

## “Genially” funkcijos



**Teminė sritis: integruoti interaktyvieji elementai**



**Žaidimo platforma: „Genially“**



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



**Kodėl ir kada naudoti šį išteklių**

„Genially“ – tai internetinė platforma, skirta interaktyviam vaizdiniam turiniui kurti, todėl ji puikiai tinka paprastiems **žaidimams kurti be programavimo žinių**.

Nors „Genially“ galima naudoti ir paprastoms prezentacijoms kurti, tikrasis jos potencialas atsiskleidžia naudojant integruotus įrankius, leidžiančius žaidybinti ugdymo turinį. **Tai suteikia galimybę pedagogams ir darbo su jaunimu specialistams kurti paprastus vaizdo žaidimus be programavimo žinių.**

Šie įrankiai tinka pedagogams, mokymų vedėjams ir studentams, norintiems paprastai ir vaizdžiai kurti dinamiškas mokymosi patirtis.

„Interactive Questions“ leidžia kurti veiklas su automatiniu grįžtamuoju ryšiu ir teisingų atsakymų tikrinimu, o „Interactive Elements“ suteikia galimybę lengvai, naudojant nuvilkimo principą („drag-and-drop“), pridėti mygtukus, išskylančius langus, paslėptą informaciją, navigacijos nuorodas ir animacijas.

„Genially“ funkcijos „Interactive Questions“ ir „Interactive Elements“ ypač naudingos:

- Padeda **mokymosi veiklas padaryti interaktyvesnes** ir labiau įtraukiančias.
- **Skatina aktyvesnį mokinių dalyvavimą** ir padeda išlaikyti jų dėmesį.



- **Skatina aktyvų mokymąsi pasitelkiant** viktorinas ir įvairius iššūkius.
- **Leidžia lengvai kurti** vaizdų ir interaktyvų ugdymo turinį.
- **Skatina kūrybiškumą** ir bendradarbiavimą vykdant skaitmenines veiklas.

**Norint naudotis šiais įrankiais, programavimo žinių nereikia** – pakanka kūrybiškumo, idėjų ir noro eksperimentuoti bei išbandyti įvairias interaktyvias galimybes!



## Privalumai

**Lengva kurti interaktyvias veiklas** - „Interactive Questions“ ir „Interactive Elements“ naudoja paprastą nuvilkinimo principu („drag-and-drop“) veikiančią sistemą, todėl galite kurti viktorinas ir spustelėjimu pagrįstas veiklas be programavimo žinių.

**Mokymąsi daro įtraukesnį** - Galite pridėti klausimus, mygtukus, išskylančius langus, paslėptą turinį, animacijas ir grįžtamąjį ryšį, **kad veiklos būtų įdomesnės, dinamiškesnės ir interaktyvesnės.**

**Momentinis grįžtamasis ryšys** - „Interactive Questions“ leidžia **naudotojams iš karto sužinoti, ar jų atsakymai yra teisingi, ar neteisingi**, todėl mokymasis tampa aktyvesnis ir labiau motyvuojantis.

**Kūrybiška ir lengvai pritaikoma** - Galite kurti įvairių tipų veiklas, pavyzdžiui, **kelių atsakymų viktorinas, teisinga / neteisinga tipo klausimus**, spustelėjimu pagrįstus iššūkius ir interaktyvius mokomuosius žaidimus.

**Skatina dalyvavimą ir dėmesio išlaikymą** - **Interaktyvios veiklos padeda** mokiniams ir dalyviams aktyviai įsitraukti į mokymosi procesą, užuot tik pasyviai skaičius ar stebėjus turinį.

**Tinka įvairioms mokymosi situacijoms** - „Interactive Questions“ ir „Interactive Elements“ **gali būti naudojami pamokose, praktiniuose užsiėmimuose,**



**nuotoliniame mokyme**, grupinėse veiklose ir savarankiško mokymosi projektuose, skirtuose įvairaus amžiaus grupėms.

**Pakartotinai naudojami klausimų šablonai** - „Interactive Questions“ leidžia pakartotinai naudoti klausimų šablonus (pvz., kelių atsakymų ar teisinga / neteisinga), todėl naujas veiklas galima kurti greičiau.



