

# [www.euroscola.hu](http://www.euroscola.hu)

Felhasználói útmutató iskolák részére

Frissítve: 2016. augusztus 24.



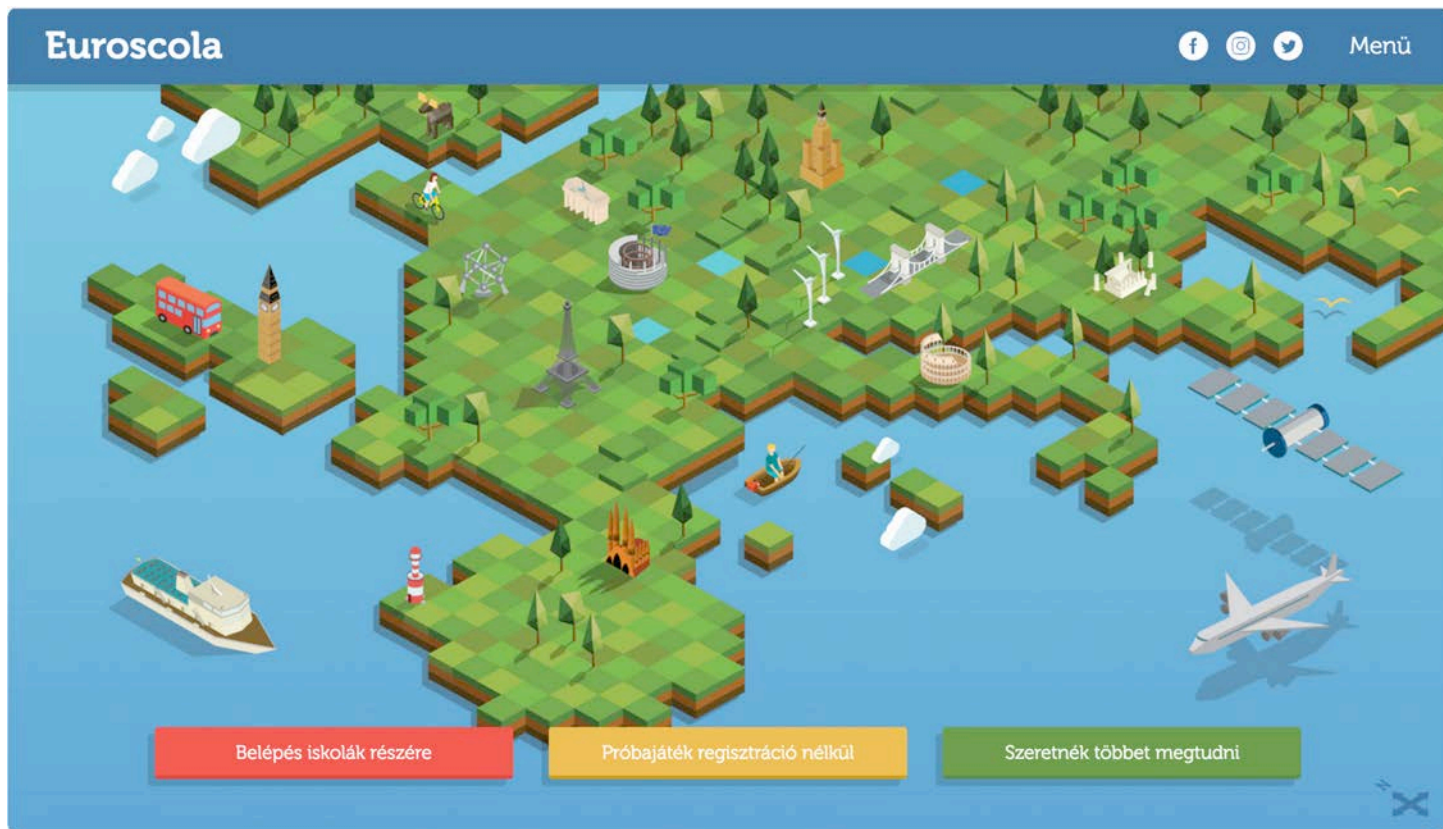
## Tartalomjegyzék

☛	Tartalomjegyzék .....	2
1.	Az Euroscola weboldalról .....	3
2.	Nyilvános és jelszavas felületek .....	4
3.	Próbajáték.....	4
4.	Publikus tartalom .....	9
☛	Játék .....	10
☛	Az Euroscoláról .....	10
☛	Profil.....	10
☛	Nyertesek.....	10
☛	Élménybeszámolók .....	11
☛	Hírek .....	11
☛	Technikai segítség .....	12
5.	Iskola profil.....	13
☛	Hogyan kell bejelentkezni? .....	13
☛	Hogyan kell kijelentkezni? .....	13
☛	Profil.....	14
☛	Éles játék indítása .....	14
☛	Szerkesztés .....	15
☛	Élménybeszámolók moderálása .....	16
☛	Beszámoló feltöltése .....	17
☛	Eddigi játékok .....	17
6.	Az éles játékról.....	18



# 1. Az Euroscola weboldalról

Az Euroscola egy online kvízt játék, amelyet az Európai Parlament magyarországi Tájékoztatási Irodája üzemeltet. Keresse fel a [www.euroscola.hu](http://www.euroscola.hu) címet, hogy többet megtudjon a játékról! Ez a dokumentum a weboldal különböző felületeinek kezeléséhez ad segítséget, beleértve a nyilvános oldalakat és az iskolák részére fenntartott, jelszóval védett funkciókat.



