

Útmutató

a TehetségKapu információs rendszer használatához:

a regisztrációs folyamat és a diák felhasználók

számára elérhető funkciók

Tartalom

1. Bevezető.....	3
1.1. A TehetségKapu információs rendszer felhasználói	3
1.2. A TehetségKapu információs rendszer szolgáltatásai	3
1.2.1. Regisztráció nélkül elérhető szolgáltatások:.....	3
1.2.2. Regisztrált felhasználók számára elérhető szolgáltatások:.....	3
2. Regisztráció	4
2.1. Regisztráció diákok számára	4
2.2. Regisztráció pedagógusok számára	5
2.3. Regisztráció nevelési-oktatási intézmények számára.....	7
2.4. Regisztráció szervezetek számára.....	7
2.5. Bejelentkezés	7
2.6. Elfelejtett jelszó.....	7
2.7. Regisztráció törlése	8
3. Útmutató a diák felhasználók részére	9
3.1. Kezdőlap.....	9
3.2. Tehetségazonosítás	10
3.3. Játékok	10
3.4. Programok	11
3.5. Mentorok.....	12
3.6. Intézmények	12
3.7. Profil oldal.....	12
3.7.1. Profil.....	13
3.7.2. Eredményeim.....	13
3.7.3. Adataim	15
3.8. Értesítéseim.....	16
4. További információk	17

1. Bevezető

A TehetségKapú a tehetségazonosító, tehetséggondozó tevékenységek és azok eredményeinek rögzítésére alkalmas web-alapú szoftver. A TehetségKapú információs rendszer hosszú távú célja a tehetségügy eddigi szerteágazó kezdeményezéseinek és fejlesztéseinek összefogása. A rendszer rövid távú célja (a TehetségKapú pályázatban kifejlesztésre kerülő tehetségazonosító rendszerrel összhangban) a tehetségek megismerésének támogatása. A TehetségKapú informatikai rendszer alkalmas a hatékony tehetséggondozó módszerek megismertetésére, terjesztésére, és segíti a tehetségek számára legmegfelelőbb program, mentor megtalálását.

1.1. A TehetségKapú információs rendszer felhasználói

A TehetségKapú információs rendszerbe négy típusú felhasználó regisztrálhat:

- óvodás korú gyermekek, tanulók, felsőoktatási hallgatók – összefoglalóan: **diákok**;
- pedagógusok és a nevelő-oktató munkát közvetlenül segítők - összefoglalóan: **pedagógusok**;
- köznevelési, szakképzési, felsőoktatási intézmények - összefoglalóan: **intézmények**;
- **szervezetek** - pl. egyesületek, alapítványok, egyéb szervezetek

1.2. A TehetségKapú információs rendszer szolgáltatásai

A TehetségKapú rendszer speciális funkciói regisztrációhoz kötöttek, egyes funkciók azonban regisztráció nélkül is elérhetőek.

1.2.1. Regisztráció nélkül elérhető szolgáltatások:

- online játékok kipróbálása az eredmények mentése nélkül
- keresés a programok között a program részleteinek megtekintése nélkül
- intézményi adatok megtekintése

1.2.2. Regisztrált felhasználók számára elérhető szolgáltatások:

Pedagógus felhasználó:

- tehetségazonosító eszközök és útmutatóik letöltése, kipróbálása diákjaik körében;
- helyi tehetségazonosító eszközök eredményeinek rögzítése a saját tanulókhöz;
- tehetséggondozó programok és mentor tevékenység rögzítése

Diák felhasználó:

- játszhat az online játékokkal;
- megtekintheti a tehetséggondozó programok részletes adatait;
- a rendszer kirajzolja a diák tehetségprofilját, és programajánlást ad

Intézményi felhasználó:

- menedzseli az adott intézményhez tartozó pedagógusok és diákok listáját;
- jóváhagyja a saját pedagógusai által a rendszerbe rögzített tehetséggondozó programokat;
- maga is rögzítheti az intézmény tehetséggondozó tevékenységeit, melyek így más felhasználók számára is publikussá válnak

Szervezet:

- rögzítheti tehetséggondozó tevékenységeit, melyek így más felhasználók számára is publikussá válnak

