

Fonctionnalités de base de Genially



Thématique : Éléments interactifs intégrés



Moteur de jeu : Genially



Lien : <https://genially.com/fr/>



Pourquoi et quand utiliser cette ressource

Genially est une plateforme en ligne conçue pour créer des expériences visuelles interactives, ce qui en fait l'outil **idéal pour créer des jeux simples sans codage**.

Même si Genially peut servir à faire des présentations classiques, c'est en utilisant ses outils intégrés pour **gamifier des contenus éducatifs** qu'on découvre **son vrai potentiel** : il permet aux professionnels de l'éducation et du secteur de la jeunesse de **créer des jeux vidéo simples sans nécessiter de compétences en codage**.

Les « **Questions interactives** » et les « **Éléments interactifs** » de Genially sont des outils numériques intégrés qui permettent de créer des activités pédagogiques attrayantes et interactives sans compétences en codage. Ils sont **particulièrement utiles pour développer des quiz**, des activités à choix multiples, des défis cliquables, des présentations interactives et des jeux éducatifs simples.

Ces ressources sont utiles aux professionnels de l'éducation, aux formateurs ou aux élèves qui souhaitent créer des expériences d'apprentissage dynamiques de manière simple et visuelle.

Les « **Questions interactives** » permettent aux utilisateurs de créer des activités avec des retours automatiques et des réponses correctes, tandis que les « **Éléments interactifs** » aident à ajouter des boutons, des fenêtres pop-ups, des informations masquées, des éléments de navigation et des animations grâce à une interface simple de type glisser-déposer.



Les « Questions interactives » et les « Éléments interactifs » de Genially sont particulièrement utiles pour :

- Rendre les **cours plus interactifs** et captivants ;
- **Améliorer la participation** et l'attention des élèves ;
- **Encourager l'apprentissage actif** grâce à des quiz et des défis ;
- **Créer** facilement du contenu pédagogique visuel et interactif ;
- **Favoriser la créativité** et la collaboration dans les activités numériques.

Pas besoin de savoir coder pour utiliser ces outils : il suffit d'un peu de créativité, d'idées et d'envie d'expérimenter et d'explorer différentes possibilités interactives !



Points forts

- ◆ **Rendent la création d'activités interactives facile** : les « Questions interactives » et les « Éléments interactifs » fonctionnent grâce à un **système simple de glisser-déposer**, ce qui permet de créer des quiz et des activités cliquables sans avoir besoin de savoir coder.
- ◆ **Rendent l'apprentissage plus captivant** : vous pouvez ajouter des questions, des boutons, des fenêtres pop-ups, du contenu masqué, des animations et des feedbacks pour **rendre les activités plus ludiques, dynamiques et interactives**.
- ◆ **Feedback instantané pour les utilisateurs** : les « Questions interactives » permettent aux utilisateurs de **voir immédiatement si leurs réponses sont correctes** ou non, ce qui les aide à apprendre de manière plus active et motivante.
- ◆ **Créatifs et personnalisables** : **vous pouvez créer différents types d'activités**, telles que des quiz à choix multiples, des questions vrai/faux, des défis cliquables et des jeux d'apprentissage interactifs.
- ◆ **Améliorent la participation et l'attention** : les activités interactives **aident les élèves à rester actifs** et impliqués plutôt que de se contenter de lire ou de regarder passivement du contenu.
- ◆ **Utiles dans différentes situations d'apprentissage** : les « Questions interactives » et les « Éléments interactifs » peuvent être utilisés pour les cours à l'école, les



ateliers, l'apprentissage en ligne, les activités de groupe et les projets d'auto-apprentissage avec des **groupes d'âges variés**.

- ◆ **Modèles de questions réutilisables** : les « Questions interactives » permettent de réutiliser des structures similaires (comme les formats à choix multiples ou vrai/faux), ce qui rend la création de nouvelles activités plus rapide une fois que vous avez compris la mise en page.



