



KAPITAŁ LUDZKI  
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI



UNIA EUROPEJSKA  
EUROPEJSKI  
FUNDUSZ SPOŁECZNY



## **Ekonomia i finanse – innowacyjny moduł programowy dla przedmiotu „Podstawy przedsiębiorczości”**

Projekt współfinansowany przez Unię Europejską w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

---

### **Instrukcja stosowania produktu finalnego projektu innowacyjnego testującego**

#### Projektodawca

Towarzystwo Produkcyjno – Handlowe Sp. z o.o.

#### Tytuł projektu

**Ekonomia i finanse – innowacyjny moduł programowy  
dla przedmiotu „Podstawy przedsiębiorczości”**

#### Numer umowy

UDA-POKL.03.03.04-00-073/10-00

Warszawa, 12 lipiec 2012 rok

# **Ekonomia i finanse – innowacyjny moduł programowy dla przedmiotu „Podstawy przedsiębiorczości”**

Projekt współfinansowany przez Unię Europejską w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

---

## **I. Produkt finalny i jego elementy**

Produkt finalny projektu „Ekonomia i finanse – innowacyjny moduł programowy dla przedmiotu Podstawy przedsiębiorczości” oraz jego elementy, zostały umieszczone na internetowej platformie edukacyjnej znajdującej się na stronie [www.przedsiębiorczosc.info.pl](http://www.przedsiębiorczosc.info.pl). Na produkt finalny składają się następujące elementy:

- Innowacyjny moduł programowy
- Program nauczania I (wersja oparta na podstawie programowej z 2002 roku)
- Program nauczania II (wersja oparta na podstawie programowej z 2008 roku)
- Raporty z badań, ewaluacji wewnętrznej i zewnętrznej oraz sprawozdania z konferencji konsultacyjnej
- cykl 36 wykładów szkoleniowych i instruktażowych wraz z narzędziami wsparcia (konspekty lekcji, prezentacje power point, skrypty wykładów)
- wersja demo symulacyjnej gry internetowej wraz z opisem i instrukcją obsługi
- test końcowy

Wersja robocza gry przeznaczona dla uczniów wraz instrukcją obsługi została zamieszczona na stronie internetowej [www.gramojafirma.pl](http://www.gramojafirma.pl)

## **II. Dostępność produktu finalnego**

### **Rejestracja i logowanie**

Platforma ma charakter otwarty i jest dostępna **nieodpłatnie** dla wszystkich zainteresowanych nauczycieli. Korzystanie z platformy wymaga dokonania **jednokrotnej** rejestracji poprzez zakładkę „Zarejestruj się” oraz wpisania, wybranego przez zainteresowanego, loginu i hasła. Kolejne logowania na platformie odbywają się za pomocą wybranego loginu i hasła. Platforma posiada mechanizm odzyskiwania hasła poprzez zakładkę „odzyskaj hasło”. Po uruchomieniu tej funkcji i



## **Ekonomia i finanse – innowacyjny moduł programowy dla przedmiotu „Podstawy przedsiębiorczości”**

Projekt współfinansowany przez Unię Europejską w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

---

wpisania loginu i adresu e-mail, na podany adres automatycznie przesyłane jest jednorazowe hasło, które można zmienić poprzez zakładkę „Twoje konto”.

### **Wymagania sprzętowe i programowe**

Komputer użytkownika powinien działać pod kontrolą systemu Windows (wersja XP / 2000 / Vista lub Windows 7) lub Mac OS – sprzęt spełniający wymagania stawiane przez te systemy bezproblemowo będzie współpracował z portalem, a w szczególności zapewni odpowiednią moc do wyświetlenia filmów wideo i transmisji wideo udostępnianych przez portal, pod warunkiem odpowiedniej szybkości łącza internetowego (min. prędkość pobierania danych na tym łączu powinna wynosić minimum 512kb/s, chociaż zaleca się stosowanie łącza o przepustowości 1Mb/s).

Na komputerze użytkownika portalu powinna być zainstalowana przeglądarka internetowa oraz oprogramowanie wspierające wyświetlanie wideo; działanie strony [www.przedsiębiorczosc.info.pl](http://www.przedsiębiorczosc.info.pl) zostało przetestowane pod wszystkimi popularnymi przeglądarkami www (Internet Explorer, Firefox, Opera, Safari, Google Chrome). Wskazane jest stosowanie możliwie najnowszej wersji danej przeglądarki.

