



GENIALLY



Une plateforme en ligne permettant de créer des présentations interactives et animées ainsi que du contenu ludique (quiz, infographies, escape rooms) sans avoir à coder.

URL / Accès : <https://genially.com/>



## INFORMATION ADDITIONNELLE

**Support multilingue** : le site web et les modèles Genially prennent en charge plusieurs langues ; l'interface est disponible en anglais et dans d'autres langues courantes.

**Prérequis technique** : navigateur web (ordinateur de bureau, tablette) avec connexion Internet ; aucune installation particulière n'est nécessaire.

**Adaptations pour les utilisateurs DYS** : utilisez des visuels clairs, une narration audio et un minimum de texte sur chaque diapositive pour aider les apprenants présentant des troubles spécifiques de la langue et de l'apprentissage (DYS).

### Coûts et accès :

- **Prix** : Freemium – plan gratuit disponible.
- **Limites du plan gratuit**: Certaines fonctionnalités avancées, certains modèles ou la suppression des mentions de marque peuvent nécessiter un abonnement payant (ce qui n'est pas toujours clairement indiqué).
- **Compte requis?** Oui



## COMMENT L'UTILISER

1

### ÉTAPE 1 :

Créez un compte gratuit sur Genially et connectez-vous.

2

### ÉTAPE 2 :

Choisissez un modèle adapté au déroulement d'un escape game (par exemple, dans la catégorie « Escape Game » ou « Gamification ») dans la galerie de modèles.

3

### ÉTAPE 3 :

Personnalisez les diapositives/pages : ajoutez vos salles de jeu, vos indices, vos zones interactives (zones cliquables), vos minuteurs et vos boutons interactifs.

4

### ÉTAPE 4 :

Insérez des médias : images, fichiers audio, courtes vidéos, animations pour enrichir la présentation des indices.

5

### ÉTAPE 5 :

Configurez l'interactivité : par exemple, lorsqu'un joueur clique sur une zone interactive, une fenêtre contextuelle s'affiche avec une énigme, ou un bouton permet de passer à la salle suivante.

6

### ÉTAPE 6 :

Ajoutez une diapositive de « réflexion » ou une page de débriefing final où les participants saisissent un code ou répondent à une question pour terminer le jeu.

7

### ÉTAPE 7 :

Publiez le Genially et partagez l'URL/le lien avec les joueurs (ou intégrez-le à votre LMS ou à votre plateforme de formation).

8

### ÉTAPE 8 :

Utilisez les outils d'analyse ou les widgets de feedback intégrés (si nécessaire) pour vérifier comment les participants ont interagi.



## EXEMPLES DE VISUELS

Nom	Utilisation Possible
Icône de Cadenas	Indique un objet verrouillé ou une énigme
Icône de Clé	Signifie une récompense ou une solution
Icône de Carte	Indique la navigation ou la progression dans la pièce
Icône de Loupe	Utilisé pour dissimuler des indices
Icône d'Avertissement	Indique un défi ou un risque



## EXEMPLES D'ANIMATIONS

Nom	Utilisation Possible
Fondu en entrée	Révélez les indices petit à petit
Zoom	Concentrez-vous sur un objet
Rebond	Mettre en évidence les éléments cliquables
Diapositive	Simuler le mouvement d'une porte ou d'un tiroir
Animation en boucle	Indiquer les objets interactifs