



Genially Template Flipcard



PODSTAWY

Szablon Genially Flipcard pozwala nauczycielom tworzyć interaktywne karty, które po kliknięciu obracają się, ujawniając ukryte informacje. Idealnie nadaje się do tworzenia wskazówek, podpowiedzi, kodów i progresywnych odkryć w cyfrowych grach typu escape room.

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



INFORMACJE DODATKOWE

Wsparcie wielojęzyczne: Dostępne w wielu językach, w tym angielskim, francuskim, hiszpańskim i portugalskim. Język treści zależy od użytkownika.

Dostosowania dla użytkowników SLD: Karty typu flipcard umożliwiają przekazywanie krótkich tekstów, wskazówek wizualnych i stopniowe ujawnianie informacji, redukując przeciążenie poznawcze u osób uczących się z SLD.

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:

Otwórz szablon Genially Flipcard i kliknij „Użyj tego szablonu”. Zaloguj się lub załóż bezpłatne konto Genially.

2

KROK 2:

Edytuj każdą kartę, dodając tekst, obrazy, liczby lub symbole na przedniej i tylnej stronie. Przód zazwyczaj zawiera pytanie lub symbol, a tył – wskazówkę lub odpowiedź.

3

KROK 3:

Duplikuj karty, aby stworzyć kompletny zestaw wskazówek. Używaj spójnych kolorów lub ikon, aby ustalić poziomy trudności lub sekwencje łamigłówek.

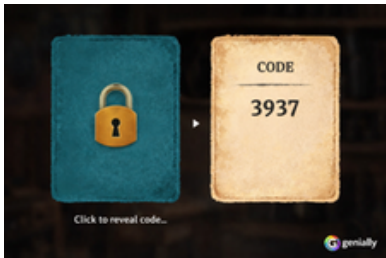
4

KROK 4:

Poderzyj interakcję i udostępnij link Genially osobom uczącym się lub osadź go na platformie edukacyjnej lub stronie internetowej z grami typu escape room.



PRZYKŁADY Z NARZĘDZIA

Obraz	Możliwe zastosowanie
	<p>Przykład: Ukryte karty wskazówek</p> <p>Możliwe zastosowanie: Uczniowie odwracają karty, aby po rozwiązaniu zadań odkrywać kolejne wskazówki.</p>
	<p>Przykład: Blokada quizu wielokrotnego wyboru</p> <p>Możliwe zastosowanie: Krótki quiz, w którym tylko wszystkie poprawne odpowiedzi ujawniają komunikat o sukcesie zawierający kolejną wskazówkę.</p>



PRZYKŁADY Z NARZĘDZIA

Obraz	Możliwe zastosowanie
	<p>Przykład: Układanka dopasująca</p> <p>Możliwe zastosowanie: Awers przedstawia symbole, rewers ujawnia znaczenia lub dopasowania.</p>
	<p>Przykład: karty decyzyjne Tak/Nie</p> <p>Możliwe zastosowanie: Gracze odwracają karty, aby potwierdzić, czy wybór jest poprawny.</p>
	<p>Przykład: fragmenty opowieści</p> <p>Możliwe zastosowanie: Każda karta ujawnia część narracji gry escape room.</p>