A Főoldalon három irányban indulhat el:

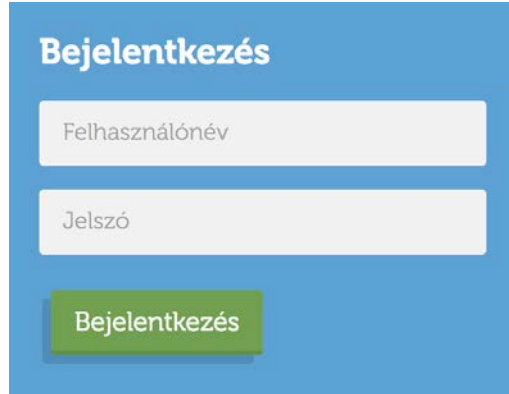
- **Belépés iskolák részére:** amennyiben Ön egy iskola képviselője, mostanra kapnia kellett egy felhasználónevet és jelszót az iskola központi e-mail címén keresztül. Ezen az aloldalon belépve találja meg profiloldalait, ahol az iskola adatait szerkesztheti, a diákok beszámolóit moderálhatja és ösztönözheti, valamint áttekintheti korábbi játékeredményeit.
- **Próbajáték regisztráció nélkül:** ide kattintva azonnal elérheti a kvízt játékot. A Próbajáték pontosan olyan, mint az éles, 30 kérdést kap különböző témakörökből, de míg a versenyben számító Éles játékot csak egyszer töltheti ki (általában évi kettő, két hét hosszú tartó időszakban), addig Próbajátékot KORLÁTLAN alkalommal indíthat.
- **Szeretnék többet megtudni:** ez a gomb a menü "Az Euroscolaról" alpontjába viszi, amely egy tudástár szekció mindenről, amit hasznos tudni, a játék menetét, a szabályokat, vagy azt, hogy mikor várható a következő éles versenyidőszak.

A honlap bal felső sarkában látható "Euroscola" felirat bármely aloldalról erre a főoldalra viszi vissza, míg a jobb felső sarokban található menüt használva azonnal elnavigálhat a weboldal hasznos információt tartalmazó szekcióihoz.



## 2. Nyilvános és jelszavas felületek

A weboldal a legtöbb látogató számára jelszó nélkül használható. Egyedül az Iskola profilját védjük jelszóval - ezekhez értelemszerűen az iskola képviselői, tanárok férhetnek hozzá. Minden iskola rendelkezik egy-egy felhasználónév/jelszó párossal, amellyel adataikat tarthatják karban, és ami talán fontosabb, az Éles játékot a megfelelő időben ide belépve indíthatják el.



A honlapot felkereső diákok minden más funkciót jelszó nélkül el tudnak érni. A honlap publikus részeit e dokumentum első fele veszi sorra, a második nagyobb rész pedig a jelszóval védett felületekkel foglalkozik.

## 3. Próbajáték

Korlátlan alkalommal indíthat Próbajátékokat. Az itt tapasztalható felhasználói felület megegyezik azzal, amit az Éles játék során látni fog. Minden kérdést egy visszaigazoló oldal követ, ahol megpihenhet, és felkészülhet a következő kérdésre. A Próbajáték és az Éles játék működése néhány ponton eltér egymástól:

- A Próbajátékot egy zöld gomb indítja el, míg az Éles játékot piros.
- Az Éles játékban a kérdések fele a próbajáték adatbázisából kerül ki, míg másik fele teljesen új kérdésekből áll.
- A Próbajátékban minden válasza után látni fogja, hogy válasza helyes volt-e, és pillanatnyi pontszámát is kijelezzük. Az Éles játékban ilyen visszacsatolást nem kap, és eredményéről is csak az utolsó kérdés megválaszolása után tájékoztatjuk.

Mindkét játék indítását megelőzi egy Start oldal, még mielőtt az időmérés elkezdődne, és az első kérdés megjelenne.



## Játék indítása

Kedves játékos! A következőkben 30 perced lesz arra, hogy válaszolj 30 kérdésre. A kérdések vegyesen, három különböző nehézségi kategóriából jelennek meg: a nehéz kérdések piros keretben, a közepesek sárga, a könnyűek zöld keretben jelennek meg. A válaszadásra ennek megfelelően rendre 45, 30 illetve 15 másodperc áll rendelkezésre, amelyet számlálón követhetsz nyomon. Folyamatosan láthatod, hogy a teljes játékra rendelkezésre álló 30 percből mennyi van még hátra, valamint, hogy a 30 kérdésből hányadiknál tartasz.

A játékot az alábbi zöld gombbal indíthatod, ezt megnyomva azonnal megjelenik az első kérdés. Ez egy Próbajáték, amellyel belépés nélkül is bármennyi alkalommal játszhatasz (az Éles játék piros gombbal indul). Sok sikert a gyarkorláshoz!

Próbajáték indítása

Kattintson a zöld színű "Próbajáték indítása" gombra a kezdéshez. Íme egy példa egy kérdés képernyőjéről, amit ez után látnia kell:

**Euroscola** f @ t Menü

 **Mikor fogadták el a bolognai folyamatot bevezető Bolognai Nyilatkozatot?**  
EU oktatás

- 1 1997. november 25.
- 2 1994. január 12.
- 3 1999. június 19.
- 4 2001. április 12.

Elküldöm

3/30

Hátra van 29:04

28 MP

A legtöbb vizuális elemnek jelentése van. A kérdés szövege köré rajzolt keret nehéz kérdést jelöl, ha piros (ennek megválaszolására 45 másodperc adott), közepes kérdést, ha sárga (30 másodperc), és



könnyű kérdést, ha zöld (erre 15 másodperc áll rendelkezésre). A balra látható piktogram és apróbetű a kérdés témakörére utaló jelzés.