Wspomniane wcześniej oprogramowanie wspierające wyświetlanie filmów wideo i transmisji to: - Windows Media Player (w przypadku systemu Windows). Oprogramowanie to zwykle jest instalowane wraz z systemem operacyjnym, a jego aktualną wersję można pobrać pod adresem:

<http://windows.microsoft.com/pl-PL/windows/products/windows-media-player>

- Windows Media Components for QuickTime (Mac OS). Szczegółowy opis tego oprogramowania oraz pliki instalacyjne znajdują się pod adresem:

<http://www.microsoft.com/download/en/details.aspx?id=9442>

Powyższe oprogramowanie jest dostępne nieodpłatnie.

### **III. Struktura produktu (mapa strony)**

#### **Strona główna (dostępna bez logowania)**

Na stronie zamieszczone są: Innowacyjny moduł programowy, dwie wersje programów nauczania oparte na Podstawach programowych z 2002 i 2008 roku, oraz plik dokumentów przydatnych przy

## **Ekonomia i finanse – innowacyjny moduł programowy dla przedmiotu „Podstawy przedsiębiorczości”**

Projekt współfinansowany przez Unię Europejską w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

---

zgłaszaniu innowacji (Rozporządzenie Ministra Edukacji i Sportu z 2002 roku, Rozporządzenie Ministra Edukacji Narodowej z 2011 roku oraz wzór uchwały w sprawie wprowadzenia innowacji pedagogicznej). Wszystkie wymienione materiały i dokumenty można pobrać ze strony bez konieczności logowania się. Ponadto na stronie znajduje się panel służący do rejestrowania/logowania się na platformie oraz zakładka służąca do odzyskiwania hasła (mechanizm odzyskiwania hasła został opisany w części II). W zakładce „aktualności” administrator platformy zamieszcza komunikaty i informacje istotne dla użytkowników.

### **Badania i analizy (dostępna po zalogowaniu)**

W zakładce tej dostępny raport z badań przeprowadzonych w I etapie realizacji projektu, raporty z ewaluacji zewnętrznej i wewnętrznej oraz sprawozdania z konferencji konsultacyjnych. Docelowo w zakładce zamieszczane będą informacje na temat przebiegu wdrażania produktu do polityki oświatowej oraz informacje o podobnych inicjatywach i projektach.

### **Wykłady (dostępna po zalogowaniu)**

W zakładce zamieszczonych jest 36 wykładów w tym 34 wykłady szkoleniowe. Treść wykładów jest ściśle skorelowana z treścią modułu programowego i treściami nauczania. W zakładce zamieszczona jest pełna lista wykładów w kolejności zgodnej z programem szkolenia. Uczestnik szkolenia może wybrać z listy dowolny wykład w przez siebie wybranej kolejności. Wykłady można odtwarzać wielokrotnie oraz, dzięki zamieszczonemu w dole ekranu sterownikowi, zatrzymywać w trakcie emisji i przewijać do przodu i do tyłu. Możliwe jest też oglądanie wykładów w trybie pełnoekranowym (służy do tego znacznik umieszczony w dolnym prawym rogu ekranu na listwie sterownika). Zamieszczony na sterowniku zegar umożliwia określenie czasu w którym zatrzymany został wykład i wznowienie go od tego momentu. Pod każdym z wykładów szkoleniowych znajdują się narzędzia wsparcia w postaci szczegółowych konspektów lekcji, prezentacji power point oraz skryptów wykładów. Każdy zainteresowany nauczyciel może pobrać ze strony dowolny materiał dla swoich potrzeb. Wszystkie materiały zamieszczone są w plikach otwartych co umożliwia ich

## **Ekonomia i finanse – innowacyjny moduł programowy dla przedmiotu „Podstawy przedsiębiorczości”**

Projekt współfinansowany przez Unię Europejską w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

---

modyfikację do potrzeb konkretnego nauczyciela. Korzystanie z zamieszczonych w zakładce materiałów nie jest ograniczone prawami autorskim (wszelkie prawa autorskie posiada beneficjent, który nieodpłatnie przekazuje je IP2 – Ośrodkowi Rozwoju Edukacji). Dodatkowo pod ekranem na którym emitowane są wykłady umieszczony został komunikator umożliwiający kontakty pomiędzy uczestnikami szkolenia.

