



Genially Flipcard Template



BASES

Le modèle « Flipcard » de Genially permet aux enseignants de créer des cartes interactives qui se retournent d'un simple clic pour révéler des informations cachées. Il est idéal pour les indices, les astuces, les codes et la découverte progressive dans les escape games numériques.

URL / Accès : <https://genially.com/template/genial-flipcard/>



INFORMATION ADDITIONNELLE

Support multilingue : Disponible en plusieurs langues, notamment en anglais, français, espagnol et portugais. La langue du contenu dépend de l'utilisateur.

Prérequis technique : Fonctionne sur les ordinateurs et les tablettes disposant d'une connexion Internet et d'un navigateur Web. Compatible avec les tableaux blancs interactifs.

Adaptations pour les utilisateurs DYS : Les cartes à retourner prennent en charge les textes courts, les repères visuels et la divulgation progressive, ce qui réduit la surcharge cognitive pour les apprenants présentant des troubles DYS.

Coûts et accès :

- **Prix :** Gratuit
- **Limites du plan gratuit :** Partage public et interactions basiques
- **Compte ou inscription requise?** Oui, un compte Genially est nécessaire.

COMMENT L'UTILISER

1

ÉTAPE 1 :

Ouvrez le modèle « Flipcard » de Genially et cliquez sur « Utiliser ce modèle ». Connectez-vous ou créez un compte Genially gratuit.

2

ÉTAPE 2 :

Modifiez chaque carte en ajoutant du texte, des images, des chiffres ou des symboles au recto et au verso. Le recto contient généralement une question ou un symbole, tandis que le verso révèle un indice ou une réponse.

3

ÉTAPE 3 :

Dupliquez les cartes pour créer un jeu complet d'indices. Utilisez des couleurs ou des icônes cohérentes pour structurer les niveaux de difficulté ou les séquences de casse-tête.

4

ÉTAPE 4 :

Prévisualisez l'interaction et partagez le lien Genially avec les apprenants ou intégrez-le dans une plateforme d'apprentissage ou un site web d'escape game.

EXEMPLES DE L'OUTIL

| Image | Utilisation Possible |
|-------|--|
| | <p>« Exemple : cartes d'indices cachées</p> <p>Utilisation possible : les apprenants retournent les cartes une à une pour découvrir les indices après avoir résolu des exercices. »</p> |
| | <p>« Exemple : Quiz à choix multiples verrouillé</p> <p>Utilisation possible : un petit quiz où seules toutes les bonnes réponses permettent de faire apparaître un message de réussite contenant l'indice suivant. »</p> |



EXEMPLES DE L'OUTIL

| Image | Utilisation Possible |
|-------|---|
| | <p>« Exemple : Puzzle à associer</p> <p>Utilisation possible : le recto présente des symboles, le verso en révèle la signification ou indique les correspondances. »</p> |
| | <p>« Exemple : cartes de décision « Oui / Non »</p> <p>Utilisation possible : les joueurs retournent les cartes pour vérifier si leur choix est correct. »</p> |
| | <p>« Exemple : extraits d'histoire</p> <p>Utilisation possible : chaque carte à retourner dévoile un élément de l'intrigue de l'escape game. »</p> |