

Podstawowe funkcje Genially



Obszar tematyczny: wbudowane elementy interaktywne



Silnik gry: Genially



Link: <https://genially.com/>



Dlaczego i kiedy korzystać z tego zasobu

Genially to platforma internetowa przeznaczona do tworzenia interaktywnych doświadczeń wizualnych, dzięki czemu doskonale **nadaje się do opracowywania prostych gier bez** programowania.

Choć Genially można używać do tworzenia zwykłych prezentacji, jego pełny **potencjał ujawnia się** przy wykorzystaniu wbudowanych narzędzi do grywalizacji treści **edukacyjnych. Pozwalają one** edukatorom oraz osobom pracującym z **młodzieżą tworzyć proste gry wideo bez umiejętności programowania.**

„Interactive **Questions**” i „Interactive **Elements**” w **Genially** to wbudowane narzędzia cyfrowe służące do tworzenia angażujących, interaktywnych aktywności edukacyjnych bez programowania. Są **szczególnie przydatne przy opracowywaniu** quizów, zadań wielokrotnego wyboru, klikalnych wyzwań, prezentacji interaktywnych i prostych gier edukacyjnych.

Zasoby te są przydatne edukatorów, trenerów oraz osób uczących się, które chcą w prosty i wizualny sposób tworzyć dynamiczne doświadczenia edukacyjne.

Interactive Questions umożliwiają tworzenie aktywności z automatyczną informacją zwrotną i wskazaniem poprawnych odpowiedzi, natomiast Interactive Elements pozwalają dodawać przyciski, wyskakujące okna, ukryte informacje, nawigację i animacje za pomocą łatwego interfejsu typu „przeciągnij i upuść”.

Interactive Questions i Interactive Elements w Genially są szczególnie pomocne w:



- zwiększaniu **interaktywności** i atrakcyjności zajęć;
- **zwiększaniu uczestnictwa i uwagi osób** uczących się;
- **wspieraniu aktywnego uczenia** się poprzez quizy i wyzwania;
- **łatwym** tworzeniu wizualnych i interaktywnych treści edukacyjnych;
- **wspieraniu kreatywności** i współpracy w działaniach cyfrowych.

Korzystanie z tych narzędzi nie wymaga umiejętności programowania, a jedynie kreatywności, pomysłów oraz gotowości do eksperymentowania i poznawania różnych możliwości interaktywnych!



Mocne strony

- ◆ **Łatwe tworzenie interaktywnych aktywności:** Interactive Questions i Interactive Elements wykorzystują **prosty system typu „przeciągnij i upuść”**, dzięki czemu można tworzyć quizy i klikalne aktywności bez programowania.
- ◆ **Bardziej angażująca nauka: można** dodawać pytania, przyciski, wyskakujące okna, ukryte treści, animacje i informacje zwrotne, **aby aktywności były ciekawsze, dynamiczne i interaktywne.**
- ◆ **Natychmiastowa informacja** zwrotna: Interactive Questions **pozwalają od razu sprawdzić, czy odpowiedź** jest poprawna, co wspiera bardziej aktywną i motywującą naukę.
- ◆ **Kreatywność i możliwość dostosowania: można tworzyć różne rodzaje aktywności**, takie jak quizy wielokrotnego wyboru, pytania prawda/fałsz, klikalne wyzwania i interaktywne gry edukacyjne.
- ◆ **Większe uczestnictwo i uwaga: aktywności** interaktywne pomagają osobom **uczącym się zachować aktywność i zaangażowanie**, zamiast ograniczać się do biernego czytania lub oglądania treści.
- ◆ **Przydatność w różnych sytuacjach edukacyjnych:** Interactive Questions i Interactive Elements można wykorzystywać podczas lekcji szkolnych, warsztatów, nauki online, działań grupowych oraz samodzielnej nauki w **różnych grupach wiekowych.**
- ◆ **Szablony pytań do ponownego** wykorzystania: Interactive Questions umożliwiają ponowne użycie podobnych struktur, takich jak pytania



wielokrotnego wyboru lub prawda/fałsz, co przyspiesza tworzenie kolejnych aktywności po poznaniu układu.