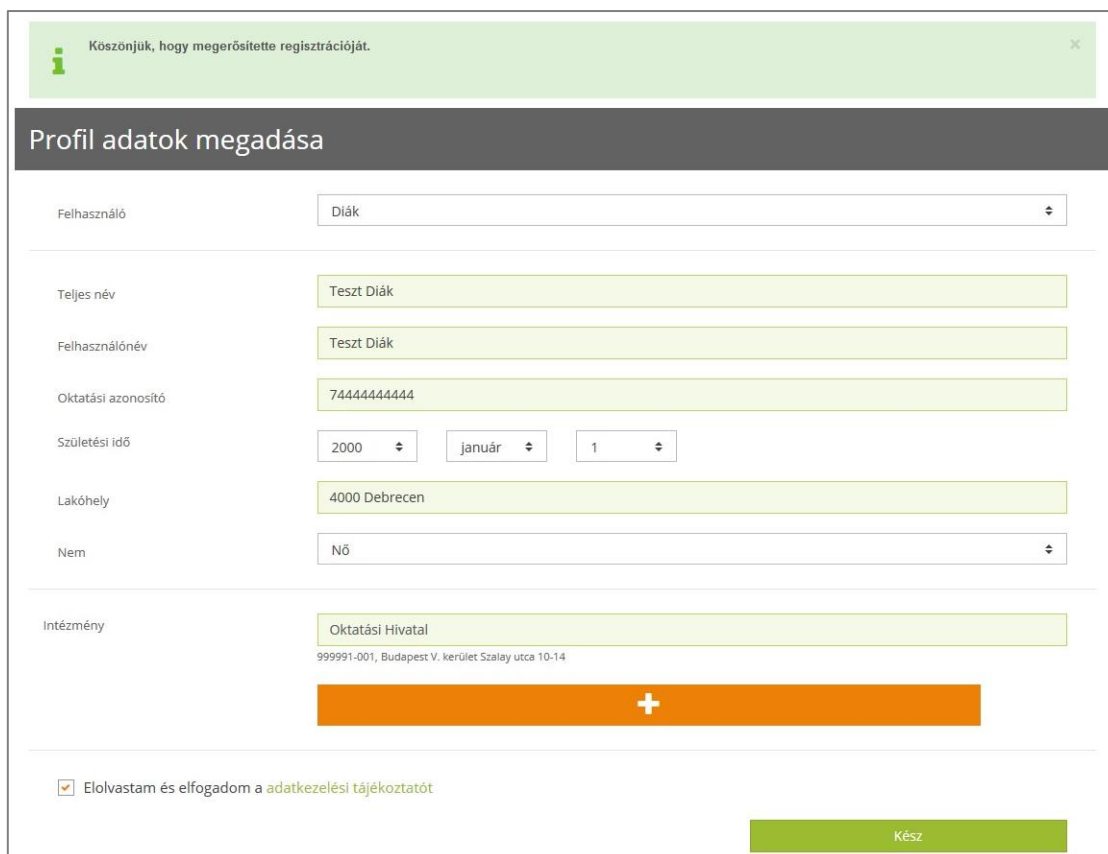
2. Regisztráció

2.1. Regisztráció diákok számára

A diákok a www.tehetsegkapu.hu oldalon a „Regisztráció” felírra kattintva regisztrálhatnak a TehetségKapu információs rendszerbe. A regisztrációhoz egy egyedi, élő e-mail cím és egy tetszőlegesen választott, legalább 6 karakter hosszú, és legalább egy nagybetűt, valamint két számot tartalmazó jelszó megadása szükséges. A „Regisztrálok” gombra kattintva a rendszer üzenetet küld a megadott e-mail címre.

Amennyiben a regisztrációs e-mail nem jelenik meg a postafiókban, érdemes ellenőrizni a Levélszemét/SPAM mappát, vagy értesíteni a rendszergazdát, hogy a tehetsegkapu@oh.gov.hu e-mail címről regisztrációs e-mailt vársz. Egyes ingyenes levelezőrendszerek lassabban továbbíthatják az e-maileket a felhasználók postafiókjába.

A TehetségKapu portál a regisztrációs e-mailben megadott linke kattintva a felhasználót a „Profil adatok megadása” lapra irányítja. Itt lehet kiválasztani a felhasználó típusát (Diák), és itt lehet megadni a regisztráció befejezéséhez szükséges adatokat.



Köszönjük, hogy megerősítette regisztrációját.

Profil adatok megadása

Felhasználó: Diák

Teljes név: Teszt Diák

Felhasználónév: Teszt Diák

Oktatási azonosító: 74444444444

Születési idő: 2000 január 1

Lakóhely: 4000 Debrecen

Nem: Nő

Intézmény: Oktatási Hivatal
999991-001, Budapest V. kerület Szalay utca 10-14

Elolvastam és elfogadom a [adatkezelési tájékoztatót](#)

Kész

A diák felhasználó regisztrációjához az alábbi adatokat szükséges megadni:

- *Teljes név* – megadása kötelező, azonban csak a tanuló által megadott intézmény pedagógus felhasználói számára lesz látható.
- *Felhasználónév* – tetszőlegesen választható, azonban nem tartalmazhat ékezetes betűket vagy szóközt, és egy felhasználónév csak egyszer szerepelhet a rendszerben.

- *Oktatási azonosító* – a nemzeti köznevelésről szóló törvény végrehajtásáról rendelkező 229/2012. (VIII. 28.) kormányrendelet 14. § (1) bekezdése alapján a köznevelési információs rendszer (a továbbiakban: KIR) adatkezelője által a gyermek, a tanuló, az óraadó, a pedagógus-munkakörben, a pedagógiai előadói és a pedagógiai szakértői munkakörben, valamint a nevelő és oktató munkát közvetlenül segítő munkakörben foglalkoztatott számára kiadott 11 jegyű azonosító szám. A tanulók oktatási azonosító száma a tanulók egyes tanügyigazgatási dokumentumain, pl. a bizonyítványon, továbbá a diákigazolványon is szerepel.
- *Születési idő*
- *Lakóhely* – a lakóhely irányítószám szintű megadása szükséges.
- *Nem*
- *Intézmény* – a tanulóval jogviszonyban álló nevelési-oktatási intézmény meghatározott feladatellátási helye. Az intézmény nevének vagy OM azonosító számának begépelésével választható ki a legördülő listából. Egy tanuló legfeljebb 3 intézményt adhat meg.

5

A regisztráció véglegesítéséhez a jelölőnégyzet kipipálásával nyilatkozni kell arról, hogy a felhasználó az adatkezelési tájékoztatót elolvasta, és elfogadta.

2.2. Regisztráció pedagógusok számára

A pedagógusok a www.tehsegkapu.hu oldalon a „Regisztráció” felíratra kattintva regisztrálhatnak a TehetségKapu információs rendszerbe. A regisztrációhoz egy egyedi, élő e-mail cím és egy tetszőlegesen választott, legalább 6 karakter hosszú, és legalább egy nagybetűt, valamint két számot tartalmazó jelszó megadása szükséges. A „Regisztrálok” gombra kattintva a rendszer üzenetet küld a megadott e-mail címre.

Amennyiben a regisztrációs e-mail nem jelenik meg a postafiókjában, kérjük, ellenőrizze a Levélszemét/SPAM mappát, vagy értesítse a rendszergazdáját, hogy a tehsegkapu@oh.gov.hu e-mail címről regisztrációs e-mailt vár. Fontos azt is figyelembe venni, hogy egyes ingyenes levelezőrendszerek lassabban továbbíthatják az e-maileket a felhasználók postafiókjába.