A kérdés alatt minden esetben 4 válaszlehetőséget fog látni. Ezek bármelyikét megjelölheti egy kattintással, vagy leveheti a jelölést egy újabb kattintással. Ha biztos a választásában, akkor az "Elküldöm" gombbal tudja azt menteni. Ez a gomb addig nem lesz aktív, amíg valamelyik választ ki nem jelölte.

A jobb oldalon egy **függőleges sáv** jelzi, hogy a teljes kérdéssort alkotó 30 kérdés viszonylatában éppen hol tart. A sáv a képernyő tetejétől lefelé növekszik, és számmal is látható rajta, hogy pl. az összesen 30 kérdésből most a harmadikkal foglalkozik ("3/30").

Közvetlenül ez alatt a sáv alatt a **TELJES** 30 kérdéses kvíz kitöltésére még **rendelkezésre álló időt** láthatja perc:másodperc felbontásban. Ez jóval több, mint amennyire szüksége lesz. A gondolkodásra felhasznált "nettó idő" soha nem lesz több, mint 15 perc, sőt, valójában ezzel csak néhány percet fog eltölteni. A 30 perc fennmaradó részét a kérdések közti pihenésre tudja felhasználni, vagy ha technikai problémái vannak, ez elég idő arra, hogy bejelentkezzen egy másik számítógépről, és onnan folytassa az Éles játékot.

**A jobb alsó sarokban egy kör alakú másodperc-visszaszámlálót lát**, ez jelzi az adott kérdésre felhasználható 45, 30 vagy 15 másodperc lejártát. (A visszaszámláló tableten és mobilon eltérő helyen lehet!) Ha ez a számláló eléri a 0-t, a visszaigazoló képernyőre kerül, és "Időtúllépés" üzenetet fog kapni. Igyekezzen minden kérdésre időben megjelölni és beküldeni egy választ!



A soron következő illusztrációkban példákat talál helyes és hibás választ visszaigazoló képernyőre. Ezek az üzenetek tájékoztatják eddigi pontszámáról és legutóbb beküldött válaszána helyességéről, amennyiben épp Próbajátékot játszik.



Ezek a visszaigazoló képernyők, vagy válaszképernyők. A teljes játékra adott 30 perc eközben is telik, de az egy-egy kérdésre rendelkezésre álló 15, 30 vagy 45 másodpercet mérő óra ilyenkor áll, és akár percekig tartó szünetet tarthat a folytatás előtt. Ha összesen 15 percnél nem tölt el többet ezeken a képernyőkön, maradni fog ideje a 30-adik kérdés megválaszolására is.



Kattintson a "Következő kérdés" gombra a továbblépéshez!



A feladványok között szerepelnek "képes kérdések" is. Ilyen esetben a kérdés 4db fotóra fog hivatkozni, és ezek közül kell azt kiválasztania, amely Ön szerint választ jelent a kérdésre. Az Éles játék során nem fogjuk visszajelezni, hogy jól válaszolt-e, azonban a Próbajátékban az értékelő oldal a helyes választ jelentő képet megmutatja a képernyő bal oldalán. Ha válasza hibás volt, a kérdés szövegét is megismételjük, így a gyakorlás segít megjegyezni a megfelelő kérdés-válasz párokat.



## Helyes válasz!



Úgy van, a helyes válasz az itt látható kép, amelyen az Amerikai Egyesült Államok Kongresszusa szerepel. Csak így tovább! Eddigi pontszámod **7/53**. Mehetünk a következő kérdésre?

Következő kérdés

A játék végén áttekintést kap elért eredményéről:

**Euroscola**  Profilom    Menü



## Gratulálunk!

A kérdéssort sikeresen kitöltötted. Az elért pontszámod **47** a 56 pontból, a kérdésekre fordított gondolkodási idő **0 perc 47 másodperc** volt.

A játékid azonosítószáma: #01241.

A versenyen azonos pontszám (holtverseny) esetén a tesztet gyorsabban kitöltő csapat kerül előrébb a rangsorban.

30 kérdésre 27 alkalommal adtál helyes választ, de ne feledd, az elért pontszám számít, tehát egy nehéz kérdésre adott jó válasz többet ér, mintha egy könnyű kérdésre tudod a választ.