Limites

- ◆ **Peuvent vite devenir confus si on en abuse** : si vous ajoutez trop d'animations, de fenêtres pop-ups ou d'effets, **l'activité peut devenir difficile à comprendre** au lieu d'être claire et facile à suivre.
- ◆ **Types de questions limités pour les activités simples** : les « Questions interactives » sont utiles pour les quiz et les activités pédagogiques, mais **elles peuvent sembler limitées** si vous souhaitez des formats de questions très avancés ou fortement personnalisés.
- ◆ **Les interactions doivent être soigneusement organisées** : les boutons, les fenêtres pop-ups et les liens de navigation **doivent être configurés correctement**. Si l'activité n'est pas bien organisée, les utilisateurs risquent d'être perdus en l'utilisant.
- ◆ **Ne conviennent pas aux jeux très complexes** : les « Questions interactives » et les « Éléments interactifs » sont parfaits pour les activités simples et de niveau intermédiaire, mais **ils ne sont pas conçus pour des mécanismes de jeu avancés** ou des interactions de type programmation.
- ◆ **Certaines fonctionnalités peuvent fonctionner différemment sur les appareils mobiles** : certaines animations ou interactions peuvent ne pas s'afficher ou ne pas fonctionner exactement de la même manière sur les smartphones ou les petits écrans.
- ◆ **Certaines options avancées ne sont disponibles que dans les formules payantes** : la version gratuite comprend de nombreuses fonctionnalités utiles, mais **certains modèles**, outils interactifs et options de personnalisation **nécessitent un abonnement payant**.



Fiche pratique



Comment utiliser cet outil - Éléments interactifs

Les « Éléments interactifs » de Genially sont classés en différentes catégories qui permettent d'organiser le fonctionnement de l'interaction au sein d'une page :

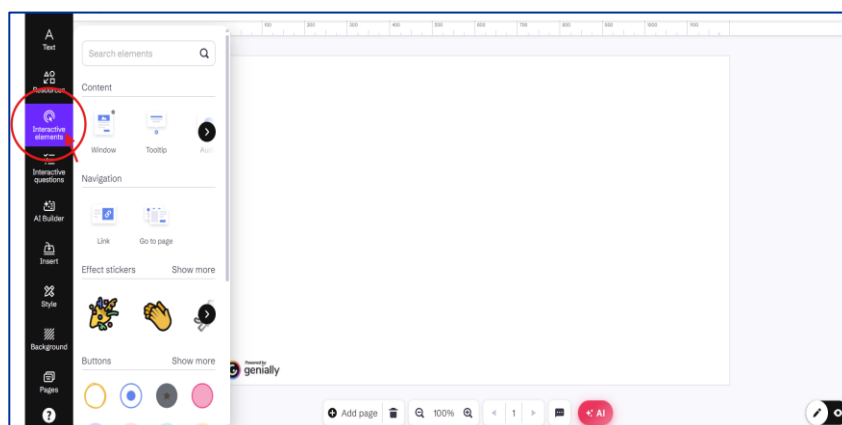
- **« Contenu »**, tel que « Fenêtre », « Étiquette » et « Audio » : permet d'afficher des informations supplémentaires, de brèves explications ou d'ajouter du son pour faciliter la compréhension.
- **« Navigation »**, telle que « Lien » ou « Aller à la page » : aide les utilisateurs à passer d'une page à l'autre ou à accéder à des ressources externes de manière claire et structurée.
- **« Stickers à effets »** : éléments visuels animés pour mettre en évidence des parties importantes du contenu et rendre l'expérience plus attrayante.
- **« Boutons »** : éléments interactifs utilisés pour déclencher des actions, ouvrir du contenu ou guider les utilisateurs dans le projet.

La section suivante présente étape par étape comment utiliser les « Fenêtres » afin d'illustrer concrètement le fonctionnement des « Éléments interactifs ».



Guide étape par étape

- ✦ **ÉTAPE 1** : Ouvrez votre projet Genially.
- ✦ **ÉTAPE 2** : Ouvrez la page, puis cliquez sur « Éléments interactifs » à gauche.





✦ **ÉTAPE 3 :** Choisissez l'élément interactif que vous souhaitez.