A TehetségKapu portál a regisztrációs e-mailben megadott linkre kattintva a felhasználót a „Profil adatok megadása” lapra irányítja. Itt lehet kiválasztani a felhasználó típusát (Pedagógus), és megadni a regisztráció befejezéséhez szükséges adatokat.

Köszönjük, hogy megerősítette regisztrációját. x

Profil adatok megadása

Felhasználó	Pedagógus
Teljes név	Teszt Pedagógus
Felhasználónév	Teszt Pedagógus
Név megjelenítése	<div style="display: flex; align-items: center;"> <div style="border: 1px solid #ccc; padding: 2px 5px; margin-right: 5px;">Csak felhasználónév</div> <div style="margin-left: 10px;">Teszt Pedagógus</div> </div>
Oktatási azonosító	7444444444
Munkakör	középfiskolai tanár
Tantárgycsoport	matematika
Intézmény	<div style="border: 1px solid #ccc; padding: 2px; margin-bottom: 5px;">Oktatási Hivatal</div> <div style="font-size: 8px; margin-bottom: 5px;">999991-001, Budapest V. kerület Szalay utca 10-14</div>

Elolvastam és elfogadom a [adatkezelési tájékoztatót](#)

Kész

A pedagógus felhasználó regisztrációjához az alábbi adatokat szükséges kitölteni:

- **Teljes név** – megadása kötelező, azonban a pedagógus felhasználó dönthet arról, hogy más felhasználók láthassák-e a teljes nevét.
- **Felhasználónév** – tetszőlegesen választható, azonban nem tartalmazhat ékezetes betűket vagy szóközt, és egy felhasználónév csak egyszer szerepelhet a rendszerben.
- **Név megjelenítése** – a pedagógus itt állíthatja be, hogy a rendszer regisztrált felhasználói csak a teljes nevét, csak a felhasználónevét vagy mindkettőt láthassák.
- **Oktatási azonosító** – a nemzeti köznevelésről szóló törvény végrehajtásáról rendelkező 229/2012. (VIII. 28.) kormányrendelet 14. § (1) bekezdése alapján a köznevelési információs rendszer (a továbbiakban: KIR) adatkezelője által a gyermek, a tanuló, az óraadó, a pedagógus-munkakörben, a pedagógiai előadói és a pedagógiai szakértői munkakörben, valamint a nevelő és oktató munkát közvetlenül segítő munkakörben foglalkoztatott számára kiadott 11 jegyű azonosító szám. Amennyiben a pedagógus nem ismeri az oktatási azonosító számát, az intézményétől kérhet róla tájékoztatást.
- **Munkakör** – a nemzeti köznevelésről szóló 2011. évi CXCV. törvény 3. számú mellékletében, a pedagógusok előmeneteli rendszeréről és a közalkalmazottak jogállásáról szóló 1992. évi XXXIII. törvény köznevelési intézményekben történő végrehajtásáról rendelkező 326/2013. (VIII. 30.) Korm. rendelet 2. számú és 4. számú mellékletében, a pedagógiai szakszolgálati intézmények működéséről rendelkező 15/2013. (II. 26.) EMMI rendelet 6. számú mellékletében,

valamint a közalkalmazottak jogállásáról szóló 1992. évi XXXIII. törvénynek a szociális, valamint a gyermekjóléti és gyermekvédelmi ágazatban történő végrehajtásáról rendelkező 257/2000. (XII. 26.) Korm. rendelet 2. számú mellékletében meghatározott munkakör.

- *Tantárgycsoport* – az egyes műveltségi területekhez tartozó tantárgycsoportok. A begépelés megkezdését követően legördülő menüből választható érték.
- *Intézmény* – a pedagógussal jogviszonyban álló nevelési-oktatási intézmény meghatározott feladatellátási helye. Az intézmény nevének vagy OM azonosító számának begépelésével választható ki a legördülő listából. Egy pedagógus legfeljebb 3 intézményt adhat meg. Ahhoz, hogy a pedagógus felhasználó a Tehetségkapu információs rendszer valamennyi funkcióját használni tudja, legalább egy, a pedagógus által megadott intézmény visszaigazolása szükséges.

7

A regisztráció véglegesítéséhez a jelölőnégyzet kipipálásával nyilatkozni kell arról, hogy a felhasználó az adatkezelési tájékoztatót elolvasta, és elfogadta.

2.3. Regisztráció nevelési-oktatási intézmények számára

A köznevelési intézményt képviselő felhasználó regisztrációjához az intézmény KIR-ben szereplő e-mail címét és egy szabadon választott, legalább 6 karakter hosszú, és legalább egy nagybetűt, valamint két számot tartalmazó jelszót szükséges megadni. A „Regisztrálok” gombra kattintva a rendszer ellenőrzi, hogy az e-mail cím szerepel-e a KIR intézménytörzsi nyilvántartásában, és amennyiben igen, üzenetet küld a megadott e-mail címre. A regisztráció sikeres befejezéséhez az intézmény e-mail címére küldött üzenetben szereplő aktivációs linkre kell kattintani.

2.4. Regisztráció szervezetek számára

A szervezetek, egyesületek, egyéb intézmények regisztrációjukat az Oktatási Hivatal területileg illetékes Pedagógiai Oktatási Központján keresztül kezdeményezhetik. A regisztrációhoz a szervezetek számára készült regisztrációs lapot szükséges kitölteni, amit az alábbi linken lehet letölteni: <http://www.oktatas.hu/kozneveles/pok/tehetsegkapu>. A kitöltött, aláírt és a szervezet bélyegzőjével ellátott regisztrációs lapot a területileg illetékes Pedagógiai Oktatási Központ kijelölt munkatársaihoz szükséges eljuttatni postai úton. A regisztrációról a szervezeti felhasználók a regisztrációs lapon megadott e-mail címükre kapnak értesítést az Oktatási Hivaltól. A regisztráció befejezéséhez az e-mail cím és egy szabadon választott, legalább 6 karakter hosszú, és legalább egy nagybetűt, valamint két számot tartalmazó jelszó megadása szükséges. A „Regisztrálok” gombra kattintva program ellenőrzi, hogy a felhasználó e-mail címe szerepel-e a regisztrációt kezdeményezett szervezetek között, és amennyiben igen, üzenetet küld a megadott e-mail címre. A regisztráció sikeres befejezéséhez a szervezet e-mail címére küldött üzenetben szereplő aktivációs linkre kell kattintani.