**Iskolád**



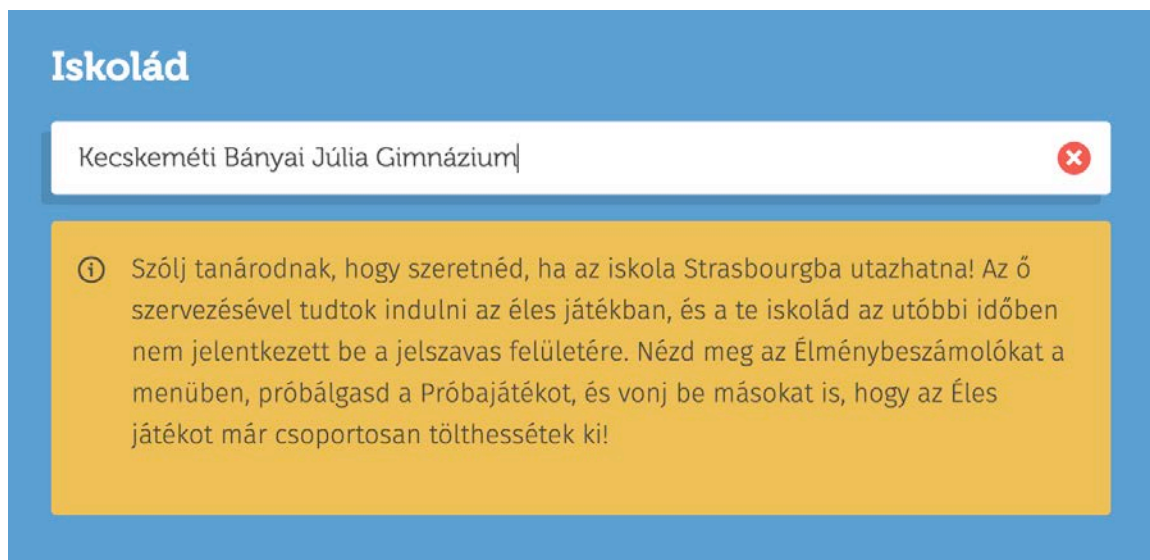


A legfontosabb információ az eredményben az elért pontszám, és a gondolkodási idő, amit a 30 kérdést mutató képernyőn összesen eltöltött. Az iskolákat elért pontszámuk alapján rangsoroljuk az eredményeknél, és amennyiben a pontszám megegyezik, az fog előkelőbb helyen szerepelni a listán, aki ezt az eredményt kevesebb gondolkodási idő alatt érte el.

E két fontos adat mellett a játék végén arról is tájékoztatjuk, hogy hány helyes választ adott - ez nem összekeverendő az elért pontszámmal. Egy nehéz kérdésre adott helyes válasz 3 pontot ér, míg egy könnyű (15 másodperces) kérdés helyes megválaszolásáért csak 1 pont jár.

Ajánljuk, hogy - különösen az Éles játékban, vagy ha Próbajáték során hibás működésre gyanakszik - jegyezze fel játéka azonosítóját, amely "#01241" formátumban látható. Ha igazolható technikai hátrány érte, vagy úgy érzi, hogy valamely kérdésünkre a válasz túl régi információt tartalmaz, hivatkozzon erre a számról, ha megkeresne bennünket.

**Kérjük, válassza ki iskoláját!** És a diákok is minden Próbajáték végén tegyenek így! Az eredmények alatt látni fog erre egy keresőmezőt, ahol az iskola nevének részletével gyorsan választhat intézményt. Az intézmény megadásától függően egy sárga panel fogja ösztönözni annak érdekében, hogy biztosan összeálljon az iskola képviselőiben egy diákokból álló csoport, hogy elindulhassanak a strasbourgi útért folyó versenyen. Az iskolát számítógépenként csak egyszer kell kikeresnie, utána a Cookie-k használatának köszönhetően emlékezni fogunk rá.



Az oldal alján Facebook megosztó dobozt lát - kérjük, ossza meg, hogy játszott, ha szeretné, hogy az iskolában megfelelő létszámú csoport álljon össze a játékhoz. Vagy ossza meg azért, mert jó eredményt ért el.

A Facebook alatti zöld gombbal pedig máris indíthat egy következő Próbajátékot.

## 4. Publikus tartalom

A menüből Az Euroscolaról opciót választva, vagy a főoldali "Szeretnék többet megtudni" gombot követve egy egész sor hasznos információt talál az Euroscola programról, és jobban megismerheti a játék részleteit.

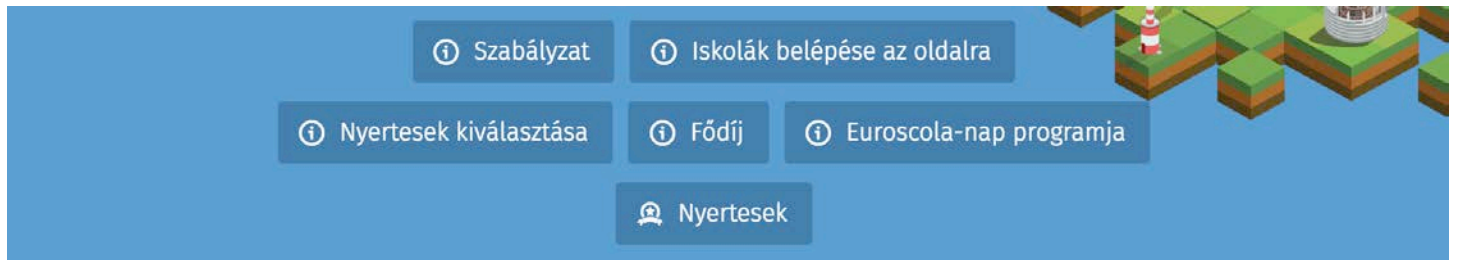


## Játék

Ez az opció a Próbajátékra viszi, amelyet az előző fejezetben ismertettünk.

## Az Euroscoláról

Sok hasznos tudnivalót gyűjtöttünk össze, ezért ezeket rövidebb szekciókra osztottuk fel. Ha erre az oldalra navigál, akkor egy almenüt talál a szöveg felett, amely ezeket a szekciókat sorolja fel. Ez az almenü a szekciók között barangolva is elérhető, vagy további blokkok címeit sorolja fel. A játékot bemutató első képernyő szövegezése alatt lát egy időzítő ablakot, ez jelzi, hogy közeleg-e egy Éles játékot magában foglaló játékidőszak kezdete, vagy vége.



## Profil

A gyorsmenüből a "Profil" opció által ugyanoda jut el, mint a főoldali "Belépés iskolák részére" gombot választva: az iskolának szóló jelszavas felületre. Ha Ön már belépett az iskola jelszavával, akkor a főoldali piros gomb felirata "Iskola profil"-ra változik, és a belépés utáni bővebb tartalomra mutat.