### Apribojimai

**Gali tapti perkrauta** - Per daug animacijų, išskylančių langų ar efektų gali **apsunkinti** veiklos supratimą.

**Riboti klausimų tipai** - „Interactive Questions“ puikiai tinka viktorinoms, **tačiau pažangesnių klausimų tipų galimybės** yra ribotos.

**Reikia kruopštaus veiklų organizavimo** - Mygtukai, išskylantys langai ir navigacijos nuorodos **turi būti tinkamai sukonfigūruoti**, kad naudotojai nepasimestų.

**Netinka sudėtingiems žaidimams** - Šie įrankiai skirti **paprastoms ir vidutinio sudėtingumo veikloms**, o ne pažangiems žaidimams ar programavimo logikai.

**Kai kurios funkcijos mobiliuosiuose įrenginiuose gali veikti kitaip** - Tam tikros animacijos ar interaktyvūs elementai **išmaniuosiuose telefonuose ir mažesniuose ekranuose** gali būti rodomi arba veikti kitaip.

**Kai kurios pažangios funkcijos prieinamos tik mokamoje versijoje** - Nemokama versija siūlo daug naudingų funkcijų, tačiau dalis šablonų, interaktyvių įrankių ir **pritaikymo galimybių prieinami tik su mokama prenumerata**.



## Tutorial sheet



### Kaip naudotis šiuo įrankiu

„Genially“ interaktyvieji elementai skirstomi į skirtingas kategorijas, kurios padeda organizuoti sąveiką puslapyje:

**Turinio elementai** – pavyzdžiui, „Windows“, „Tooltips“ ir „Audio“ – leidžia pateikti papildomą informaciją, trumpus paaiškinimus arba pridėti garso įrašus, padedančius geriau suprasti turinį.

**Navigacijos elementai** – pavyzdžiui, „Links“ ir „Go to page“ – padeda naudotojams aiškiai ir patogiai pereiti tarp puslapių arba pasiekti išorinius išteklius.

**Efektų lipdukai** („Effect Stickers“) – animuoti vaizdiniai elementai, padedantys išryškinti svarbiausias turinio dalis ir padaryti veiklą įtraukesnę.

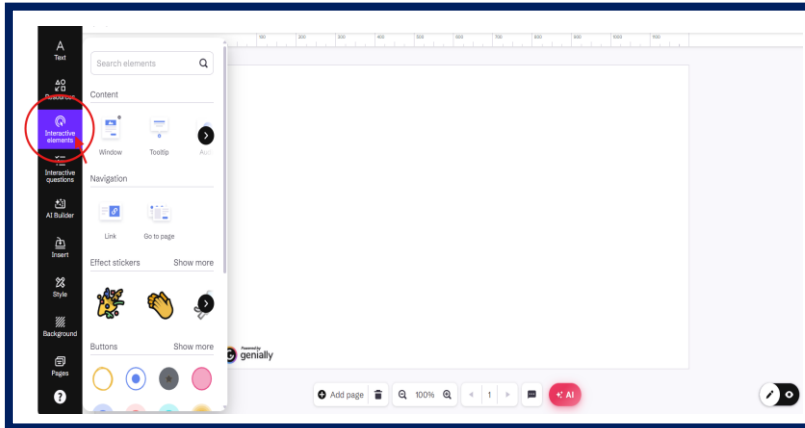
**Mygtukai** („Buttons“) – interaktyvūs elementai, naudojami veiksams atlikti, turiniui atverti arba naudotojams nukreipti projekto metu.

Kitame skyriuje žingsnis po žingsnio parodysime, kaip naudoti funkciją „Windows“, kuri bus praktinis pavyzdys, kaip veikia „Interactive Elements“.



### Žingsnis po žingsnio vadovas

- ✦ **1 ŽINGSNIS:** Atidarykite savo „Genially“ projektą.
- ✦ **2 ŽINGSNIS:** Atidarykite puslapį ir kairėje esančiame meniu pasirinkite „Interactive elements“.



### ✦ 3 ŽINGSNIS: Pasirinkite norimą interaktyvųjį elementą:

Kaip jau minėta, „Genially“ siūlo kelias interaktyviųjų elementų kategorijas, kurių kiekviena skirta skirtingam tikslui:

**a) Turinio elementai:** „Windows“, „Tooltips“ ir „Audio“ leidžia pridėti papildomos informacijos, trumpų paaiškinimų ar garso įrašų, kurie rodomi tik naudotojui sąveikaujant su turiniu. Tai padeda išlaikyti skaidres tvarkingas ir neperkrautas.

