji o dodawanym zasobie.

KREATYWNIE W PRZEDSIĘBIORCZOŚĆ Gra Platforma edukacyjna Panel nauczyciela

Podstawy Przedsiębiorczości Jesteś zalogowany(a) jako Łukasz Z Wyloguj

Strona główna Kursy Materiały pomocnicze Podstawy Przedsiębiorczości

Nawigacja

- Strona główna
- Moja strona domowa
- Strony
- Mój profil
- Kursy
 - Materiały pomocnicze
 - PKD
 - Ogólne
 - Podstawy Przedsiębiorczości**
 - Uczestnicy
 - Raporty
 - Główne składowe
 - Formularze
 - Fizyka
 - Chemia
 - Biologia
 - Matematyka
 - Quizy
 - Materiały do gry
 - Kursy e-learningowe
 - Materiały do lekcji
 - Podstawy Przedsiębiorczości

Ustawienia

- Administracja kursem
- Wyłącz tryb edycji
- Wybór aktywności wyłączony
- Edytuj ustawienia
- Użytkownicy
- Filtry
- Oceny
- Kopia zapasowa
- Odtwórz
- Import
- Opublikuj
- Reset
- Baza pytań
- Zmień rolę na...
- Ustawienia mojego profilu
- Administracja serwisu
- Wyszukaj

Dodaj blok

Dodaj ...

Dodawanie nowego Plik do Formularze

Ogólne

Nazwa*

Opis*

Rodzaj czcionki: [wzrost] Rozmiar czcionki: [wzrost] Paragraf: [wzrost]

 [B] [I] [U] [ABC] [x₂] [x₄] [Listy] [Link] [Wklej] [Wyciągnij] [Wstaw] [Wstaw obraz] [Wstaw wideo] [Wstaw audio] [Wstaw PDF] [Wstaw HTML]

Wyświetl opis na stronie kursu

Zawartość

Wybierz pliki Maksymalny rozmiar dla nowych plików: Nieograniczone

Pliki

Możesz przeciągnąć i upuścić pliki tutaj, aby je dodać.

Opcje *Pokaż zaawansowane

Wyświetlanie:

Pokaż rozmiar

Pokaż typ

Wyświetl nazwy zasobów

Wyświetl opis zasobów

Standardowe opcje modułów

Widoczny:

Numer ID

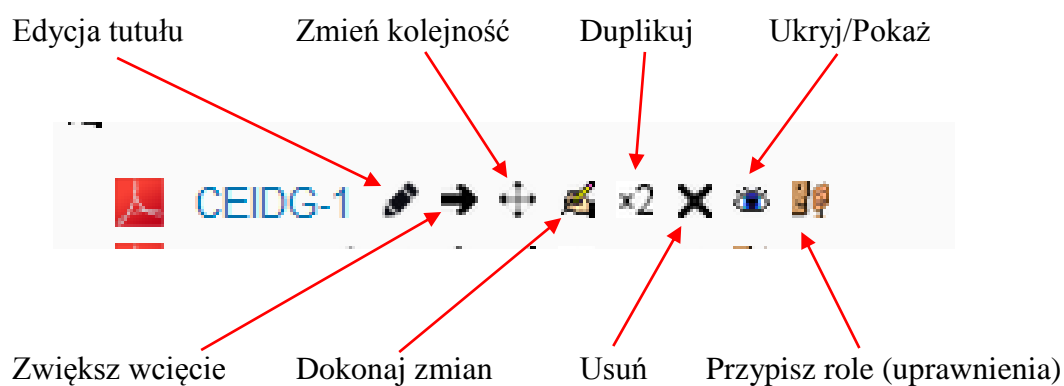
W tym formularzu są pola wymagane oznaczone *

Fot. 14 Opis nowego pliku

W formularzu należy podać nazwę pod jaką będzie widoczny materiał, krótki opis oraz dodać pliki które mają zostać dołączone. Podawanie pozostałych zaawansowanych opcji nie jest wymagane. Po wybraniu „Zapisz i wróć do kursu” zostanie wyświetlony ponownie katalog kursu z dodanymi materiałami.