2.5. Bejelentkezés

A bejelentkezés a „Bejelentkezés” feliratra kattintva a regisztráció során megadott e-mail cím és jelszó beírása után az “Enter” billentyű megnyomásával vagy a “Belépek” gombra való kattintással lehetséges.

2.6. Elfelejtett jelszó

Amennyiben a felhasználó elfelejtette a jelszavát, a „Bejelentkezés” ablakban az „Elfelejtettem a jelszavam” gombra kattintva kezdeményezheti felhasználói fiókjához a jelszó-helyreállítás. A jelszó-

helyreállításához a regisztráció során megadott, és a bejelentkezéshez használt e-mail címet szükséges beírni, ahova a program automatikus üzenetet küld. A felhasználói fiókhoz tartozó jelszót az e-mailben szereplő linkre kattintva lehet módosítani.

2.7. Regisztráció törlése

Amennyiben a pedagógus vagy diák felhasználó már nem kívánja használni a TehetségKapu információs rendszert, a bejelentkezést követően a „*Profil*” adatainál van lehetőség regisztrációja törlésére. A felhasználói fiók törléséhez a jelszó megadása szükséges.

Az intézményi és szervezeti felhasználó felhasználói fiókjának törlése az Oktatási Hivatal Pedagógiai Oktatási Központjain keresztül lehetséges.

3. Útmutató a diák felhasználók részére

A TehetségKapu rendszer kiemelt célja a tehetségek megismerésének támogatása. A rendszerben lehetőség nyílik különböző online **játékok** kipróbálására, melyek segítségével erősítheti képességeit bárki, aki a TehetségKapun belép. A fejlődés nem csupán az adottságokon és képességeken múlik, sokkal inkább a kitartó tevékenység által meghatározott. A játékokban mutatott tevékenység az egyik jelzője a fejlődésnek. A játékokon elért eredmények alapján a rendszer minden diák számára kirajzolja az **egyéni tehetségprofilját**. Ez lehetővé teszi, hogy mindenki felismerje, milyen területeken mutat kiemelkedő teljesítményt, és miben érdemes még fejlődnie.

A TehetségKapu rendszerben a diákoknak lehetőségük van **csapatokat alkotni**, a csapatok az online játékokon elért eredményeikkel pontokat gyűjtenek, amivel minden csapattag hozzájárul az adott csapat pontszámához, eredményességéhez. Csapatot a TehetségKapu rendszerbe bejelentkező **pedagógusok tudnak létrehozni**, ők tudják meghívni a diákokat az általuk létrehozott csapatba. A csapat nevét a pedagógus rögzíti a rendszerben, melynek ő maga lesz a csapatvezetője („csapatvezére”).

A TehetségKapu rendszer számos **tehetséggondozó programot** tesz elérhetővé a gyermekek és diákok számára. A programok kínálata folyamatosan bővül, hiszen a rendszerbe regisztrált pedagógusok, köznevelési és felsőoktatási intézmények mellett egyéb szervezetek tehetséggondozó programkínálata is elérhető. A **szakkörök, kurzusok, táborok** mellett a tehetséges fiatalok **mentort** is találhatnak a portálon.

A TehetségKapu információs rendszerbe **diákként** (érdeklődő óvodás korú gyermekek, 6-18 éves tanulók, felsőoktatásban résztvevő (19-30 éves) hallgatók) történő regisztrációról és bejelentkezésről szóló információk jelen útmutató 2.1. alfejezetében (5. oldal) találhatóak.

A továbbiakban ismertetjük a TehetségKapu rendszer menüpontjait és azok tartalmát.

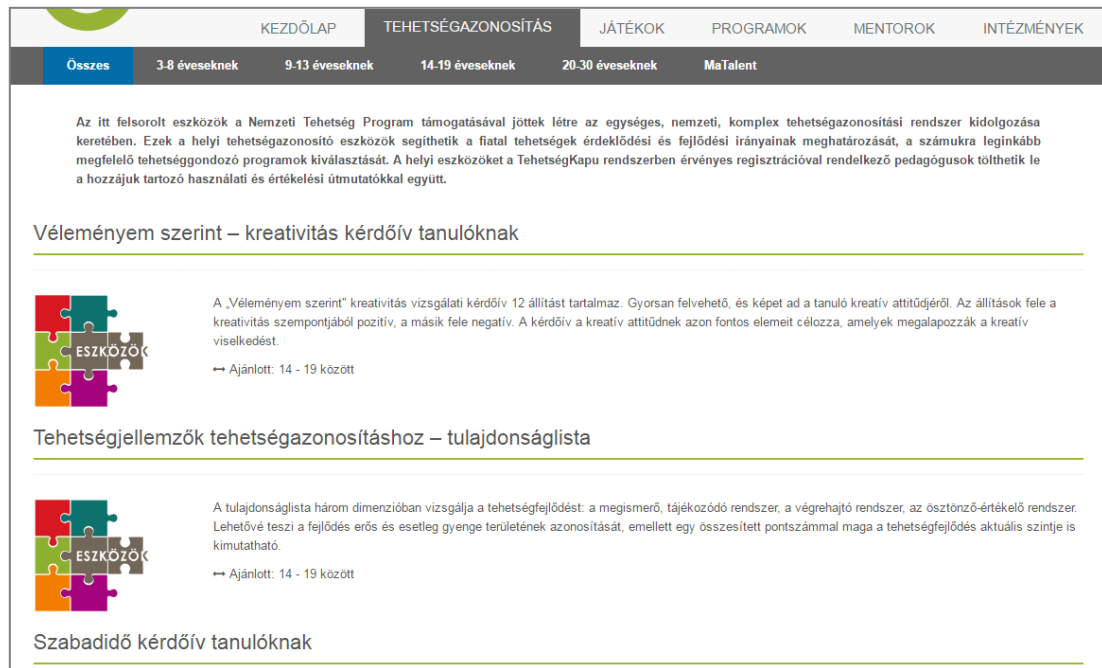
3.1. Kezdőlap

A kezdőlapon a következő funkciók érhetők el:

