



GENIALLY

 **ОСНОВИ**

Онлайн платформа за създаване на интерактивни, анимирани презентации и геймифицирано съдържание (викторини, инфографики, ескейп стаи) без кодиране.

URL / Достъп: <https://genially.com/>

 **ДОПЪЛНИТЕЛНО ИНФОРМАЦИЯ**

**Многоезична поддръжка:** Уебсайтът и шаблоните на Genially поддържат множество езици; интерфейсът е достъпен на английски и други основни езици.

**Технически изисквания:** Уеб браузър (настолен компютър, таблет) с интернет връзка; не се изисква специална инсталация.

**Адаптации за потребители на SLD:** Използвайте ясни визуализации + аудио разказ + минимален текст на всеки слайд, за да подпомогнете учащите със специфични обучителни различия (SLD).

**Цена и достъп:**

- **Цена:** Freemium – наличен е безплатен план.
- **Ограничения на безплатния план:** Някои разширени шаблони, функции или премахване на брендиране може да изискват платен план (не винаги е напълно разкрит).
- **Изисква ли се акаунт?** Да



## КАК СЕ ИЗПОЛЗВА

**1 СЪПКА 1:**  
Регистрирайте се за безплатен акаунт в Genially и влезте.

**2 СЪПКА 2:**  
Изберете шаблон, подходящ за игра за бягство (напр. категория „Игра за бягство“ или „Геймификация“) от галерията с шаблони.

**3 СЪПКА 3:**  
Персонализирайте слайдовете/страниците: добавете вашите игрови стаи, улики, горещи точки (зони за кликване), таймери и интерактивни бутони.

**4 СЪПКА 4:**  
Вмъкнете медийни файлове: изображения, аудио, кратки видеоклипове, анимации, за да обогатите представянето на улуките.

**5 СЪПКА 5:**  
Задайте интерактивност: например, когато играч щракне върху гореща точка, се появява изскачащ прозорец с гатанка или бутон, който преминава към следващата стая.

**6 СЪПКА 6:**  
Добавете слайд за „размисъл“ или страница за финален анализ, където участниците въвеждат код или отговарят на въпрос, за да завършат играта.

**7 СЪПКА 7:**  
Публикувайте Genially и споделете URL адреса/връзката с играчите (или го вградете във вашата LMS или платформа за обучение).

**8 СЪПКА 8:**  
Използвайте аналитичните данни или вградените джаджи за обратна връзка (ако е необходимо), за да проверите как са взаимодействали участниците.



## ПРИМЕРИ ЗА ВИЗУАЛИЗАЦИИ

ИМЕ	ВЪЗМОЖНО ПРИЛОЖЕНИЕ
Икона на заключен катинар	Показва заключен обект или пъзел
Икона на ключ	Представява награда или решение
Икона на карта	Показва навигация или напредък в статията
Лупа	Използва се за скрити улики
Предупредителен символ	Сигнализира за предизвикателство или риск



## ПРИМЕРИ ЗА АНИМАЦИИ

ИМЕ	ВЪЗМОЖНИ ПРИЛОЖЕНИЯ
Преливане	Разкривайте улики постепенно
Мащабиране	Фокусирайте вниманието си върху даден обект
Отскачане	Маркирайте кликаемите елементи
Слайд	Симулирайте движението на вратата или чекмеджето
Циклична анимация	Посочване на интерактивни обекти