**b) Navigacijos elementai:** funkcija „Link“ leidžia patogiai susieti išorines interneto svetaines, o „Go to page“ nukreipia naudotoją į kūrėjo pasirinktą projekto puslapį.

**c) Efektų lipdukai („Effect Stickers“):** animuoti vaizdiniai elementai, padedantys pateikti grįžtamąjį ryšį žaidybinio veiklose arba išryškinti svarbiausias turinio dalis, kad mokymosi patirtis būtų įtraukesnė.

**d) Mygtukai („Buttons“):** įvairių formų ir spalvų interaktyvūs elementai, kurių veikimą galima pritaikyti pagal poreikį – atlikti veiksmus, atverti turinį arba nukreipti naudotojus projekto eigoje.

**e) Interaktyviosios sritys („Interactive Areas“):** leidžia pridėti interaktyvumą nematomose puslapio vietose, skatinti naudotojų smalsumą ir kurti tyrinėjimu bei atradimu paremtus žaidybinius elementus.



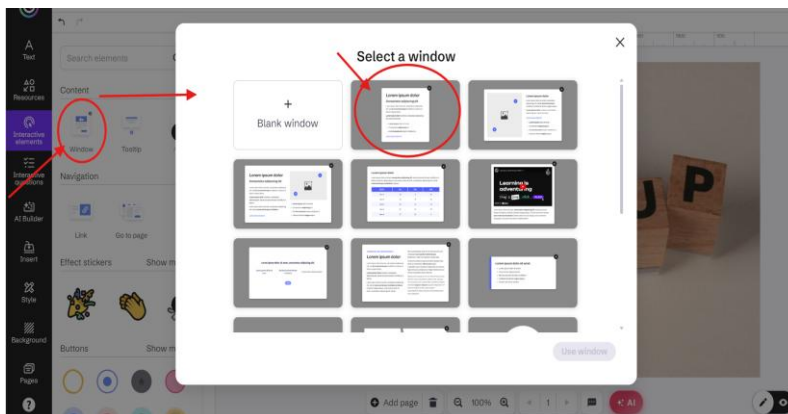
✦ **4 ŽINGSNIS:** Pritaikykite pasirinktą interaktyvųjį elementą pagal savo poreikius.

- Toliau, pasitelkdami interaktyviąją funkciją „Window“, žingsnis po žingsnio parodysime, kaip veikia šie interaktyvieji elementai.

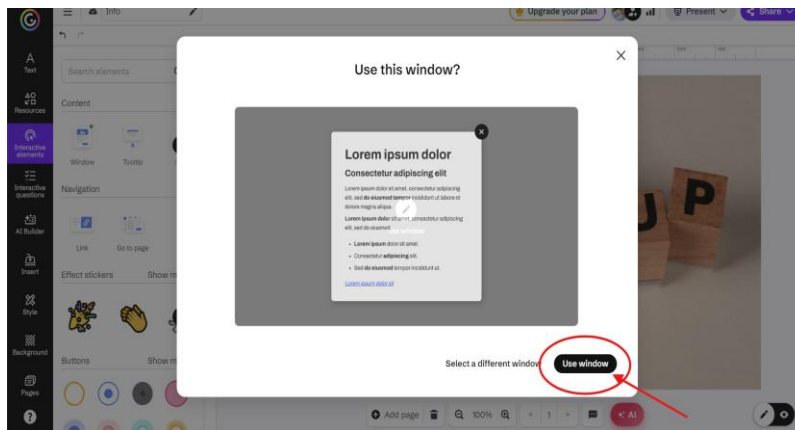
**Pavyzdys: pristatymas tema „Startuolis“.**

Pasirenku paveikslėlį ir noriu pridėti papildomos informacijos (apibrėžimą, pagrindinius elementus ir kitą susijusią informaciją).