- **Legjobb eredményeim:** megnézhetem az egyes online játékokon elért legjobb eredményeim, összehasonlíthatom azt más diákok eredményeivel, és megnézhetem, hogy ezek az eredmények a legjobb hány %-ban vannak benne.
- **Csapatom:** ha egy pedagógus meghív a csapatába és a meghívását – az Értesítés menüben – elfogadom, akkor a csapatom és annak pajzsa megjelenik ebben a blokkban. Rákattintva megnézhetem a csapatom adatait: a csapattagokat, a csapatvezért, a közösen elért eredményeinket. Itt tudok kilépni a csapatból, ha szeretnék.
- **Legújabb programok:** a három legfrissebb program (tábor, szakkör stb.) jelenik meg ebben a blokkban.
- **Legfrissebb hírek:** a TehetségKapu rendszerrel kapcsolatos és tehetségfejlesztés témakörben közzétett cikkeket lehet ezen a felületen elolvasni.
- **Egyéni toplista, Csapat toplista, Intézményi toplista:** az ország egész területéről, a játékokon a legtöbb pontszámot elért diákok, a legjobb csapatok, valamint a legtöbb pontszámot összegyűjtött intézmények tekinthetők itt meg.

3.2. Tehetségazonosítás

Az itt felsorolt eszközöket (kérdőívek, feladatlapok stb.) a TehetségKapu rendszerbe regisztrált pedagógusok tölthetik le a hozzájuk tartozó használati és értékelési útmutatókkal együtt. A rövid leírások azonban a diákok számára is elérhetőek, olvashatóak. Ha egy diák kedvet érez egy kérdőív kitöltéséhez, a saját intézményében a TehetségKapu rendszerben regisztrált pedagógusához fordulhat.



The screenshot shows the 'TEHETSÉG AZONOSÍTÁS' section of the TehetségKapu website. It features a navigation bar with tabs for 'KEZDŐLAP', 'TEHETSÉG AZONOSÍTÁS', 'JÁTÉKOK', 'PROGRAMOK', 'MENTOROK', and 'INTÉZMÉNYEK'. Below this, there are sub-tabs for 'Összes', '3-8 éveseknek', '9-13 éveseknek', '14-19 éveseknek', '20-30 éveseknek', and 'MaTalent'. The main content area includes a text block about the program's purpose, followed by two featured resources: 'Véleményem szerint – kreativitás kérdőív tanulóknak' and 'Tehetségjellemzők tehetségazonosításhoz – tulajdonságlista'. Each resource is accompanied by a puzzle icon and a brief description of its content and target audience.

10

3.3. Játékok

Az online játékok célja, hogy segítségükkel erősítheti képességeit bárki, aki a TehetségKapun belép. A fejlődés nem csupán az adottságokon és képességeken múlik, sokkal inkább a kitartó tevékenység által meghatározott. A játékokban mutatott tevékenység az egyik jelzője a fejlődésnek. A játékokon elért eredmények alapján a rendszer végleges verziója minden diák számára kirajzolja az **egyéni tehetségprofilját**.

A TehetségKapu rendszerben elérhető online játékok négy (téri-vizuális, auditív, logikai-matematikai és nyelvi) tehetségterületen segítik a tehetségazonosítást. A játékok során elért pontszámok megjelennek a TehetségKapuba regisztrált diákok eredményei között, és így beépülnek a tehetségprofiljukba is. Ez lehetővé teszi, hogy mindenki felismerje, milyen területeken mutat kiemelkedő teljesítményt, és miben érdemes még fejlődnie.

KEZDŐLAP TEHETSÉGAZONOSÍTÁS **JÁTÉKOK** PROGRAMOK MENTOROK INTÉZMÉNYEK

Kedvencek Összes Logikai-matematikai képességek **Nyelvi képességek** Tér-vizuális képességek Auditív képességek

A TehetségKapu rendszerben elérhető online játékok négy (tér-vizuális, auditív, logikai-matematikai és nyelvi) tehetségterületen segítik a tehetségazonosítást. A játékok során elért pontszámok megjelennek a TehetségKapuba regisztrált diákok eredményei között, és így beépülnek a tehetségprofiljukba is. Ez lehetővé teszi, hogy mindenki felismerje, milyen területeken mutat kiemelkedő teljesítményt, és miben érdemes még fejlődnie.



Anagramma ☆

A feladat során a játékosnak a képernyőn véletlen elrendezésben megjelenő betűkből kell legalább 3 betűs értelmes szavakat alkotnia. A megadott betűk csak egyszer használhatók egy szóban, de az újabb szavaknál minden betű ismét felhasználható. Nem mindig kell az összes betűt felhasználni.

TOPLISTA

.....	190,000
.....	143,333
.....	80,000



Képmélekezet ★

A játék során először 5 darab egy csoportba tartozó szimbólumot (például rovarok, madarak, növények, geometriai formák, háztartási tárgyak) mutatunk be egymás után, mindet egyenként 3 másodpercig. Minden szimbólum alatt van egy másik szimbólumcsoportba tartozó elem. A sorozatot kétszer mutatja meg a program. Ezután megjelennek a sorozat elemei, és a játékosnak a megfelelő sorrendbe kell tennie őket, majd megjelennek a második szimbólum elemei, és azokat párosítani kell az első szimbólumcsoport elemeivel. A játék utolsó fordulójában már 15 szimbólumot kell sorba tenni.