### **Gra (dostępna po zalogowaniu)**

W zakładce zamieszczono informację na temat symulacyjnej gry internetowej, jej opis oraz wersję demo gry. Wersja demo umożliwia nauczycielowi przejście całego cyklu gry w przyspieszonym trybie (zegar tej wersji został przyspieszony) oraz wielokrotne powtarzanie gry. Uruchomienie wersji demo gry wymaga zarejestrowania się na stronie gry i utworzenie indywidualnego loginu i hasła. Na stronie tytułowej gry znajduje się informacja o wymaganiach sprzętowych i programowych oraz szczegółowa instrukcja korzystania z gry dla nauczycieli i uczniów (do pobrania w formacie pdf).

### **Wsparcie (dostępna po zalogowaniu)**

Zakładka podzielona jest na trzy obszary tematyczne: program, metodyka, wsparcie techniczne. W okresie testowania produktu zakładka służyła do udzielania wsparcia w opisanych obszarach nauczycielom biorącym udział w testowaniu. Po pozytywnym zwalidowaniu produktu nazwa zakładki zmieni się na FAQ i zostaną na niej zamieszczone, pogrupowane tematycznie, odpowiedzi na najczęściej zgłaszane pytania. Zakładka służyć też będzie do wymiany doświadczeń i poglądów pomiędzy nauczycielami wdrażającymi produkt do głównego nurtu polityki oświatowej.

## **Ekonomia i finanse – innowacyjny moduł programowy dla przedmiotu „Podstawy przedsiębiorczości”**

Projekt współfinansowany przez Unię Europejską w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

---

### **Test (dostępna po zalogowaniu)**

Nauczyciele, którzy ukończyli szkolenie i są zainteresowani sprawdzeniem poziomu swojej wiedzy i/lub otrzymaniem zaświadczenia o ukończeniu szkolenia mogą przystąpić do testu końcowego zamieszczonego w zakładce test. Test odbywa się w systemie on line, a jego wyniki znane są zaraz po zakończeniu testu. Po wyjściu na klawisz „rozpocznij test” system losowo wybiera z zestawu 150 pytań z różnych obszarów tematycznych 25 pytań, które zostają wyświetlone na ekranie. Pytania mają charakter pytań jednorazowego wyboru. Czas na odpowiedź wynosi 25 min. ( na stronie pokazuje się zegar mierzący upływający czas). Test automatycznie kończy się po upływie czasu lub po udzieleniu odpowiedzi na wszystkie pytania. System pokazuje w czasie rzeczywistym osiągnięty wynik (liczba i procent poprawnych odpowiedzi) i potwierdza fakt zaliczenia lub nie testu. Do zaliczenia testu konieczne jest udzielenie ponad 50% poprawnych odpowiedzi. Do testu można przystąpić dwukrotnie. Po dwóch nieudanych próbach system blokuje dostęp do testu. W przypadku pozytywnego zaliczenia testu, osoba zainteresowana, może drogą mailową, na adres podany w zakładce kontakt, zwrócić się o wydanie zaświadczenia o ukończeniu szkolenia. Zaświadczenie zostanie przesłane pocztą w terminie 14 dni.

### **Kontakt (dostępna bez logowania)**

W zakładce znajdują się dane teleadresowe beneficjenta, dzięki którym osoby korzystające z platformy mogą kontaktować się z beneficjentem – Towarzystwem Produkcyjno – Handlowym Sp. z o.o. oraz administratorem platformy.

## **IV. Uwagi końcowe**

Platforma będzie na bieżąco monitorowana i aktualizowana przez administratora, a użytkownicy wszelkie uwagi dotyczące jej struktury, tematyki i zawartości merytorycznej mogą zgłaszać za pośrednictwem komunikatorów umieszczonych na platformie oraz korzystając z danych teleadresowych umieszczonych w zakładce kontakt.