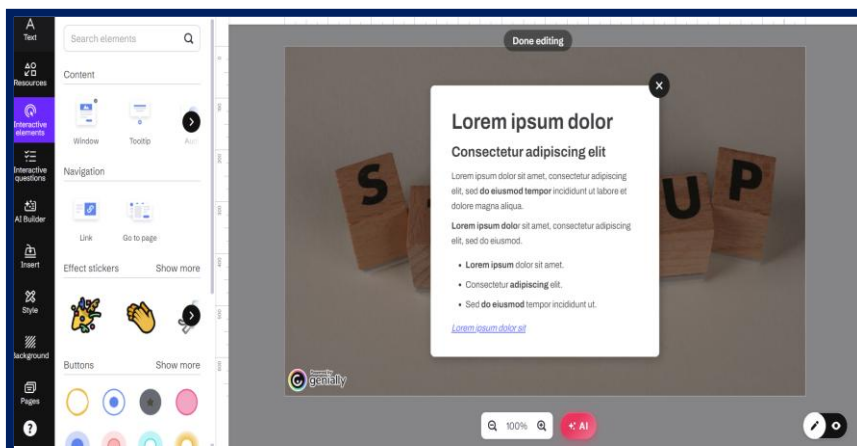
- **Problema:** per daug teksto perkrautų puslapį.
- **Sprendimas: interaktyvusis langas** („Interactive Window“).
  - o Visą informaciją pateikiu **iškylančiame lange** („pop-up“).
  - o Puslapyje palieku tik **vieną paprastą mygtuką**.
- **Naudotojui spustelėjus mygtuką:**
  - o Atsidaro išskylantis langas („Window“).
  - o Rodoma visa papildoma informacija.



Lango tipą galite pasirinkti pagal tai, kas geriausiai atitinka jūsų puslapio išdėstymą ir veiklos tikslą.

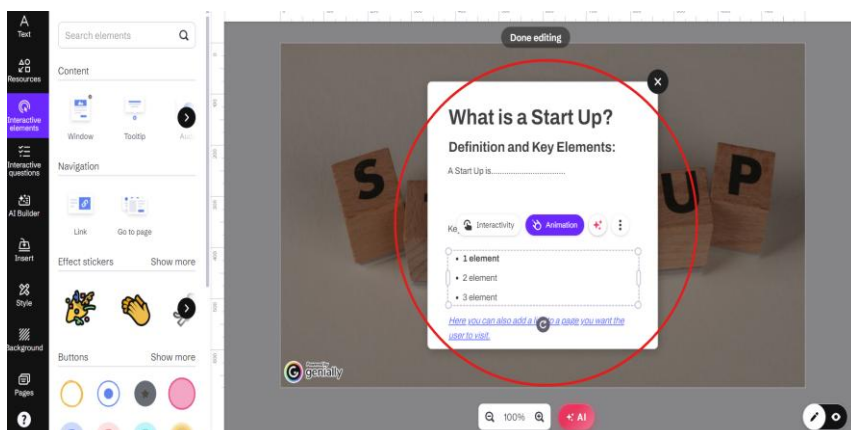


Pavyzdžiui, pasirinkite pirmąjį lange pateiktą variantą ir spustelėkite „Use window“.



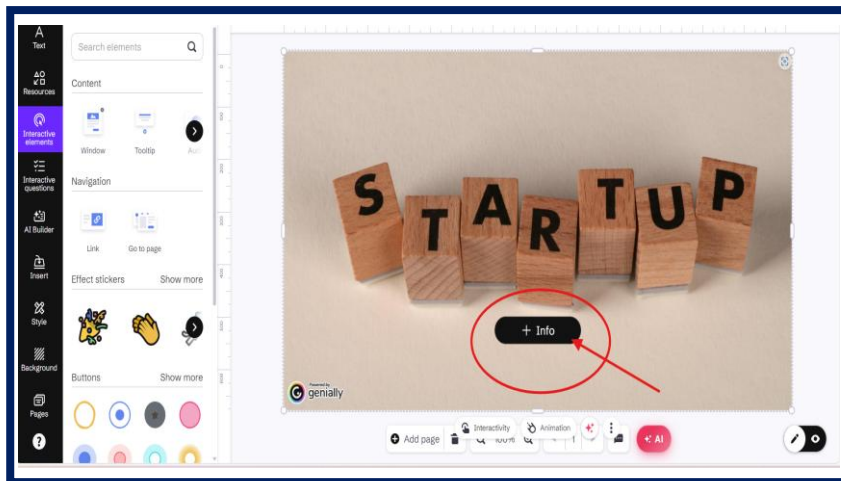
Tai pavyzdys, kaip bus rodomas jūsų turinys.