## Nyertesek

Adatbázisban tárolunk minden korábbi Éles játékot, amelyet az Euroscolának ezzel a szoftververziójával játszottak. Ezen kívül korábbi eredményeket is rögzítettünk. Az ide kapcsolódó adatokat itt listázhatja ki, a legfrissebb nyertesekkel a lista tetején.

Ha egy Éles játékidőszak véget ért, annak nyertesei nem jelennek meg azonnal, csak miután ellenőriztük, hogy a nyertesek listája megfelel-e a szabályoknak (például az az iskola, amely egy adott félévben Euroscola-programon vett részt Strasbourgban, az azt követő 2 félévben nem jogosult a kiutazásra).

Iskola/Pontszám	Utazás időpontja	Helyezés
 <b>Budapesti Komplex SZC Schulek Frigyes Két Tanítási Nyelvű Építőipari Szakközépiskolája</b>		
300 pont	2016-05-02	1.
 <b>KECSKEMÉTI SZC KADA ELEK KÖZGAZDASÁGI SZAKKÖZÉPISKOLÁJA</b>		
265 pont	2016-02-25	2.



## Élménybeszámolók

Az itt elérhető élménybeszámolókat korábbi nyerteseink küldték nekünk. Itt elolvashatja, hogy más hasonló csoportok milyen élményeket szereztek az utazásuk során. Használja a "2016. tavasz" és hasonló sárga címkéket, hogy egy adott év/évszak beszámolóira szűrjön! A zöld gombra kattintva pedig a teljes beszámolót tudja megtekinteni. Ha sok beszámoló tartozik a megjelenített feltételekhez, az oldal alján megjelenő számokkal tud a következő néhány beszámoló képernyőjére lépni.

The screenshot shows the Euroscola website interface. At the top left is the 'Euroscola' logo and a 'Profilom' button. On the right are social media icons for Facebook, Instagram, and Twitter, along with a 'Menü' button. The main content area features two article cards. The first card, titled 'Az Avasi Gimnázium 12 diákja és 2 tanára 2016. március 17-én vett részt az Európai Parlament Euroscola-programján...', contains text about a school trip to the European Parliament and a 'Tovább' button. The second card, titled 'Schulek Frigyes Két Tanítá...', contains text about a school trip to Strasbourg and a 'Tovább' button. Below the articles is a '2016. tavasz' filter button and a 'Kapcsolat' section. At the bottom left is the 'Technikai segítség' link and the logo of the European Parliament Information Office in Hungary. At the bottom right is a copyright notice: 'Minden jog fenntartva! © 2016 Európai Parlament Tájékoztatási Irodája Magyarországon' and an isometric illustration of a city with a school building, trees, and a person on a bicycle.

## Hírek

Ezen az aloldalon főként az Euroscola weboldalával és kapcsolódó eseményeivel, egyéb játékaival kapcsolatos híradásainkat találja meg.



## Technikai segítség

A legtöbb oldal láblécében látni fogja a "Technikai segítség" oldalra mutató linket.

Ha úgy érzi, valami nem úgy működött, ahogyan kellene, vagy a kvízzáték nem a várt működést produkálja, kérjük, előbb nézze meg a Szabályok között, hogy megfelelő verziójú böngészőt használ-e. Ha igen, és problémája továbbra is fennáll, vagy ismétlődik, vagy úgy látja, hogy valamelyik kérdés vagy hozzátartozó kép nem megfelelő, vagy nem jelenik meg, vagy egyéb technológiai akadály miatt nem működik valami, az itt elérhető e-mail küldő űrlapot használhatja arra, hogy az Euroscola Tech Supporttal kapcsolatba lépjen.

### Technikai segítség

**Kedves játékos!**


Amennyiben úgy érzed, valami nem úgy működik, ahogy kellene, és ezért a kvízzátékkal nem tudsz megfelelően játszani, kérjük, először ellenőrizd a **Szabályok** oldalon, hogy támogatott böngészővel rendelkezel-e. Ha nem, kérjük, frissítsd a böngésződöt, vagy válts a követelményeknek megfelelőre. Ha igen, és a probléma továbbra is fennáll, vagy hibás kérdést találtál, esetleg nem jelenik meg egy kép, vagy egyéb technikai jellegű problémád, kérdésed van, az alábbi űrlap segítségével tudod jelezni.

Email cím\*

Név\*

Mivel kapcsolatban kér segítséget?

Részletes leírás

Nem vagyok robot   
Adatvédelem - Általános Szabályok Feltelek

**Küldés**

Az űrlapon ki kell jelölnie a "Nem vagyok robot" pipát a küldés előtt. Üzenetéről automatikus visszaigazolást fog kapni, amelyben egy hibajegy azonosítót talál (pl. Ticket#01230). Kérjük, ezt ne távolítsa el később sem a levelezés Tárgy mezőjéből!



## 5. Iskola profil

Jelszóval védett aloldalaink az iskolának szólnak - ha Ön diák, kérdezze meg egyik tanárát, vagy az iskolatitkárságot, hogy használják-e már a profiloldalakat.

Tanárok és iskolák képviselői jelszavas bejelentkezés után itt nézhetik meg korábbi eredményeiket, moderálhatják a beérkező élménybeszámolókat, és szerkeszthetik az iskola elérhetőségeit. Szintén **innen érhető el az Éles játékot indító piros gomb**. A bejelentkezéshez használja az iskola központi e-mail címére korábban általunk küldött felhasználónevet és jelszót!