Comme déjà mentionné, plusieurs catégories d'éléments interactifs sont disponibles sur Genially, chacune adaptée à un usage différent :

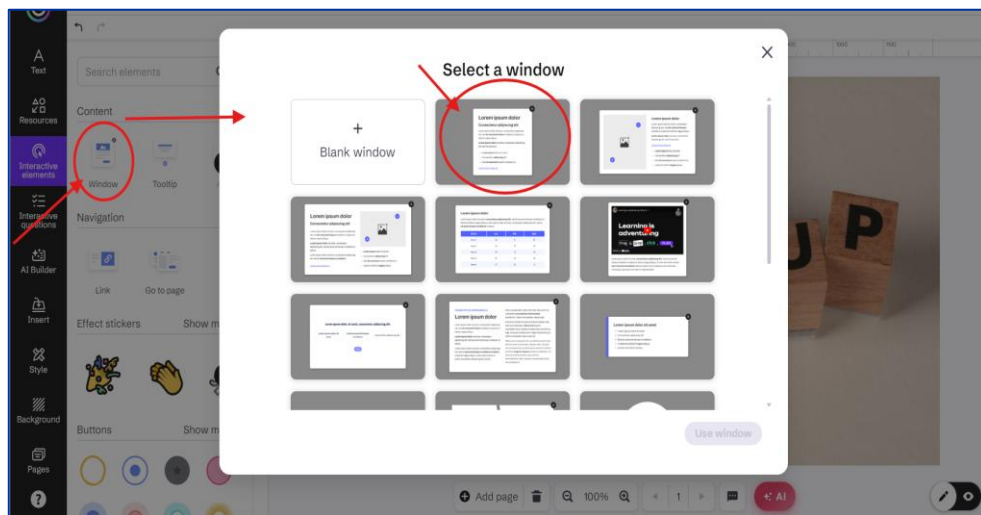
- **« Contenu »** : « Fenêtre », « Étiquette » et « Audio » permettent d'inclure des informations supplémentaires, de brèves explications ou d'ajouter du son qui n'apparaîtra qu'après une interaction de l'utilisateur, ce qui aide à garder les diapositives claires.
- **« Navigation »** : La fonction « Lien » permet de renvoyer vers un site web externe de manière élégante. La fonction « Aller à la page » redirige les utilisateurs vers la page spécifique choisie par le créateur.
- **« Stickers à effets »** : Ces éléments visuels animés peuvent servir à donner du feedback aux utilisateurs sur les parties ludiques ou à mettre en valeur des éléments importants. Ils rendent l'expérience plus captivante.
- **« Boutons »** : Ces éléments sont disponibles dans différentes formes, couleurs, etc. Leur interactivité peut être personnalisée pour déclencher des actions, ouvrir du contenu ou guider les utilisateurs à travers le projet.
- **« Zone interactive »** : Elle permet d'ajouter une interactivité dans une zone invisible afin de stimuler la curiosité des utilisateurs et de mettre en place des éléments de jeu basés sur l'exploration et l'investigation.

✦ **ÉTAPE 4 :** Personnalisez les éléments interactifs que vous avez choisis :

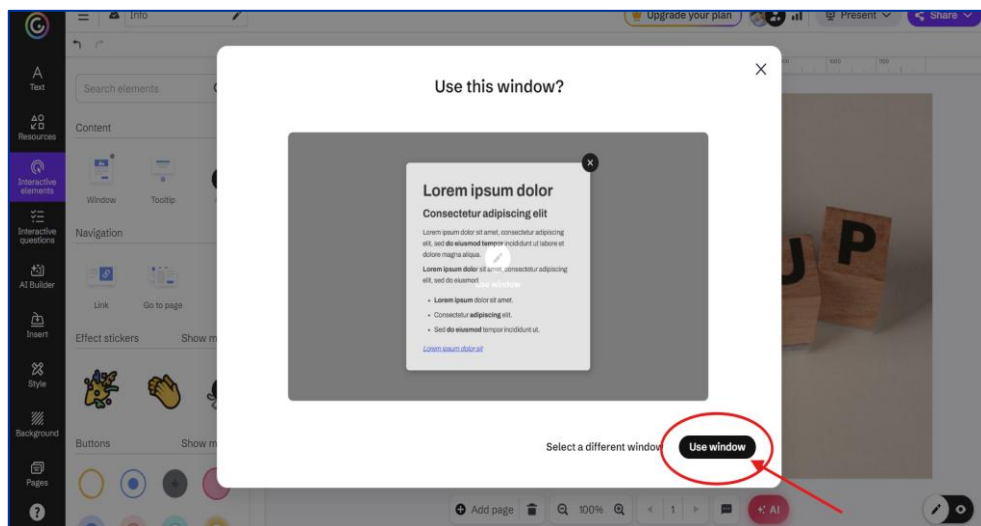
Cette partie présente un exemple d'utilisation de la fonction « Fenêtre ».