Dabar galite redaguoti tekstą ir pridėti norimą informaciją.





- Baigę redaguoti informaciją, uždarykite baltą langą spustelėdami viršutiniame dešiniajame kampe esantį mygtuką „X“.



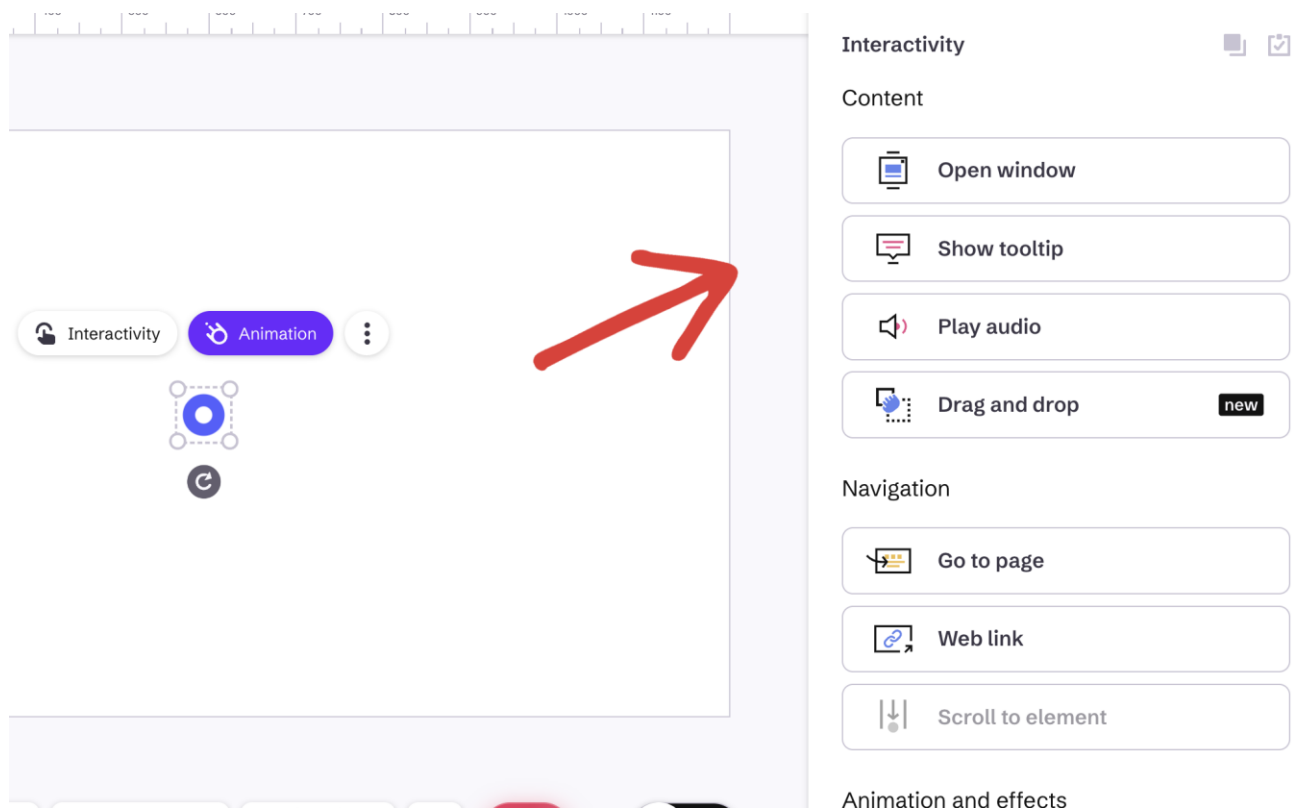
- Elementas puslapyje bus rodomas kaip vienas interaktyvus mygtukas (pvz., „+ Info“), kurio pavadinimą taip pat galite pakeisti.
- Naudotojui spustelėjus šį mygtuką, bus atvertas anksčiau sukurtas išskylantis langas.