### Hogyan kell bejelentkezni?

Mostanra minden iskolának meg kellett kapnia felhasználónevét és jelszavát. Az iskolák felhasználóneve az intézmény OM azonosítója. Ha több intézmény tartozik egy OM azonosító alá, akkor az OM azonosító beírása után a jelszó mező alatt megjelenik egy legördülő lista az érintett intézményekkel - ebben az esetben a sikeres bejelentkezéshez válassza ki a megfelelő intézményt is!

A bejelentkezéshez menjen a <http://euroscola.hu/profil/> oldalra.



The screenshot shows a registration form titled "Bejelentkezés" (Registration) on a blue background. It contains the following elements:

- A text input field containing the number "555010".
- A text input field labeled "Jelszó" (Password).
- A dropdown menu with a checkmark icon and the text "( Kérem, válasszon )". Below it, two options are visible: "Teszt Iskola Kaposvár Építőipari [OSZ]" and "Teszt Iskola Kaposvár Műszaki [GBR]".
- A green button labeled "Bejelentkezés" (Registration).

### Hogyan kell kijelentkezni?

Ha többen is használják ugyanazt a számítógépet, vagy szeretné biztonságban tudni a Profil aloldalakat, hogy más ne férjen hozzájuk, kérjük, jelentkezzen ki, ha már nem használja ezeket a funkciókat. **Ez azért is fontos, hogy ne hogy illetéktelen próbálkozó idő előtt elindítsa az Éles játékot, hiszen minden iskola csak egyszer játszhat Éles játékot egy versenyidőszakban (!)**. A kijelentkezés gomb sárga, és a Profil oldal legalján találja meg.



Kijelentkezés



## Profil

A Profil szekció első oldala, azaz maga a "Profil" a menüből és a főoldalról is elérhető. Itt tud be és kijelentkezni, és **innen indíthat Éles játékot**, ha éppen versenyidőszak van. A visszaszámláló, ha mutat hátralévő időt, akkor vagy azt mutatja, hogy hány nap múlva kezdődik az éles versenyidőszak, vagy ha zajlik a verseny, arról tájékoztat, hogy még hány napig tölthető ki az Éles játék.



A verseny él! A lezárásig hátralévő idő:

03	05	21	13
nap	óra	perc	másodperc

Lezárás: 2016-08-26 19:00.

**Éles játék indítása**

A gombra kattintva röviden ismertetjük a játék menetét, és elindul az ÉLES játék!

Iskolája nevét - bejelentkezés után - a visszaszámláló felett, az oldal tetején látja.

## Éles játék indítása





A Profil oldal számlálójá alatt látja piros háttérszínnel az "**Éles játék indítása**" gombot. Az idő nagy részében ez a gomb nem aktív, és nem lehet rákattintani, melynek okát az alatta olvasható apróbetű jelzi: vagy nincsen éles versenyidőszak, vagy már kitöltötte az Éles játékot. Az Éles játékban félévente csak egyszer vehet részt, így legyen óvatos! Ettől függetlenül nyugodtan megnyomhatja ezt a gombot - ezzel azonnal lezárja esetleges félbehagyott Próbajátékát, és egy Éles játék indításáról szóló bevezető szöveget jeleníti meg. A játék valójában nem fog elindulni addig, amíg ez alatt a bevezető szöveg alatt látható szélesebb piros gombot le nem nyomja. Ha azonban lenyomja, a 30 perces számláló elindul, és ki kell töltenie az éles tesztsort. Ha ebben a pillanatban nincs ott a felkészült csapat, akkor lehet, hogy alacsonyabb pontszámot ér el.

A Profil oldalak tetején 5 szekcióra mutató gyorslinket fog látni:



## Szerkesztés

Az Iskolájához kapcsolódó legtöbb adatot itt tudja szerkeszteni, beleértve a tantestület tagjainak itt rögzített nevét, e-mail címét és telefonszámát. Ezek közül akár törölni is tud. Az iskola neve és azonosítója nem változtatható meg, minden egyéb adatot módosítani tud ezen az oldalon.

Euroscola  Profilom    Menü

### Iskola adatai

**Iskola neve**

Iskola OM azonosítója

**Vezető**

**Iskola elérhetőségei**

Irányítószám	Település
<input type="text" value="7400"/>	<input type="text" value="Kaposvár"/>
Telefon	
<input type="text" value="(82)527366"/>	
Fax	
<input type="text" value=""/>	

**Kántorné Teszt Boglárka** kantorne\_teszt@teacher.com  
+36 (88) 555 255

A törzsadatok alatt talál egy "Tanár hozzáadása" gombot, amely a lap jobb oldalán illusztrált szerkesztőt nyitja ki. Az itt rögzített szervező tanárok adataihoz mi is hozzáférünk, és előfordulhat, hogy a versennyel kapcsolatos értesítéseket, emlékeztetőket, üzeneteket küldünk nekik.

Ha egy már létező kontakt személyt szeretne szerkeszteni, egy ugyanilyen ablak fog megnyílni. **Kérjük, ha bármely munkatársa NEM szeretné, hogy a versennyel kapcsolatban keressük, törölje a kontaktok közül!** A törléshez a piros X-re, a szerkesztéshez a sárga ceruzára kattintson!