TOPLISTA

.....	80,000
.....	40,000
.....	30,000



N-back formák ☆

TOPLISTA

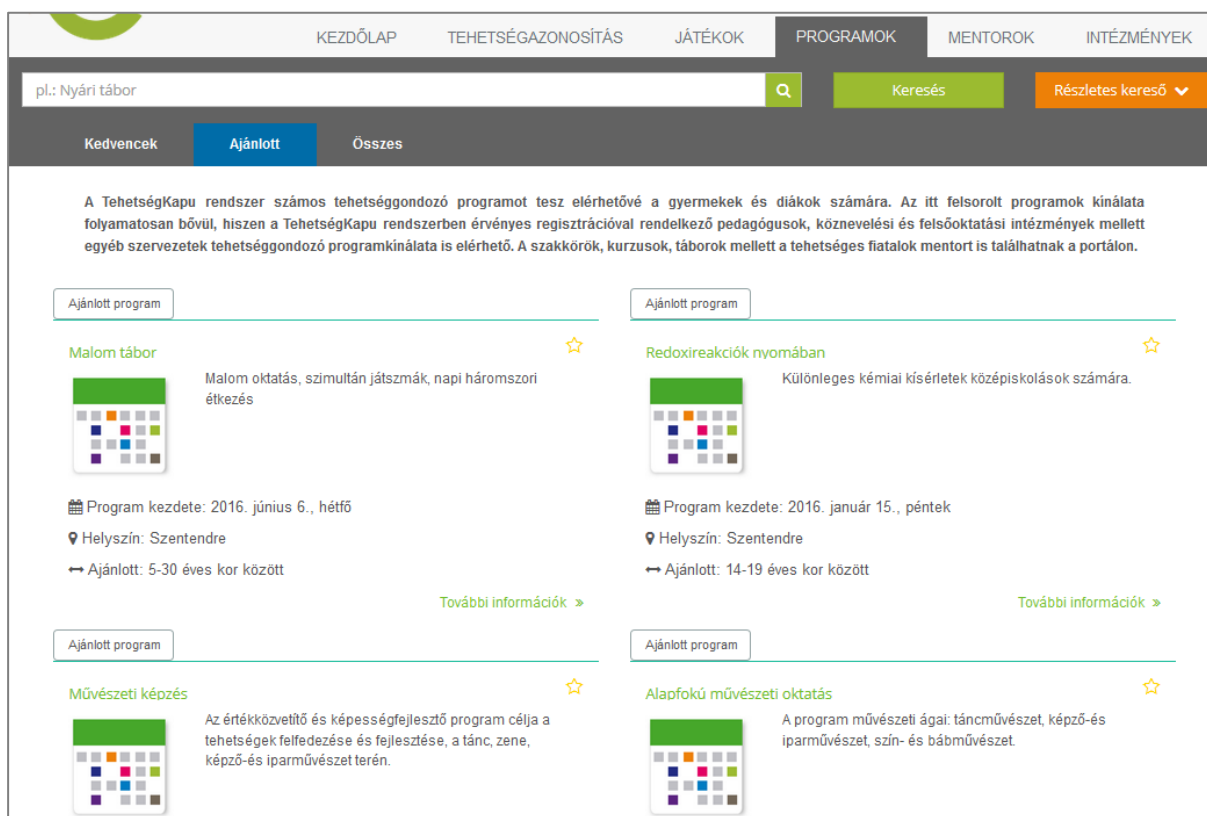
A rendszerben lehetőség van az egyes játékok kedvencként való megjelölésére a játék nevének sorában lévő csillagra történő kattintással. A játékok mellett megtekinthető a legjobb eredményeket elért diákokat és pontszámaikat felsorakoztató Toplista.

3.4. Programok

A TehetségKapu rendszer számos **tehetséggondozó programot** tesz elérhetővé a gyermekek és diákok számára. Az itt felsorolt programok (szakkörök, táborok, kurzusok stb.) kínálata folyamatosan bővül, hiszen a rendszerben regisztrált pedagógusok, köznevelési és felsőoktatási intézmények mellett egyéb szervezetek tehetséggondozó programkínálata is elérhető.

Kereshetünk programot a rendszerben rögzített összes program között, de az ajánlott programok közül is válogathatunk. A rendszer az életkorunk, lakóhelyünk, tehetségprofilunk alapján is ajánl programokat.

A „Részletes kereső” gombra kattintva pontosabban megadható, hogy milyen típusú programot keresünk.



The screenshot shows the 'PROGRAMOK' (Programs) section of the TehetségTár website. At the top, there is a navigation bar with links for 'KEZDŐLAP', 'TEHETSÉGAZONOSÍTÁS', 'JÁTÉKOK', 'PROGRAMOK', 'MENTOROK', and 'INTÉZMÉNYEK'. Below this is a search bar containing 'pl.: Nyári tábor' and buttons for 'Keresés' (Search) and 'Részletes kereső' (Detailed search). The main content area displays a list of recommended programs ('Ajánlott program') with details for each, including titles, descriptions, start dates, locations, and age groups. The programs shown are 'Malom tábor', 'Redoxreakciók nyomában', 'Művészeti képzés', and 'Alapfokú művészeti oktatás'. Each program entry includes a star icon for favoriting and a link for 'További információk' (More information).

12

Lehetőség van a programok közül a kedvencek megjelölésére a program címe melletti csillagra történő kattintással. A kedvenc programokhoz így gyorsabban hozzá lehet férni.

3.5. Mentorok

A mentorok menüpontban a megtalálhatjuk a képességeinknek és céljainknak leginkább megfelelő mentort. A „Részletes kereső” gombra kattintva pontosan megadhatjuk, milyen típusú mentort keresünk.

Lehetőség van a mentorok közül a kedvencek megjelölésére a mentor neve melletti csillagra történő kattintással. A kedvenc mentorokhoz így gyorsabban hozzá lehet férni.

3.6. Intézmények

Ebben a menüpontban megtalálható minden, az Oktatási Hivatal nyilvántartásában szereplő köznevelési intézmény.