#### ★ 5 žingsnis: Išbandykite ir kitus interaktyvius elementus!

- Dabar, kai jau suprantate, kaip naudotis vienu interaktyviuoju elementu, metas sužinoti, kad beveik kiekvieną „Genially“ elementą galima padaryti interaktyvų. Be to, vienam elementui galima pritaikyti kelias interaktyvumo funkcijas vienu metu.  
Norėdami pradėti, į baltąją darbo sritį („Canvas“) įkelkite bet kurį elementą ir spustelėkite jį kairiuoju pelės mygtuku. Tuomet bus rodomi du mygtukai – „Interactivity“ ir „Animation“.



Spustelėkite „Interactivity“, ir dešinėje ekrano pusėje atsidarys naujas skydelis, kuriame matysite visas interaktyvumo parinktis, kurias galima pritaikyti pasirinktam elementui.



Pakartodami šį procesą galėsite tam pačiam elementui pritaikyti kelias interaktyvumo funkcijas!



### Išvada

Dabar jau žinote, kaip „Genially“ veikia funkcija „Windows“! Tai tik vienas iš interaktyviųjų elementų pavyzdžių. Išbandykite ir kitus elementus, derinkite juos tarpusavyje ir kurkite dar dinamiškesnes, smagesnes bei labiau įtraukiančias patirtis savo naudotojams!



### Interaktyvieji klausimai

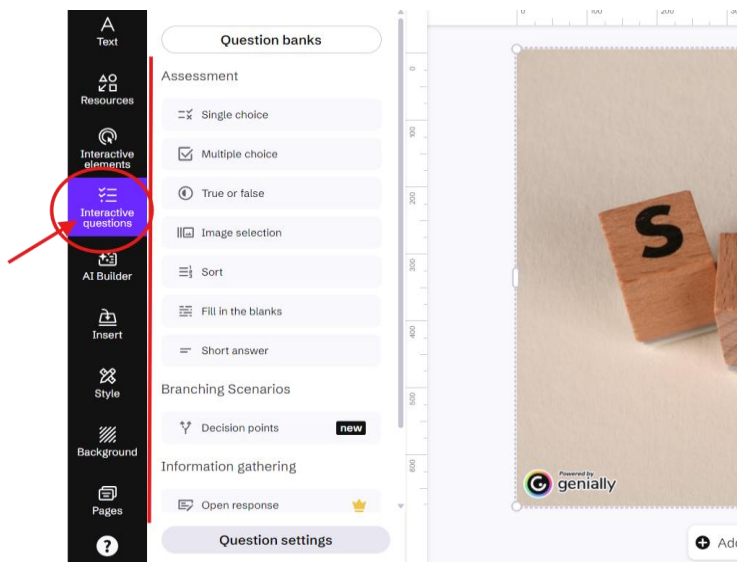
„Genially“ funkcija „Interactive Questions“ **siūlo įvairių tipų veiklas**, leidžiančias kurti paprastas ir interaktyvias viktorinas. Praktikoje **pirmiausia laukelyje „Question“ įrašote klausimą**, skiltyje „Answers“ pridedate galimus atsakymus, pažymite teisingą (-us) atsakymą (-us), o tuomet nustatote, kas įvyks, jei atsakymas bus teisingas arba neteisingas. Sistema **automatiškai pateiks veiklą** naudotojui.

„Interactive Questions“ siūlo įvairius klausimų tipus, pavyzdžiui, vieno ar kelių atsakymų pasirinkimą, teisingą / neteisingą, paveikslėlių pasirinkimą, rūšiavimą, praleistų vietų užpildymą, trumpą ir atvirą atsakymą bei šakojimosi scenarijus. Jie padeda kurti aktyvesnes ir labiau įtraukiančias mokymosi veiklas.



