



## Genially Flipcard Template



### NOZIONI DI BASE

Il modello Genially Flipcard permette agli insegnanti di creare carte interattive che si girano con un clic per rivelare informazioni nascoste. È ideale per indizi, suggerimenti, codici e scoperte progressive nei giochi di fuga digitali.

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



### ULTERIORI INFORMAZIONI

**Supporto multilingue:** disponibile in diverse lingue, tra cui inglese, francese, spagnolo e portoghese. La lingua dei contenuti dipende dall'utente.

**Requisiti tecnici:** Funziona su computer e tablet con connessione internet e browser web. Compatibile con lavagne interattive.

**Adattamenti per utenti con difficoltà di apprendimento:** le Flipcard supportano testi brevi, indizi visivi e una divulgazione progressiva, riducendo il sovraccarico cognitivo per gli studenti con difficoltà di apprendimento.

#### Costo e accesso:

- **Prezzo:** Gratuito
- **Limiti del piano gratuito:** condivisione pubblica e interazioni di base
- **È necessario creare un account o registrarsi?** Sì, per utilizzare questo strumento è necessario un account Genially.

## COME USARLO

1

### PASSO 1:

Apri il modello Genially Flipcard e fai clic su "Usa questo modello". Accedi o crea un account Genially gratuito.

2

### PASSO 2:

Modifica ogni carta aggiungendo testo, immagini, numeri o simboli sul fronte e sul retro. Il fronte di solito contiene una domanda o un simbolo, mentre il retro rivela un indizio o la risposta.

3

### PASSO 3:

Duplica le carte per creare un set completo di indizi. Utilizza colori o icone coerenti per strutturare i livelli di difficoltà o le sequenze del puzzle.

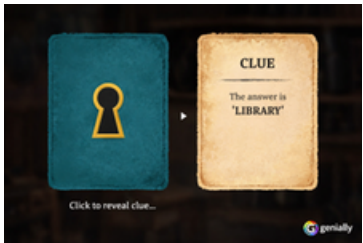
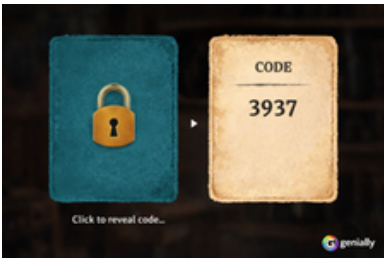
4

### PASSO 4:

Visualizza in anteprima l'interazione e condividi il link di Genially con gli studenti oppure incorporalo in una piattaforma di apprendimento o in un sito web di escape room.



## ESEMPI DALLO STRUMENTO

Immagine	Possibile utilizzo
	<p><b>Esempio: carte con indizi nascosti</b></p> <p><b>Possibile utilizzo:</b> Gli studenti girano le carte per rivelare gli indizi uno alla volta dopo aver risolto i compiti.</p>
	<p><b>Esempio: blocco per quiz a risposta multipla</b></p> <p><b>Possibile utilizzo:</b> Un breve quiz in cui solo tutte le risposte corrette rivelano un messaggio di successo contenente l'indizio successivo.</p>



## ESEMPI DALLO STRUMENTO

Immagine	Possibile utilizzo
	<p><b>Esempio: Puzzle di abbinamento</b></p> <p><b>Possibile utilizzo:</b> il lato anteriore mostra i simboli, il lato posteriore rivela i significati o le corrispondenze.</p>
	<p><b>Esempio: Carte di decisione Sì/No</b></p> <p><b>Possibile utilizzo:</b> i giocatori girano le carte per confermare se una scelta è corretta.</p>
	<p><b>Esempio: Frammenti di storia</b></p> <p><b>Possibile utilizzo:</b> Ogni carta rivela una parte della narrazione del gioco di fuga.</p>