Ograniczenia

- ◆ **Ryzyko chaosu przy nadmiernym** użyciu: zbyt wiele animacji, wyskakujących okien lub efektów **może sprawić, że aktywność stanie** się niejasna i trudna do śledzenia.
- ◆ **Ograniczone rodzaje pytań w prostych aktywnościach:** Interactive Questions sprawdzają się w quizach i aktywnościach edukacyjnych, ale mogą **być niewystarczające w** przypadku bardzo zaawansowanych lub silnie dostosowanych formatów pytań.
- ◆ **Konieczność starannego organizowania** interakcji: przyciski, wyskakujące okna i **odsyłacze nawigacyjne** należy prawidłowo skonfigurować. Źle zorganizowana aktywność może być myląca.
- ◆ **Brak zastosowania w bardzo złożonych grach:** Interactive Questions i Interactive Elements doskonale nadają się do prostych i średniozaawansowanych aktywności, **ale nie są przeznaczone do zaawansowanych mechanik gier** ani interakcji wymagających programowania.
- ◆ **Różnice w działaniu niektórych funkcji na urządzeniach** mobilnych: pewne animacje lub interakcje mogą wyglądać albo działać inaczej na smartfonach i mniejszych ekranach.
- ◆ **Niektóre opcje zaawansowane są dostępne wyłącznie w płatnych planach:** wersja bezpłatna zawiera wiele przydatnych funkcji, **lecz część** szablonów, narzędzi interaktywnych i opcji dostosowania **wymaga płatnej subskrypcji.**



Karta instruktażowa



Jak korzystać z tego narzędzia

Interactive Elements w Genially dzielą się na kategorie, które pomagają uporządkować sposób działania interakcji na stronie:

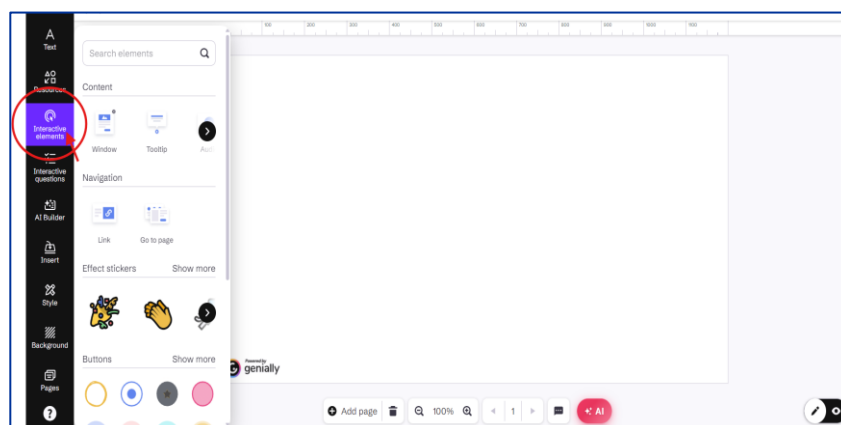
- **Elementy treści:** Windows, Tooltips i Audio umożliwiają wyświetlanie dodatkowych informacji i krótkich objaśnień oraz dodawanie dźwięku wspierającego zrozumienie.
- **Elementy nawigacyjne:** Links i „Go to page” pomagają w przejrzystym, uporządkowanym sposobie przemieszczania się między stronami lub uzyskiwaniu dostępu do zasobów zewnętrznych.
- **Effect Stickers** to animowane elementy wizualne, które wyróżniają ważne części treści i zwiększają atrakcyjność doświadczenia.
- **Przyciski:** to elementy interaktywne służące do uruchamiania działań, otwierania treści lub prowadzenia przez projekt.

W kolejnej części krok po kroku przedstawiono korzystanie z Windows jako przykład praktycznego działania Interactive Elements.



Instrukcja krok po kroku

- ✦ **KROK 1:** Otwórz swój projekt Genially.
- ✦ **KROK 2:** Otwórz stronę i wybierz po lewej stronie „Interactive elements”.