A „Részletes kereső” gombra kattintva rákereshetünk egy konkrét intézményre is. Az intézményt kiválasztva láthatóvá válik, hogy az adott intézmény regisztrált-e a TehetségKapu rendszerbe, valamint, hogy hány pedagógus és diák regisztrált az intézményből, és hány csapatot hoztak létre. Látható továbbá az intézmények közötti verseny éppen aktuális állása is. Emellett az intézmény elérhetőségei és feladatellátási helyei is megismerhetők.

3.7. Profil oldal

A diákok „Profil” oldala számos funkciót tartalmaz.

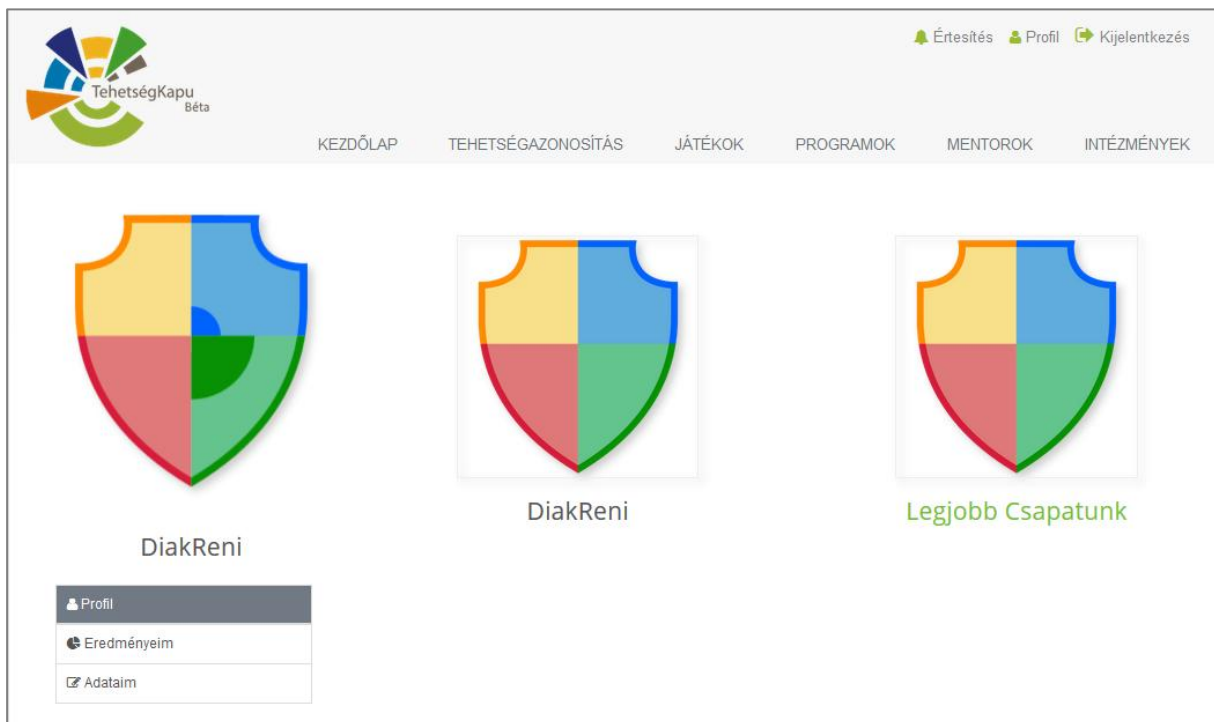
3.7.1. Profil

Ebben a menüpontban a **saját pajzsot**, vagyis az online játékokon a különböző tehetségterületeken elért eredményeinket láthatjuk. A pajzs színjelölése a következő:

- sárga – auditív képességek;
- kék - logikai-matematikai képességek;
- piros – nyelvi képességek;
- zöld – téri-vizuális képességek.

Amennyiben csatlakoztunk egy, az intézményünk pedagógusa által létrehozott és vezetett csapathoz, úgy a **csapatunk pajzsát**, a közösen elért eredményeket is ebben a menüpontban tekinthetjük meg. A csapatnévre rákattintva megismerhetők a csapatunk adatai: a csapattagok, a csapatvezér, a közösen elért eredményeink. Itt lehet kilépni a csapatból, ha úgy döntünk. Vagyis ebből a menüpontból is elérhetőek azok a csapattal kapcsolatos lehetőségek, funkciók, amelyeket a Kezdőlapról is elértük.

13



3.7.2. Eredményeim

A menüpontban a következő funkciók érhetők el:

Tehetségprofilom: A különböző (helyi és online) tehetségazonosító eszközökön, valamint az Országos Kompetenciamérésen elért eredményeik alapján a rendszer kirajzolja az egyéni tehetségprofil. Az „Adataim” menüpontban állítható be, hogy a tehetségprofilom mely elemeit szeretném megosztani másokkal.

Játékonként elért legjobb eredmények: az összes kipróbált játékban elért legjobb eredményem nézhetem meg itt tehetségterületenként.



Julia

- Profil
- Eredményeim
- Adataim

Tehetségprofilom



Játékonként elért legjobb eredmények

Játék neve	Játékok száma	Pontszám	Legjobb idő	Összes idő	Helyezés
Nyelvi képességek	6	334 / 400		04:00:30	
Logikai-matematikai képességek	3	123 / 400		00:11:30	
Tér-vizuális képességek	5	203 / 400		00:08:35	
Auditív képességek	2	101 / 200		00:04:10	
Összesen:	16	760 / 1400		04:22:45	

Tehetségazonosító eszközök eredményei

Motivációs kérdőív tanulóknak

Versenyeredmények

Nincs megjeleníthető eredmény

Országos Kompetenciamérés eredményei

Év	Évfolyam	Matematika	Szövegértés
2015	6	1720.17	1637.15

Új OKM eredmény hozzáadása

Tehetségazonosító eszközök eredményei: itt tekinthetem meg az általam kitöltött (papír alapú) tesztek, kérdőívek (tehetségazonosító eszközök) eredményeit, miután a pedagógusom feltölti azokat a rendszerbe

Versenyeredmények: a pedagógusom által a rendszerbe feltöltött versenyeredményeimet nézhetem meg itt.