Exemple : Présentation sur les « start-ups » : je sélectionne une image et je veux ajouter des informations supplémentaires (définition, éléments, détails).

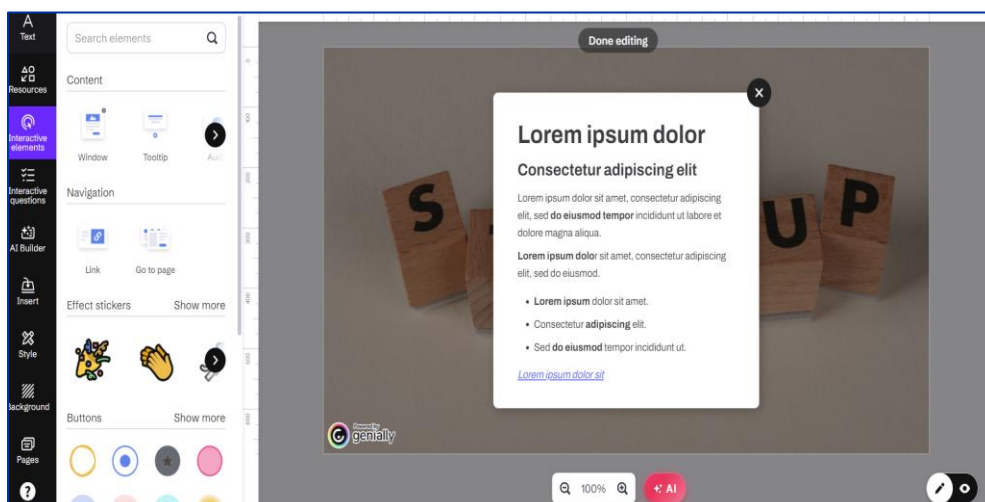
- **Problème** : trop de texte rendrait la page trop chargée.
- **Solution : Fenêtre interactive** :
 - Je place toutes les informations dans une **fenêtre pop-up**
 - Sur la page, je ne garde qu'un **simple bouton**
- **Quand l'utilisateur clique sur le bouton** :
 - La fenêtre s'ouvre
 - Toutes les informations supplémentaires s'affichent



Vous pouvez choisir le type de fenêtre en fonction de ce qui convient le mieux à votre page et à votre objectif.

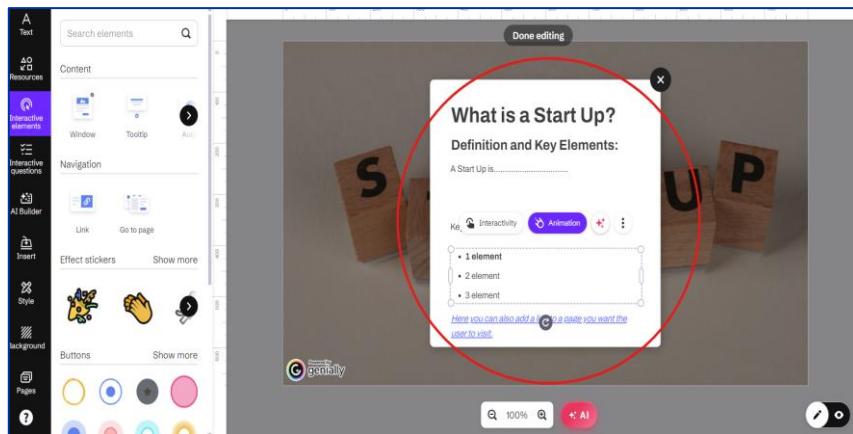


Par exemple, on sélectionne la première option de « Fenêtre », puis on clique sur « **Utiliser la fenêtre** ».