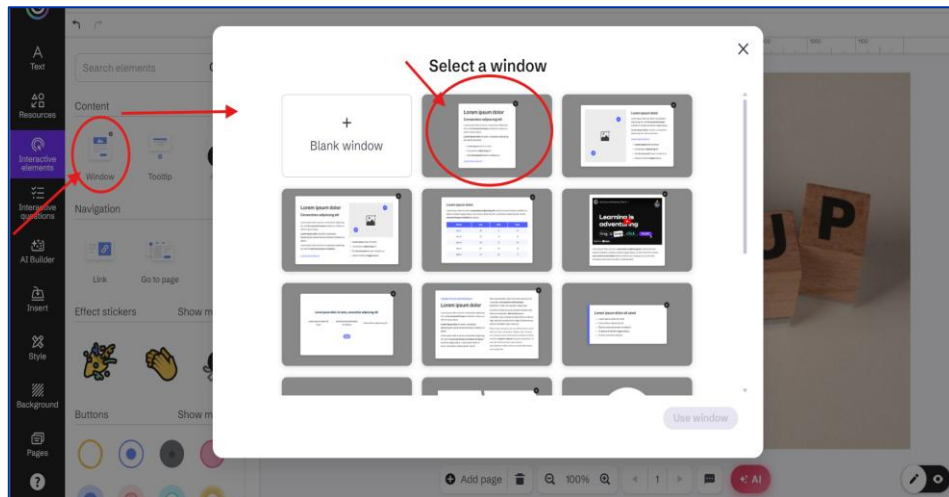




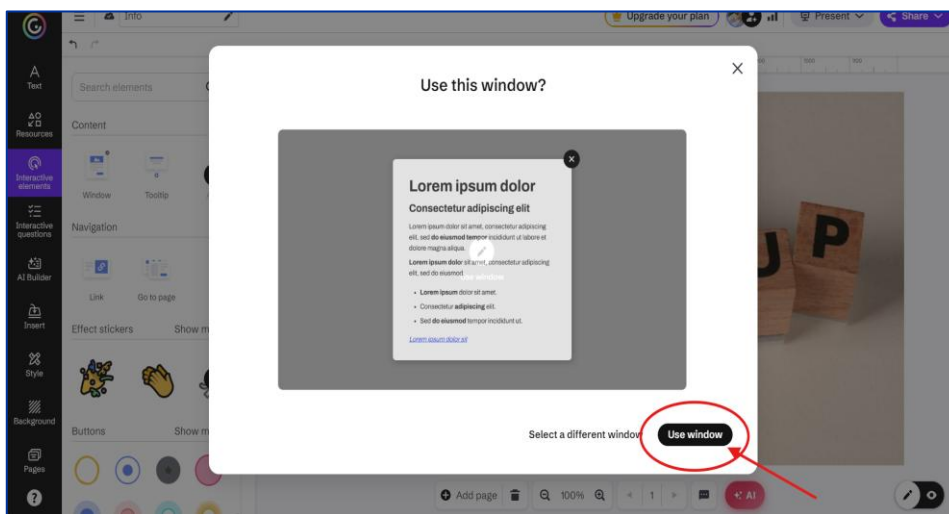
- ✦ **KROK 3:** Wybierz odpowiedni element interaktywny. Jak już wspomniano, Genially udostępnia kilka kategorii elementów interaktywnych, z których każda służy innemu celowi.
 - **Content:** Windows, Tooltips i Audio umożliwiają dodawanie informacji, krótkich objaśnień lub dźwięku, które pojawiają się dopiero po interakcji i pomagają zachować przejrzystość slajdów.
 - **Navigation:** funkcja „Link” pozwala w estetyczny sposób utworzyć połączenie z zewnętrzną witryną, natomiast „Go to page” przenosi na określoną przez autora lub autorkę stronę.
 - **Effect Sticker:** animowane elementy wizualne, które mogą przekazywać informacje zwrotne w częściach wykorzystujących grywalizację lub wyróżniać ważne treści, zwiększając atrakcyjność doświadczenia.
 - **Buttons:** elementy interaktywne dostępne w różnych kształtach i kolorach. Ich działanie można dostosować tak, aby uruchamiały akcje, otwierały treści lub prowadziły przez projekt.
 - **Interactive areas:** umożliwiają dodanie interakcji do niewidocznego obszaru, co pobudza ciekawość i pozwala wprowadzać eksploracyjne oraz śledcze elementy gry.

