



GENIALLY



PODSTAWY

Platforma internetowa do tworzenia interaktywnych, animowanych prezentacji i treści z elementami gier (quizy, infografiki, escape roomy) bez konieczności kodowania.

URL / Dostęp: <https://genially.com/>



INFORMACJE DODATKOWE

Obsługa wielu języków: witryna internetowa i szablony Genially obsługują wiele języków; interfejs jest dostępny w języku angielskim i innych popularnych językach.

Wymagania techniczne: przeglądarka internetowa (na komputerze stacjonarnym, tablecie) z dostępem do Internetu; nie jest wymagana żadna specjalna instalacja.

Adaptacje dla użytkowników SLD: Użyj przejrzystych materiałów wizualnych + narracji audio + minimalnej ilości tekstu na każdym slajdzie, aby wesprzeć uczniów ze specyficznymi trudnościami w uczeniu się (SLD)

Koszt i dostęp:

- **Cena:** Freemium – dostępny bezpłatny plan.
- **Ograniczenia planu bezpłatnego:** niektóre zaawansowane szablony, funkcje lub usuwanie marki mogą wymagać planu płatnego (nie zawsze jest to w pełni ujawniane).
- **Wymagane jest konto?** Tak



JAK UŻYWAĆ

1

KROK 1:

Zarejestruj się bezpłatnie na Genially i zaloguj się.

2

KROK 2:

Wybierz szablon pasujący do rozgrywki typu escape room (np. kategoria „Gra escape room” lub „Grywalizacja”) z galerii szablonów.

3

KROK 3:

Dostosuj slajdy/strony: dodaj pokoje gry, wskazówki, aktywne punkty (obszary klikalne), liczniki czasu i interaktywne przyciski.

4

KROK 4:

Wstaw materiały multimedialne: obrazy, dźwięki, krótkie klipy wideo, animacje, aby wzbogacić prezentację wskazówki.

5

KROK 5:

Ustaw interaktywność: na przykład, gdy gracz kliknie aktywny punkt, pojawi się okno z zagadką lub przycisk przeniesie Cię do następnego pokoju.

6

KROK 6:

Dodaj slajd z „refleksją” lub stronę podsumowującą, na której uczestnicy wpiszą kod lub odpowiedzą na pytanie, aby zakończyć grę.

7

KROK 7:

Opublikuj Genially i udostępnij adres URL/link graczom (lub osadź go w swoim systemie LMS lub platformie szkoleniowej).

8

KROK 8:

Skorzystaj z narzędzi analitycznych lub wbudowanych widżetów opinii (jeśli to konieczne), aby sprawdzić, w jaki sposób uczestnicy wchodzili w interakcje.



PRZYKŁADY WIZUALNE

Nazwa	Możliwe zastosowanie
Ikona kłódki	Oznacza zablokowany obiekt lub zagadkę
Ikony kluczowe	Reprezentuje nagrodę lub rozwiązanie
Ikona mapy	Pokazuje nawigację lub postęp w pokoju
Szkoło powiększające	Używane do ukrytych wskazówek
Symbol ostrzegawczy	Sygnalizuje wyzwanie lub ryzyko



PRZYKŁADY ANIMACJI

Nazwa	Możliwe zastosowanie
Zanikanie	Stopniowo ujawniaj wskazówki
Brzęczenie	Skupić uwagę na obiekcie
Odbić się	Podświetl klikalne elementy
Slajd	Symulacja ruchu drzwi lub szuflady
Animacja pętli	Wskaż obiekty interaktywne