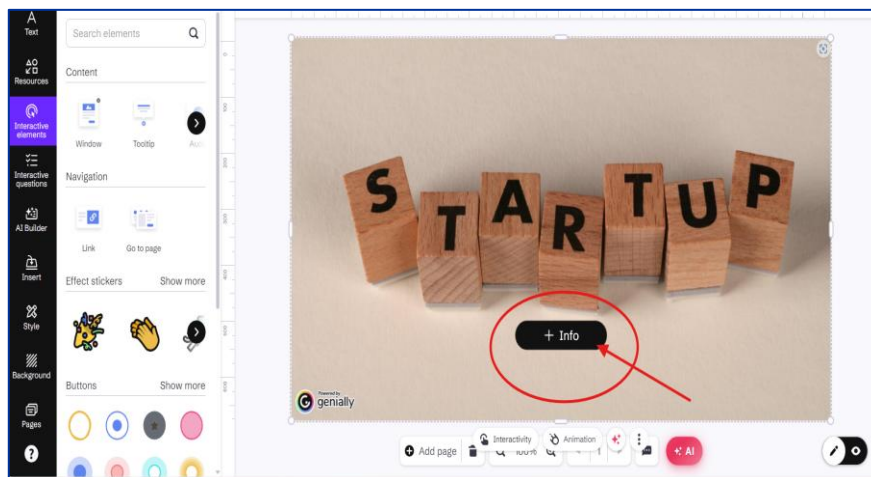




Voici un exemple d'affichage de votre contenu. Vous pouvez maintenant modifier le texte et ajouter les informations souhaitées.



- Une fois que vous avez fini de modifier les informations, fermez la fenêtre blanche en cliquant sur « X » dans le coin en haut à droite.



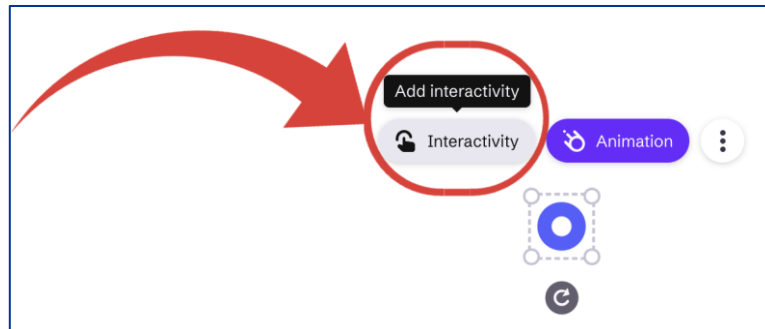
- L'élément apparaîtra sur votre page sous la forme d'un simple bouton interactif (par exemple « + Info », que vous pouvez aussi renommer).
- Quand l'utilisateur clique dessus, la fenêtre créée plus tôt s'affiche.

✦ ÉTAPE 5 : Testez les autres éléments interactifs !