- ✦ **KROK 4:** Dostosuj wybrane elementy interaktywne.
 - W tej części przedstawiono przykład wykorzystujący interaktywną funkcję „window”.

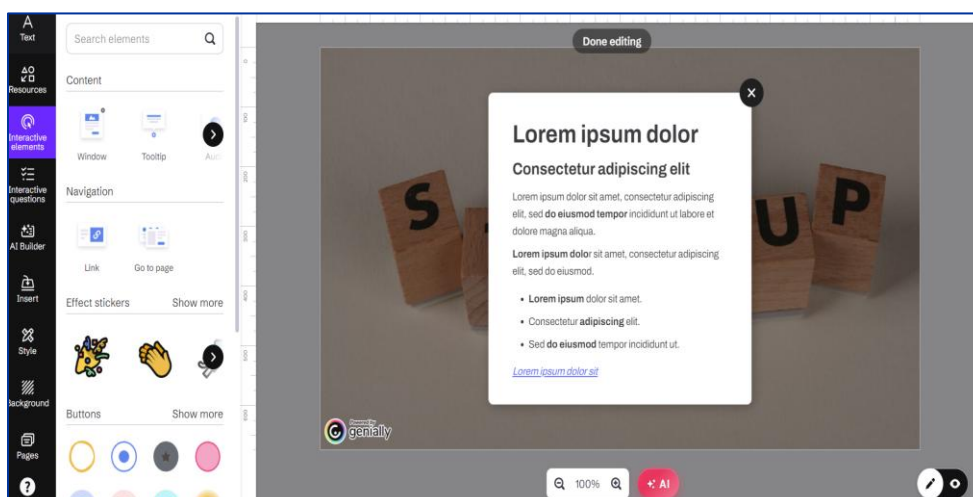
Przykład: prezentacja o „Start Up”. Wybieram obraz i chcę dodać dodatkowe informacje (definicję, elementy, szczegóły).
 - **Problem:** zbyt duża ilość tekstu spowodowałaby chaos na stronie.
 - **Rozwiązanie: Interactive Window**
 - umieszczam wszystkie informacje w **wyskakującym oknie**;
 - na stronie pozostawiam tylko **jeden prosty przycisk**;
- ✦ **Gdy użytkownik lub użytkowniczka kliknie przycisk:**
 - otwiera się okno;
 - pojawiają się wszystkie dodatkowe informacje.



Typ okna można dobrać do strony i zamierzonego celu.

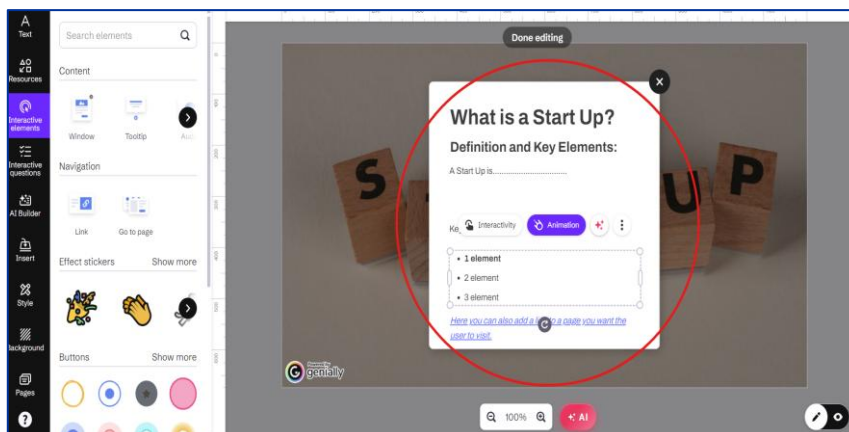


W przykładzie wybieramy pierwszą przedstawioną opcję, a następnie klikamy „Use window”.