### Tanárok

**Tanár hozzáadása**

Név

E-mail

Telefon

Hozzáadás

Mentés



## Élménybeszámolók moderálása

A nyertes iskolák utazásuk után élménybeszámolót oszthatnak meg. A diákok részére az Iskola profil alatt kereshető ki a "Feltöltőlink", ezt használva a diákok bejelentkezés nélkül is úgy tudnak írást beküldeni, hogy az automatikusan iskolához lesz csatolva. Itt egy szöveget és opcionálisan egy képet tudnak megadni, az elmentett írás pedig moderálási sorba kerül. Ezeket a moderálandó beszámolókat találja a Profil "Élménybeszámolók" almenüjében. Ezt az almenüt ennek megfelelően két listára osztottuk fel:

**Moderálásra váró beszámolók:** ezek azok az írások, amelyeket szerkesztés után vagy publikálhat, vagy törölhet. Használja a sárga ceruzát a szerkesztéshez! A sárga Mégse gombbal dönthet úgy, hogy mégis inkább majd később foglalkozik a szöveggel. Ha a "Beszámoló törlése" opciót választja, az adott beszámoló véglegesen (!) törlődik. Ha a zöld "Publikálás" gombra kattint, a beszámoló publikusan elérhetővé válik az Euroscola mindenki számára elérhető megfelelő menüpontjában. Kérjük, olvasson el minden beszámolót publikálás előtt, hogy a mondanivaló megfelel-e a történeteknek, valamint az iskola és az Európai Parlament szellemiségének.

**Becenév**

**Beszámoló címe:**

**Beszámoló szövege:**

Sed ut perspiciatis unde omnis iste natus error sit voluptatem accusantium doloremque laudantium, totam rem aperiam, eaque ipsa quae ab illo inventore veritatis et quasi architecto beatae vitae dicta sunt explicabo. Nemo enim ipsam voluptatem quia voluptas sit aspernatur aut odit aut fugit, sed quia consequuntur magni dolores eos qui ratione voluptatem sequi nesciunt.

**Kép feltöltése**

- Megértettem, hogy a diákok általam publikálásra jóváhagyott beszámolóinak meg kell felelniük az Euroscola.hu-ra vonatkozó Ot.

**Beszámoló törlése** **Mégse** **Publikálás**

**Oszi Kép 4**  
sdf

**Oszi Képes kettő**  
moderation delete

**Publikált beszámolók:** ezek a történetek lettek publikálta korábban. Mindegyik tartalmáról egy bevezetőt lát, és a linket követve nézheti meg őket publikus, végleges URL-jükön. Ne feledje, hogy utazásonként csak 3 beszámolót publikálhat, így ha ennél több születik, az Ön szerint legjobban sikerülteket tegye közzé!