6. Zarządzanie istniejącymi materiałami

Po włączeniu trybu edycji możemy modyfikować każdy materiał za pomocą poniższych opcji



Fot. 15 Opcje modyfikacji materiałów

Po zakończeniu wprowadzania zmian tryb edycji należy wyłączyć.



Fot. 16 Wyłączanie trybu edycji

7. Weryfikacja wyników pracy uczniów

Każdy nauczyciel może wyznaczać uczniom zadania do wykonania w domu lub podczas lekcji spośród dostępnych na platformie materiałów interaktywnych, quizów, uzupełnianek, dopasowanek, które uczniowie znajdą w zakładce Materiały pomocnicze / Podstawy przedsiębiorczości.

KREATYWNI W PRZEDSIĘBIORCZOŚĆ

Podstawy Przedsiębiorczości

Strona główna ► Moje kursy ► Podstawy Przedsiębiorczości

Nawigacja

- Strona główna
- Moja strona domowa
- Strony
- Mój profil
- Moje kursy
 - Podstawy Przedsiębiorczości**
 - Uczestnicy
 - Główne składowe
 - Temat 1
 - Temat 2
 - Temat 12
 - Temat 14
 - Temat 15
 - Temat 17
 - Temat 22
 - Temat 31
 - Temat 33
 - Temat 37

Temat 1
Systemy ekonomiczne

- Quiz - Znam typy gospodarek

Temat 2
Państwo a gospodarka

- Quiz - Narzędzia polityki fiskalnej i monetarnej
- Quiz - Gmina / Powiat / Województwo
- Ćwiczenie - Czy państwo powinno ingerować w...?**

Temat 12
Inflacja

- Quiz - Dopasowanka

Fot. 17 Moje kursy

Nauczyciel po wejściu do konkretnego quizu może sprawdzić wyniki uczniów wybierając z lewego menu zakładkę „Wyniki”. System wyświetli wtedy tabelę z podsumowaniem czasu wykonywania zadania, imieniem, nazwiskiem oraz wynikiem punktowym.

KREATYWNIE W PRZEDSIĘBIORCZOŚĆ

Gra Platforma edukacyjna Panel nauczyciela

Podstawy Przedsiębiorczości

Jesteś zalogowany(a) jako Nauczyciel1 Nauczyciel1 Wyloguj

Strona główna ▶ Moje kursy ▶ Podstawy Przedsiębiorczości ▶ Temat 1 ▶ Quiz - Znam typy gospodarek ▶ Wyniki ▶ Oceny

Nawigacja

- Strona główna
- Moja strona domowa
- Strony
- Mój profil
- Moje kursy
 - Podstawy Przedsiębiorczości
 - Uczestnicy
 - Główne składowe
 - Temat 1
 - Quiz - Znam typy gospodarek
 - Informacja
 - Wyniki**
 - Oceny
 - Szczegółowe odpowiedzi
 - Temat 2
 - Temat 12
 - Temat 14
 - Temat 15
 - Temat 17
 - Temat 22

Imię / Nazwisko	Stan	Rozpoczęto	Zakończono	Czas wykonania	Ocena/10,00	Pyt. 1 /10,00
Dorota Sawa Przeгляд podejścia	Zakończony	8 January 2014 6:29 PM	8 January 2014 6:32 PM	2 min. 45 sek.	10,00	10,00 ✓
Jarosław Korba Przeгляд podejścia	Zakończony	19 January 2014 11:41 PM	19 January 2014 11:42 PM	1 min 22 sek.	10,00	10,00 ✓
Karolina Lysakowska Przeгляд podejścia	Zakończony	24 February 2014 7:16 PM	24 February 2014 7:19 PM	2 min. 24 sek.	10,00	10,00 ✓
Maria Kowalik Przeгляд podejścia	Zakończony	24 February 2014 7:49 PM	24 February 2014 7:50 PM	49 sek.	10,00	10,00 ✓
Nauczyciel1 Nauczyciel1 Przeгляд podejścia	W toku	18 March 2014 12:00 PM	-	-	-	-
Sebastian Gozdziński Przeгляд podejścia	Zakończony	3 April 2014 10:40 AM	3 April 2014 10:45 AM	4 min. 11 sek.	8,18	8,18 ✓
Patryk Jarmoluk Przeгляд podejścia	Zakończony	3 April 2014 10:41 AM	3 April 2014 10:45 AM	3 min. 54 sek.	8,18	8,18 ✓