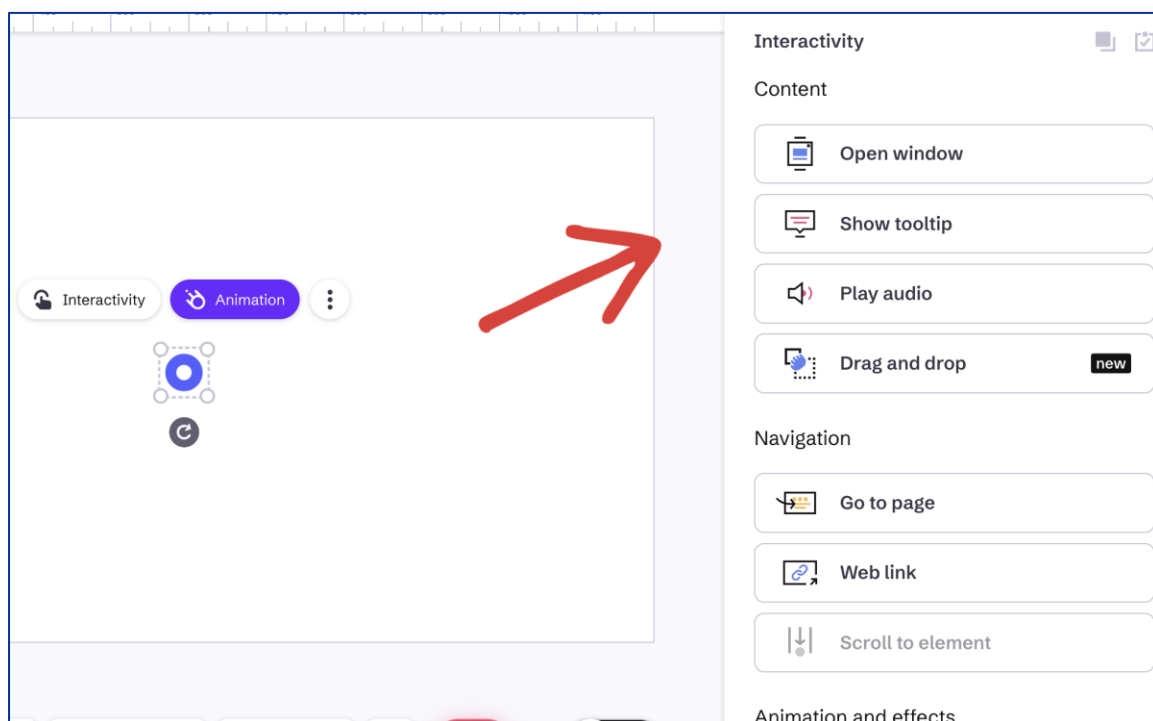
Maintenant que vous avez une compréhension de base de l'utilisation d'un élément interactif spécifique, il est temps de comprendre que presque tous les éléments de Genially peuvent devenir interactifs et qu'il est possible d'utiliser et d'intégrer plusieurs fonctions interactives dans un même élément.



Pour commencer, faites glisser n'importe quel élément sur votre canevas blanc, puis cliquez dessus avec le bouton gauche de la souris. Les boutons « Interactivité » et « Animation » apparaissent.



Cliquez sur « Interactivité » : un nouvel onglet s'ouvre à droite, présentant toutes les options interactives pouvant être ajoutées à cet élément.



En répétant cette procédure, vous pourrez ajouter d'autres fonctions interactives au même élément !

Vous savez désormais comment fonctionnent les « Fenêtres » disponibles dans les « Éléments interactifs » de Genially ! Ce n'est qu'un exemple parmi d'autres. N'hésitez pas à tester les autres éléments et à les combiner pour créer des expériences plus dynamiques, ludiques et captivantes pour vos utilisateurs !



Comment utiliser cet outil - Questions interactives

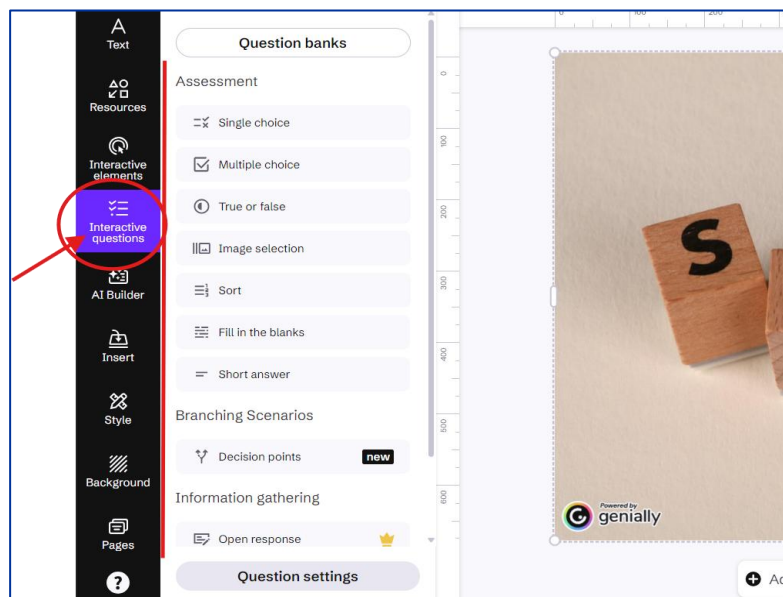
Les « Questions interactives » de Genially comprennent **différents types d'activités** pour créer des quiz simples et interactifs. En pratique, **commencez par saisir une question dans le champ « Question »**, puis ajoutez les réponses possibles dans la section « Réponses » et indiquez celles qui sont correctes. Choisissez enfin ce qui se passe lorsque la réponse est correcte ou incorrecte. Le système **affichera automatiquement l'activité** à l'utilisateur.