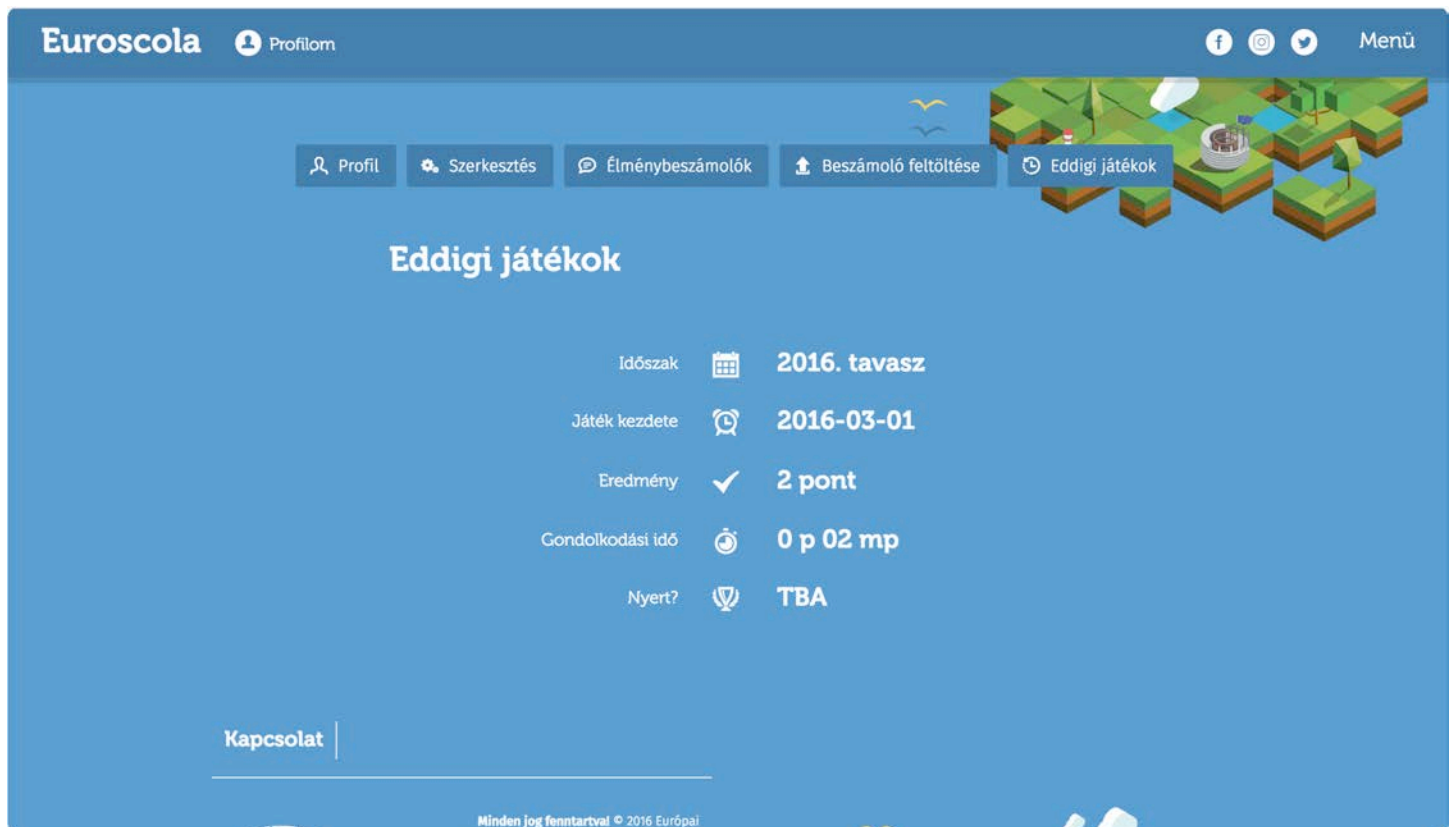
## Beszámoló feltöltése

A nyertes csapatok tanulói feltölthetik élménybeszámolóikat a tanároktól kapott linken keresztül. A linket, amit továbbküldhet, ebben a menüpontban látja. Természetesen Ön is feltölthet ide tartalmat, de az oldal elsődleges funkciója, hogy a linket innen kimásolva körlevélben, vagy egy óra keretében ismertesse az utazáson részt vett diákokkal, hogy maguk küldhessenek bejegyzéseket.

Ha már részt vettek a strasbourgi utazáson, kérjük, **ossza meg a feltöltőlinket a tanulókkal!** Az általuk beküldött írások az "Élménybeszámoló" profil aloldalon fognak megjelenni, és amíg Ön vagy munkatársa nem kattintanak a "Publikálás" gombra, azok vázlat állapotban, rejtve maradnak. A feltöltőlinket arról ismeri fel, hogy az alábbi formátumnak felel meg, pl: euroscola.hu/feltoltes/aBcD/ - a webcím végén látható "URL-kulcs" az iskolát azonosító publikus azonosító. Ezt diákjai nyugodtan láthatják, de a nyertes csapaton kívül mással ne ossza meg se Ön, se diákjai!

## Eddigi játékok

Itt látja kilistázva minden olyan Éles játéknak eredményét, amelyet az Euroscola szoftvernek ezzel a verziójával játszott.



The screenshot shows the Euroscola user interface. At the top, there is a navigation bar with the Euroscola logo, a profile icon labeled 'Profilom', and social media icons for Facebook, Instagram, and Twitter, along with a 'Menü' button. Below the navigation bar is a horizontal menu with buttons for 'Profil', 'Szerkesztés', 'Élménybeszámolók', 'Beszámoló feltöltése', and 'Eddigi játékok'. The 'Eddigi játékok' button is highlighted. The main content area is titled 'Eddigi játékok' and displays the following information:

Időszak	📅	2016. tavasz
Játék kezdete	🕒	2016-03-01
Eredmény	✓	2 pont
Gondolkodási idő	🕒	0 p 02 mp
Nyert?	🏆	TBA

At the bottom of the page, there is a 'Kapcsolat' section and a footer that reads 'Minden jog fenntartva © 2016 Európai'.



## 6. Az éles játékról

Az Éles játékok hasonlóan működnek a Próbajátékokhoz, az alábbi néhány eltéréssel:

- A Próbajátékot egy zöld gomb indítja el, míg az Éles játékot piros.
- Az Éles játékban a kérdések fele a próbajáték adatbázisából kerül ki, míg másik fele teljesen új kérdésekből áll.
- A Próbajátékban minden válasza után látni fogja, hogy válasza helyes volt-e, és pillanatnyi pontszámát is kijelezzük. Az Éles játékban ilyen visszacsatolást nem kap, és eredményéről is csak az utolsó kérdés megválaszolása után tájékoztatjuk.

### Éles játék indítása

A gombra kattintva röviden ismertetjük a játék menetét, és elindul az ÉLES játék!

További információkért olvassa el ennek a dokumentumnak korábbi, következő címekkel jelölt fejezeteit: "[Játék](#)", "[Hogyan kell bejelentkezni?](#)", "[Éles játék indítása](#)".

A pontos értelmezés érdekében, ahogy korábban is említettük: a rövid piros gomb NEM indítja el az Éles játékot, nyugodtan rákattinthat. Ez mindig egy bevezető szövegre fogja vinni, még mielőtt elindulna az időmérés. Az ez alatt látható széles piros gombra történő kattintás az az utolsó lépés, amely elválasztja a játékkezdéstől. Ha erre kattint, az időmérés elkezdődik, az első kérdés a képernyőre kerül, és az Éles játékot muszáj lejátszania a következő 30 percben. Válassza meg jól, mikor indítja el, és javasoljuk, hogy csapatként is játsszanak végig egy Próbajátékot, hogy úgy is időben tudnak-e döntést hozni 15, 30 vagy 45 másodperc alatt! **Sok sikert kívánunk!**

Euroscola Profilom

Éles játék indítása

Kedves játékosok! Elérkezett az idő. A lenti gombot megnyomva elindul az **Éles játék**, amelynek kitöltésére időszakonként csak EGYSZER van lehetőségetek. Összesen 30 percek lesz arra, hogy megválaszoljátok a 30 kérdést.

A kérdések újak, de ugyanazokból a kategóriákból állnak, nehézségtől függően 15, 30 vagy 45 másodperc lesz a válaszadásra. Ha eddig csak külön-külön készültetek, akkor javasoljuk, hogy csoportosan is csináljatok egy **Próbajátékot**, mielőtt nekivágtok az élesnek. A 30 kérdés megválaszolására összesen 30 perc áll rendelkezésre.

A gomb megnyomásával elindul az óra, és ezzel egy időben az első kérdés is megjelenik. Sok sikert, hajrá!

0/30

Éles játék indítása