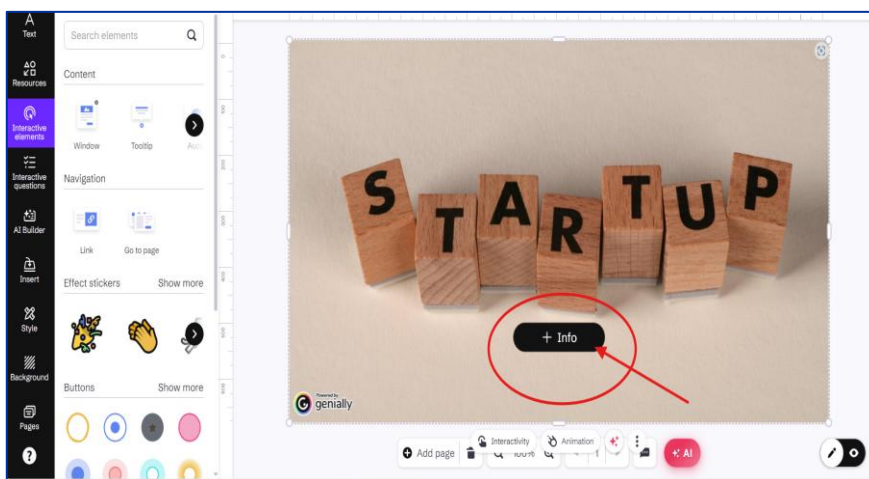




Tak będzie wyświetlana treść. Teraz można edytować tekst i dodać potrzebne informacje.



- ✦ Po zakończeniu edycji zamknij białe pole, klikając „X” w prawym górnym rogu.

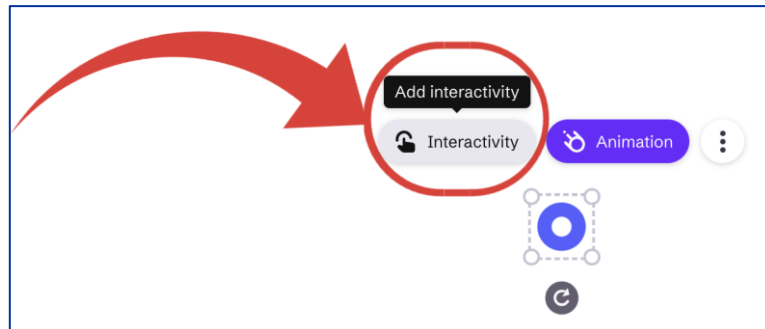


- ✦ Element pojawi się na stronie jako pojedynczy przycisk interaktywny, na przykład „+ Info”, którego nazwę można zmienić.
 - ✦ Po kliknięciu pojawi się utworzone wcześniej okno.
- ✦ **KROK 5:** Eksperymentuj z innymi elementami interaktywnymi!