Fot. 18 Wyniki quizu - oceny

Natomiast po wybraniu w lewym menu opcji „Szczegółowe odpowiedzi” nauczyciel może podejrzeć jakich dokładnie odpowiedzi udzielał każdy z uczniów w tym quizie

KREATYWNIE W PRZEDSIĘBIORCZOŚĆ

Gra Platforma edukacyjna Panel nauczyciela

Podstawy Przedsiębiorczości

Jesteś zalogowany(a) jako Nauczyciel1 Nauczyciel1 Wyloguj

Strona główna ▶ Moje kursy ▶ Podstawy Przedsiębiorczości ▶ Temat 1 ▶ Quiz - Znam typy gospodarek ▶ Wyniki ▶ Szczegółowe odpowiedzi

Nawigacja

- Strona główna
- Moja strona domowa
- Strony
- Mój profil
- Moje kursy
 - Podstawy Przedsiębiorczości
 - Uczestnicy
 - Główne składowe
 - Temat 1
 - Quiz - Znam typy gospodarek
 - Informacja
 - Wyniki
 - Oceny
 - Szczegółowe odpowiedzi**
 - Temat 2
 - Temat 12
 - Temat 14
 - Temat 15
 - Temat 17
 - Temat 22
 - Temat 31
 - Temat 33
 - Temat 39
 - Temat 40
 - Temat 41

Imię / Nazwisko	Stan	Ocena/10,00	Odpowiedź 1
Dorota Sawa Przeгляд podejścia	Zakończony	10,00	państwo określa sposoby dystrybucji dóbr i usług -> Gospodarka centralna (planowa); ceny reguluje rynek -> Gospodarka rynkowa; rola zysku ograniczona -> Gospodarka centralna (planowa); większość środków produkcji jest w rękach prywatnych osób lub przedsiębiorców -> Gospodarka rynkowa; w wielu sektorach gospodarki panuje monopol (jeden dostawca) -> Gospodarka centralna (planowa); dominuje własność państwowa -> Gospodarka centralna (planowa); alokacja (podział) zasobów następuje zgodnie z planem -> Gospodarka centralna (planowa); swoboda w dysponowaniu własnym majątkiem -> Gospodarka rynkowa; ceny produktów ustalone odgórnie -> Gospodarka centralna (planowa); na rynku panuje konkurencja -> Gospodarka rynkowa; działają różne banki, firmy ubezpieczeniowe, giełda papierów wartościowych -> Gospodarka rynkowa ✓
Jarosław Korba Przeгляд podejścia	Zakończony	10,00	działają różne banki, firmy ubezpieczeniowe, giełda papierów wartościowych -> Gospodarka rynkowa; dominuje własność państwowa -> Gospodarka centralna (planowa); swoboda w dysponowaniu własnym majątkiem -> Gospodarka rynkowa; w wielu sektorach gospodarki panuje monopol (jeden dostawca) -> Gospodarka centralna (planowa); rola zysku ograniczona -> Gospodarka centralna (planowa); ceny produktów ustalone odgórnie -> Gospodarka centralna (planowa); większość środków produkcji jest w rękach prywatnych osób lub przedsiębiorców -> Gospodarka rynkowa; na rynku panuje konkurencja -> Gospodarka rynkowa; ceny reguluje rynek -> Gospodarka rynkowa; państwo określa sposoby dystrybucji dóbr i usług -> Gospodarka centralna (planowa); alokacja (podział) zasobów następuje zgodnie z planem -> Gospodarka centralna (planowa) ✓
			ceny produktów ustalone odgórnie -> Gospodarka centralna (planowa); swoboda w dysponowaniu

Fot. 19 Szczegóły odpowiedzi

