



Genially Reveal

PODSTAWY

Funkcja w Genially wykorzystująca interaktywność „ukryj” i „ujawnij”, dzięki której obiekty pojawiają się lub znikają do momentu kliknięcia wskazówki/poprawnej odpowiedzi.

URL / Dostęp: <https://help.genially.com/how-to-set-up-reveal-interactivity-in-genially-B1LqcwHhi>

INFORMACJE DODATKOWE

Obsługa wielu języków: angielski, francuski, włoski, hiszpański, holenderski, portugalski.

Dostosowania dla użytkowników SLD: Funkcja ujawniania może okazać się pomocna dla osób ze specyficznymi trudnościami w uczeniu się, pokazując informacje tylko wtedy, gdy są potrzebne, zmniejszając w ten sposób przeciążenie i pomagając im skupić się na jednym wyraźnym kroku na raz.

Koszt i dostęp:

- **Cena:** Bezpłatna
- **Ograniczenia planu bezpłatnego:** Udostępnianie publiczne i podstawowe interakcje
- **Wymagane jest konto lub rejestracja?** Tak, do korzystania z tego narzędzia wymagane jest konto Genially.



JAK UŻYWAĆ

1

KROK 1:

Wybierz dwa elementy. Wybierz element, który zostanie kliknięty (Element A) i element, który się pojawi (Element B). Oba muszą znajdować się na tej samej stronie.

2

KROK 2:

Kliknij Element A, aby go podświetlić.

3

KROK 3:

Kliknij ikonę interaktywności widoczną nad elementem A. Spowoduje to otwarcie opcji interaktywności.

4

KROK 4:

W menu wybierz opcję „Odstoń”. To poinformuje Genially, że kliknięcie elementu A coś ujawni.

5

KROK 5:

Na płótnie kliknij element, który chcesz wyświetlić (Element B), a następnie kliknij Zapisz. Jeśli chcesz, aby pojawiło się więcej niż jeden element, kliknij przycisk + i wybierz dodatkowe elementy. Wszystkie pojawią się jednocześnie.

6

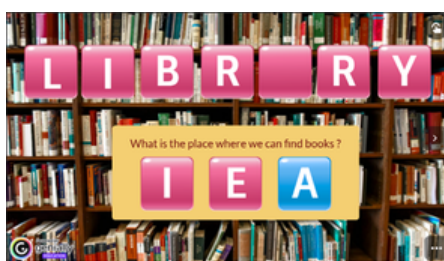
KROK 6:

Jeśli chcesz, aby Element B zniknął po kliknięciu Elementu A po raz drugi, aktywuj opcję „Ukryj po ponownym kliknięciu”.

7

KROK 7:

Genially wyświetli strzałkę łączącą Element A z Elementem B. Dzięki temu zobaczysz, co zostanie wyświetlone po kliknięciu.





PRZYKŁADY Z NARZĘDZIA

Obraz	Możliwe zastosowanie
	<p>Przykład: Ukryta wskazówka za przedmiotem</p> <p>Możliwe zastosowanie: Gracze klikają na obraz, książkę lub symbol, a pod spodem pojawia się tajna wiadomość lub kod.</p>
	<p>Przykład: Wyświetlanie wskazówki dopiero po rozwiązaniu poprzedniej łamigłówki</p> <p>Możliwe zastosowanie: Przycisk lub ikona stają się klikalne po zakończeniu zadania, a kliknięcie ujawnia następną instrukcję lub kod.</p>