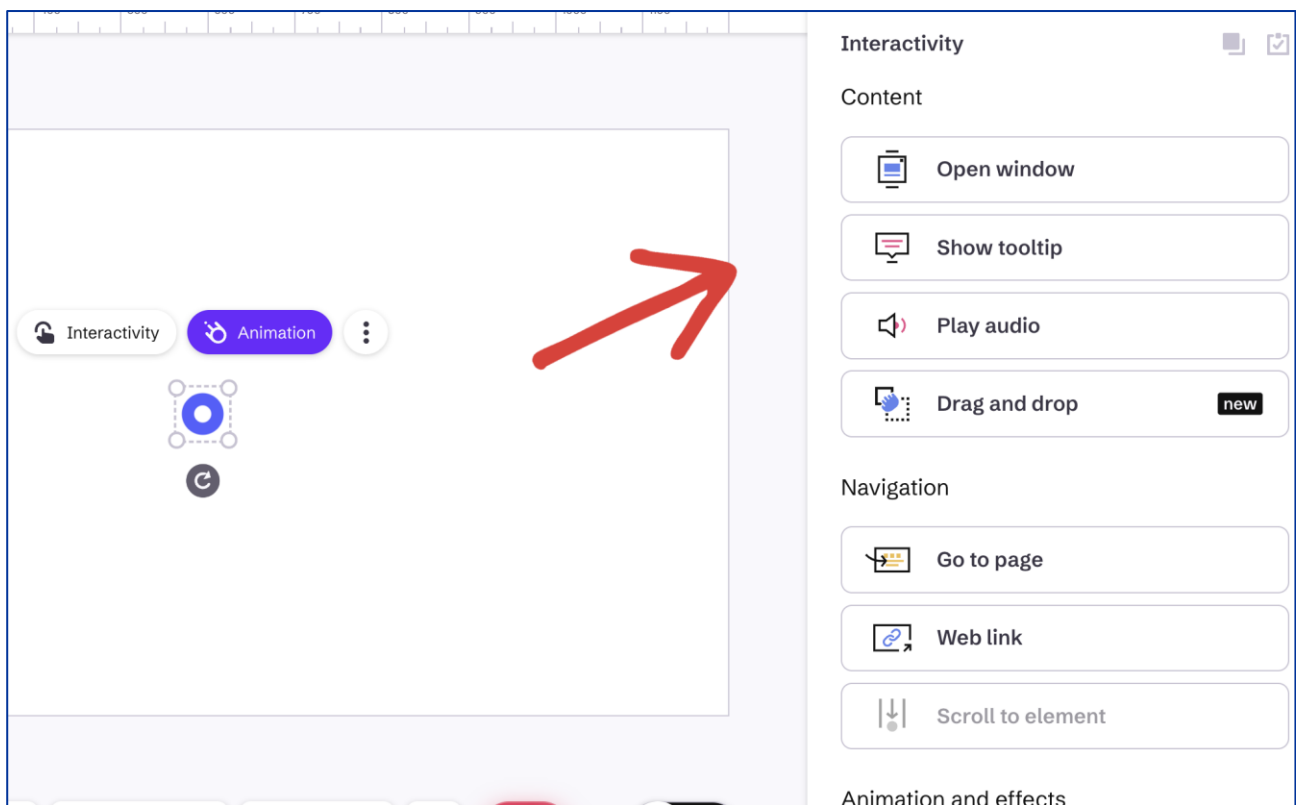
Po poznaniu sposobu korzystania z jednego elementu warto pamiętać, że niemal każdy element w Genially może stać się interaktywny, a jeden element może wykorzystywać wiele funkcji interakcji. Na początek przeciągnij dowolny element na białe płótno i kliknij go lewym przyciskiem myszy. Pojawią się dwa



przyciski: „Interactivity” i „Animation”.



Kliknij „Interactivity”. Po prawej stronie pojawi się nowa karta ze wszystkimi opcjami interaktywnymi, które można dodać do danego elementu.



Powtarzając ten proces, można dodać do tego samego elementu kolejne funkcje interaktywne. Wiesz już, jak Windows działają w ramach Interactive Elements w Genially. To tylko jeden przykład. Eksperymentuj również z innymi elementami i łącz je, aby tworzyć bardziej dynamiczne, atrakcyjne i angażujące doświadczenia.



Interactive Questions

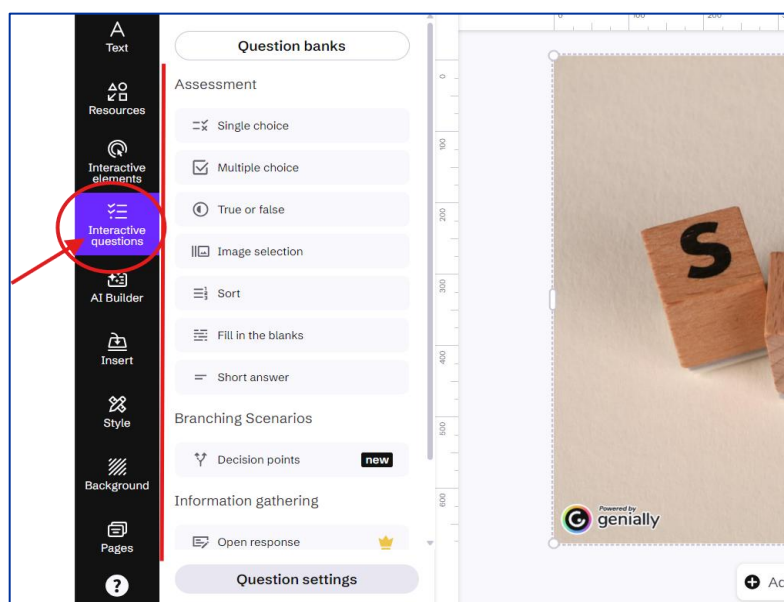
Interactive Questions w Genially obejmują **różne rodzaje aktywności** ułatwiających tworzenie prostych, interaktywnych quizów. **Najpierw wpisz pytanie w polu „Question”, dodaj możliwe odpowiedzi w sekcji „Answers”,** zaznacz poprawne odpowiedzi, a następnie określ, co ma się wydarzyć w przypadku odpowiedzi poprawnej lub błędnej. **System automatycznie wyświetli** aktywność.