Ces types de questions comprennent des options telles que « Choix unique », « Choix multiple », « Vrai ou faux », « Choix de l'image », « Ordonner », « Texte à trous », « Réponse courte », « Points de décision » et « Réponse ouverte », toutes conçues pour rendre l'apprentissage plus actif et plus captivant.

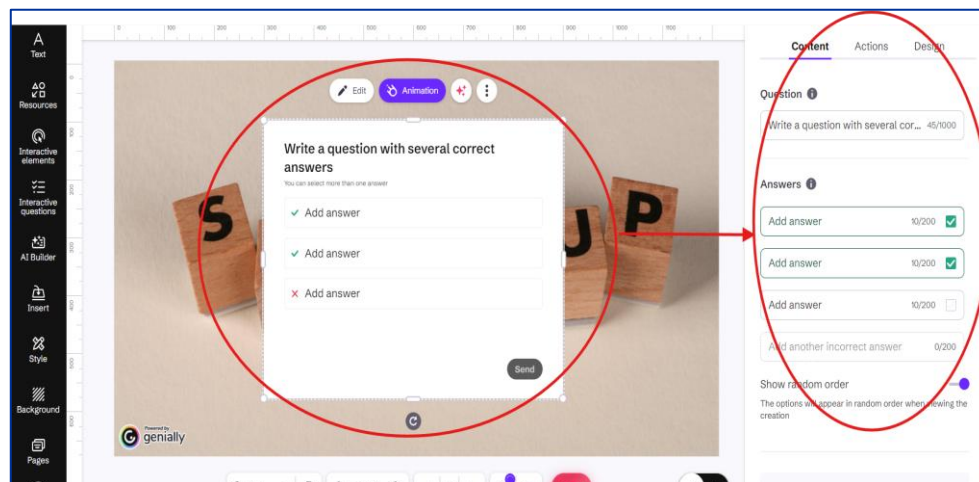


Guide étape par étape

- ✦ **ÉTAPE 1** : Créez un nouveau projet ou ouvrez un projet existant.
- ✦ **ÉTAPE 2** : Cliquez sur le menu à gauche et sélectionnez « Questions interactives ».



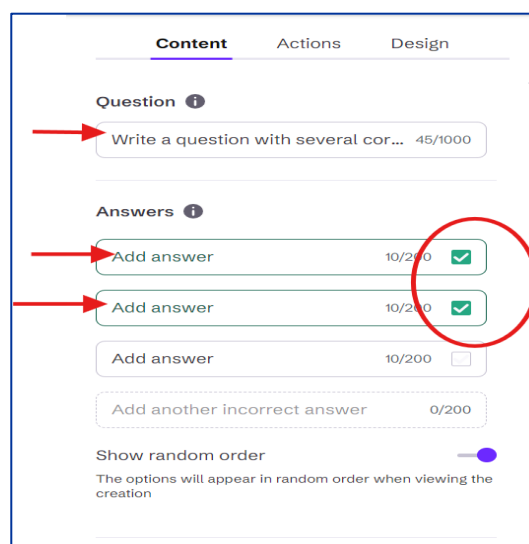
- ✦ **ÉTAPE 3** : Choisissez le type de questions. **Cet exemple montre l'option « Choix multiple »**. Une fois sélectionnée, l'écran se divise en deux parties principales : **la zone d'édition à gauche et le panneau de paramètres à droite**. Chaque partie joue un rôle différent dans la création de la question.