Országos Kompetenciamérés eredményei: amennyiben részt vettél már az Országos Kompetenciamérésben, akkor annak eredményeit ezen a felületen megjelenítheted, ha megadod az OKM azonosítót. Amennyiben nem emlékszel az OKM azonosítóra, az iskolád pedagógusaitól kérhetsz segítséget.

3.7.3. Adataim


A rendszerben a következő adatokat módosíthatom:

Profil szerkesztése: a regisztrációkor megadott felhasználónéven és e-mail címen kívül valamennyi **személyes adat** módosítható. Itt lehet módosítani az **intézményt** is (ha pl. átvettek egy másik iskolába). Lehetőség van arra is, hogy további intézményeket jelöljek meg, például azt az intézményt, ahová előkészítőre, korrepetálásra stb. járok.

15

„Mit láthatnak mások?": ebben a részben jelölhető, hogy mely eredményeimet szeretném megosztani másokkal.

Profil szerkesztése
Jelszóváltoztatás
Regisztráció törlése



Julia

- [Profil](#)
- [Eredményeim](#)
- [Adataim](#)

Teljes név *

Oktatási azonosító *

Születési idő *

Lakóhely *

Nem *

Nő

Intézmény *

Oktatási Hivatal ✘

999991-001, Budapest V. kerület Szalay utca 10-14

+

Mit láthatnak mások?

Az itt beállított értékek alapján szabályozható, hogy Tehetségprofilod mely része legyen látható.

Teljes Tehetségprofil	<div style="border: 1px solid #ccc; padding: 2px; display: inline-block; background-color: #f96;">Nem</div> ●	<p>Játékok eredményei</p> <div style="border: 1px solid #ccc; padding: 2px; display: inline-block; background-color: #76b82a; color: white;">Igen</div> <p style="font-size: x-small; margin-top: 5px;">A TehetségKapu felhasználói csak akkor láthatják a játékokon elért eredményeid, ha azokat megosztod.</p>
	<div style="border: 1px solid #ccc; padding: 2px; display: inline-block; background-color: #f96;">Nem</div> ●	<p>Helyi tesztek eredményei</p> <p style="font-size: x-small; margin-top: 5px;">Intézményeid pedagógusai csak akkor láthatják a helyi teszteken elért eredményeid, ha azokat megosztod.</p>
	<div style="border: 1px solid #ccc; padding: 2px; display: inline-block; background-color: #f96;">Nem</div> ●	<p>Országos Kompetenciamérés eredményei</p> <p style="font-size: x-small; margin-top: 5px;">Intézményeid pedagógusai csak akkor láthatják az Országos Kompetenciamérésen elért eredményeid, ha azokat megosztod.</p>

* Kötelező megadni.

Változtatások mentése

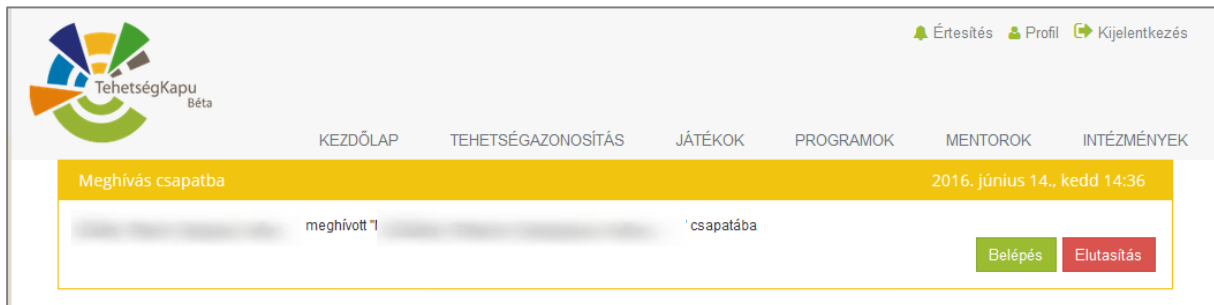
Jelszóváltoztatás: a regisztrációkor, illetve a későbbiekben módosított jelszó bármikor újra megváltoztatható.

Regisztráció törlése: itt törölhető a felhasználói fiók a TehetségKapu rendszerből, ha a továbbiakban már nem szeretnénk használni.

3.8. Értesítéseim

Az értesítéseim menüpontban olvasható meg minden olyan üzenet, amely a rendszer használatával kapcsolatos, például, ha felvenne egy pedagógus a csapatába.

16



The screenshot shows the user interface of the TehetségKapu Beta system. At the top left is the logo with the text "TehetségKapu Béta". To the right are navigation links: "Értesítés" (Notifications), "Profil" (Profile), and "Kijelentkezés" (Logout). Below the logo is a horizontal menu with items: "KEZDŐLAP" (Home), "TEHETSÉGAZONOSÍTÁS" (Talent Identification), "JÁTÉKOK" (Games), "PROGRAMOK" (Programs), "MENTOROK" (Mentors), and "INTÉZMÉNYEK" (Institutions). The main content area displays a notification titled "Meghívás csapatba" (Team Invitation) dated "2016. június 14., kedd 14:36". The notification text is partially obscured but includes "meghívott" (invited) and "csapatába" (to your team). At the bottom right of the notification are two buttons: "Belépés" (Login) and "Elutasítás" (Decline).

4. További információk

A TehetségKapu rendszer funkcióival, működésével kapcsolatos kérdéseikkel, észrevételeikkel kérjük, forduljanak a területileg illetékes Pedagógiai Oktatási Központ kijelölt munkatársaihoz (<http://www.oktatas.hu/kozneveles/pok/tehetsegkapu>).

A rendszer használatához minden jót kíván: az Oktatás Hivatal.