Dostępne rodzaje pytań obejmują Single choice, Multiple choice, True or false, Image selection, Sort, Fill in the blanks, Short answer, Branching Scenarios i Open response. Wszystkie mają wspierać bardziej aktywną i angażującą naukę.

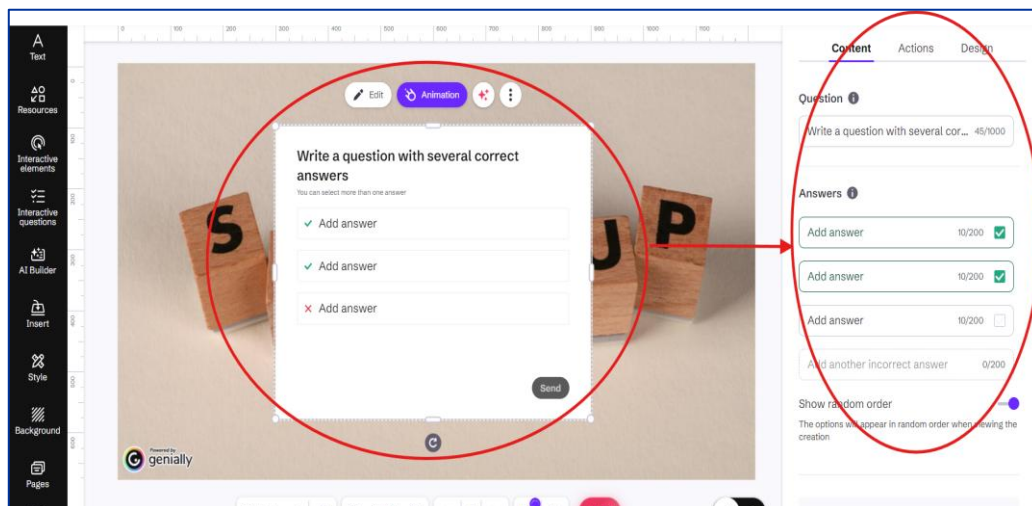


Instrukcja krok po kroku

- ✦ **KROK 1:** Utwórz nowy projekt lub otwórz istniejący
- ✦ **KROK 2:** Kliknij menu po lewej stronie i wybierz „Interactive Questions”



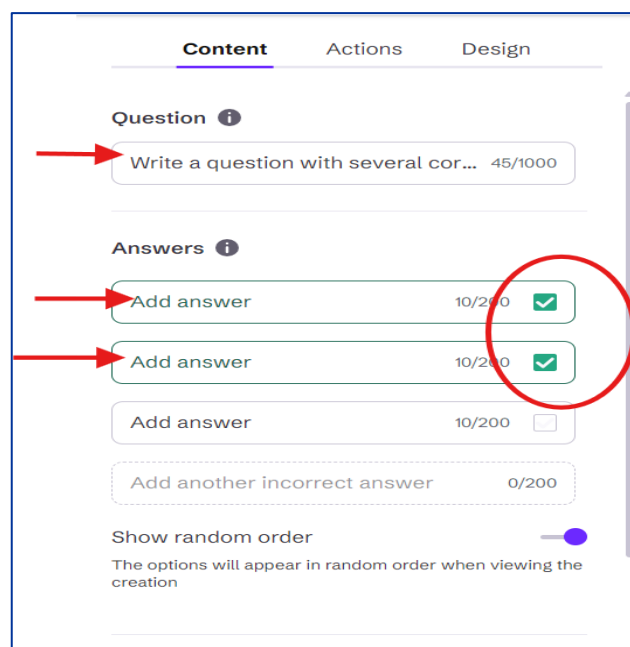
- ✦ **KROK 3:** Wybierz rodzaj pytania. W **przykładzie przedstawiono** opcję „Multiple choice”. Po jej wybraniu ekran dzieli się na dwie główne części: lewą **stronę (obszar edycji)** i prawą **stronę (panel ustawień)**. Każda z nich pełni inną funkcję podczas tworzenia pytania.