Zone d'édition à gauche : c'est là que vous construisez la question. Tout ce que vous y créez correspond exactement à ce que l'utilisateur verra lorsqu'il interagira avec l'activité. **Dans cette section, vous rédigez la question**, ajoutez des options de réponse et marquez les réponses correctes ou incorrectes à l'aide de ✓ et ✗, ce qui façonne directement l'expérience utilisateur.

Panneau de paramètres à droite : ce panneau est divisé en différents onglets : « Contenu », « Actions », « Design ».

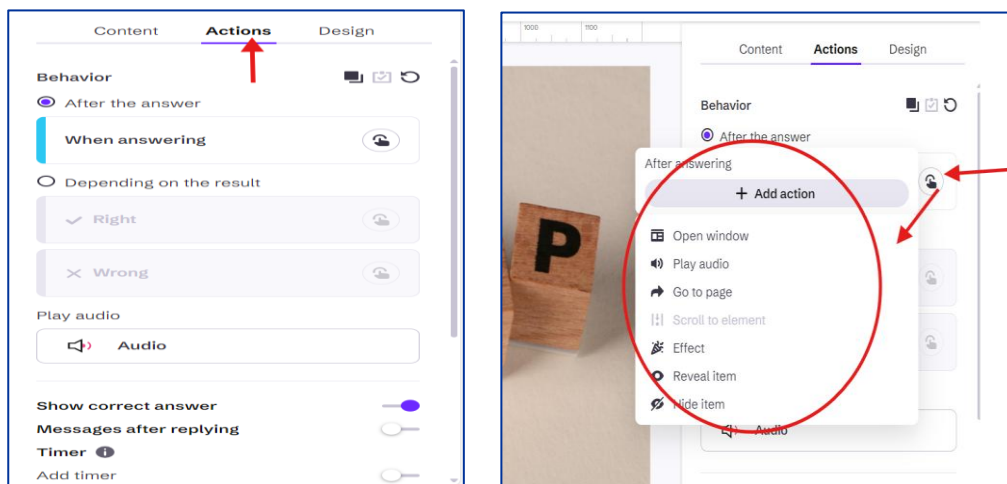
Contenu : c'est ici que vous **créez et structurez la question elle-même**, qui apparaîtra ensuite dans l'activité exactement telle que l'utilisateur la verra. Dans cette section, vous pouvez rédiger la question, ajouter les réponses possibles, marquer les bonnes réponses à l'aide de ✓ et inclure d'autres options de réponse si nécessaire pour compléter l'activité.





Actions : Cette section **explique ce qui se passe une fois que l'utilisateur a répondu à la question**. Vous pouvez y définir s'il peut réessayer, ce qui se passe si la réponse est correcte ou incorrecte, et quel feedback s'affichera.

En cliquant sur l'icône en forme de main, vous ouvrez le menu « Après la réponse ». De là, **vous pouvez choisir des actions simples** comme ouvrir une fenêtre, lancer un fichier audio, rediriger vers une autre page, afficher ou masquer du contenu, ou encore ajouter des effets.



Autres ressources pédagogiques et tutoriels

- ◆ Blog Genially, « Interactive content: The stars of effective and unforgettable communication » : <https://blog.genially.com/en/interactive-content/>
- ◆ Vidéo YouTube Genially, « Ajoutez de l'interactivité sur Genially » : <https://www.youtube.com/watch?v=lgphTVVqy9I>



**Cofinancé par
l'Union européenne**

Financé par l'Union européenne. Les points de vue et avis exprimés n'engagent toutefois que leur(s) auteur(s) et ne reflètent pas nécessairement ceux de l'Union européenne ou de l'Agence exécutive européenne pour l'éducation et la culture (EACEA). Ni l'Union européenne ni l'EACEA ne sauraient en être tenues pour responsables. Code du projet : KA220-YOU-000286883