Lewa strona (obszar edycji): tutaj tworzy się pytanie, a wszystko, co powstaje w tym miejscu, będzie widoczne podczas interakcji. **W tej części wpisuje się** pytanie, dodaje warianty odpowiedzi oraz oznacza odpowiedzi poprawne i błędne za pomocą ✓ i X.

Prawa strona (panel edycji): panel dzieli się na karty Content, Actions i Design.

Content: tutaj **tworzy się i porządkuje właściwe** pytanie, które następnie pojawi się w aktywności. W tej części można wpisać pytanie, dodać możliwe odpowiedzi, zaznaczyć poprawne za pomocą ✓ oraz w razie potrzeby dodać kolejne warianty.

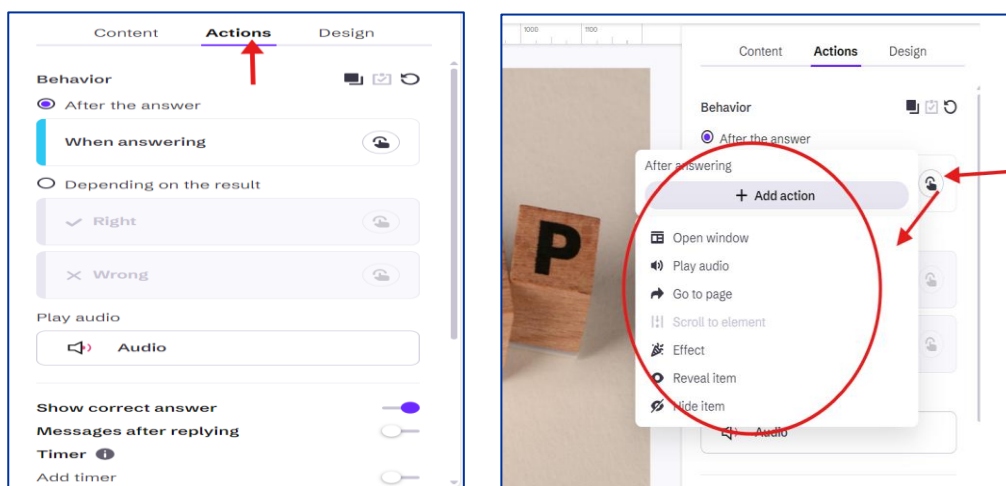




Actions: ta sekcja określa, **co wydarzy się po udzieleniu odpowiedzi. Można zdecydować**, czy dozwolona będzie kolejna próba, co nastąpi po odpowiedzi poprawnej lub błędnej oraz jaka informacja zwrotna zostanie wyświetlona.

Kliknięcie ikony kursora w kształcie dłoni otwiera menu „After answering”.

Można w nim **wybrać proste działania, takie jak** otwarcie okna, odtworzenie dźwięku, przejście na inną stronę, pokazanie lub ukrycie treści albo dodanie efektów.



Dodatkowe materiały edukacyjne i samuczki

- ◆ Genially blog “Interactive content: The stars of effective and unforgettable communication”: <https://blog.genially.com/en/interactive-content/>
- ◆ Film Genially w serwisie YouTube „Add interactivity in Genially”: <https://www.youtube.com/watch?v=OuV9IR0fegA>



**Dofinansowane przez
Unię Europejską**

Sfinansowane ze środków Unii Europejskiej. Wyrażone poglądy i opinie są jednak wyłącznie poglądami autora(-ów) i niekoniecznie odzwierciedlają stanowisko Unii Europejskiej ani Europejskiej Agencji Wykonawczej ds. Edukacji i Kultury (EACEA). Ani Unia Europejska, ani EACEA nie ponoszą za nie odpowiedzialności.

Kod projektu: KA220-YOU-000286883