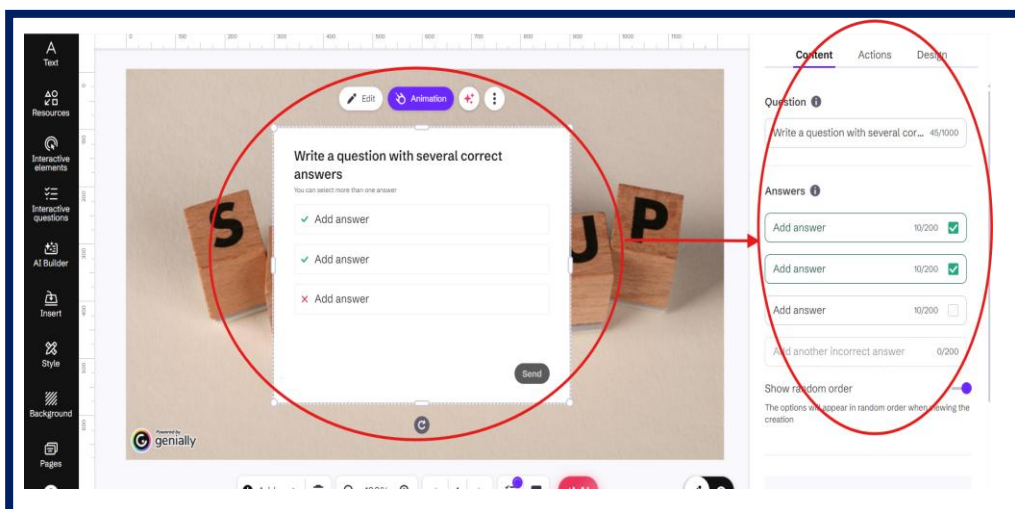
### Žingsnis po žingsnio vadovas

- ★ **1 ŽINGSNIS:** Sukurkite naują projektą arba atidarykite esamą.
- ★ **2 ŽINGSNIS:** Kairėje esančiame meniu pasirinkite „Interactive Questions“.



### ✦ 3 ŽINGSNIS: Pasirinkite klausimų tipą.

- Pasirenkame „Multiple choice“.
- Jį pasirinkus, ekranas padalijamas į dvi pagrindines dalis: kairėje yra redagavimo sritis, o dešinėje – nustatymų skydelis. Kiekviena jų atlieka skirtingą vaidmenį kuriant klausimą.



### Kairioji pusė (pagrindinė redagavimo sritis)

Čia kuriamas jūsų klausimas – būtent taip jį matys naudotojas. Šioje srityje įrašote klausimą, pridedate atsakymų variantus ir, naudodami ✓ bei ✗, pažymite teisingus ir neteisingus atsakymus.



## Dešinioji pusė (nustatymų skydelis)

Šis skydelis suskirstytas į kelias skiltis: „Content“ (turinys), „Actions“ (veiksmai) ir „Design“ (dizainas).

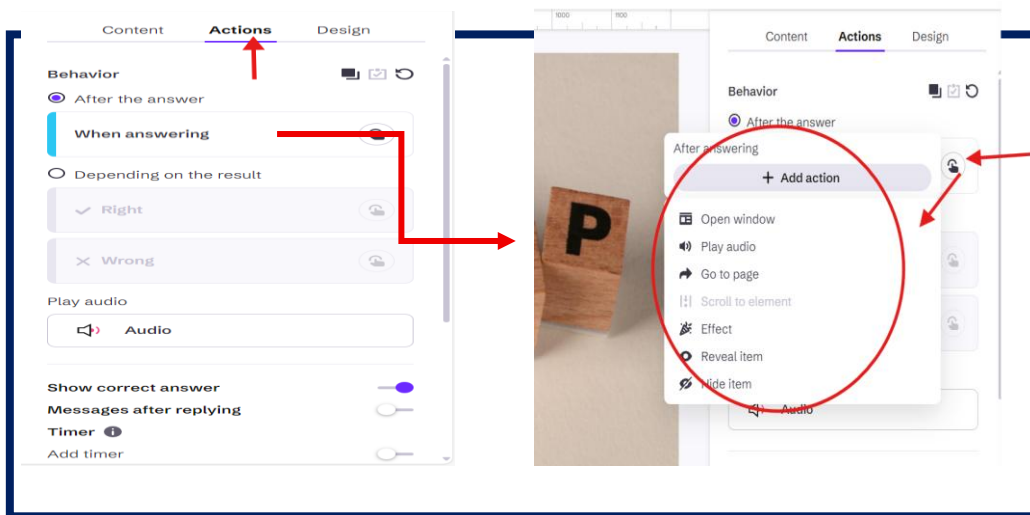
### Turinys

Čia kuriamas ir struktūruojamas pats klausimas – **būtent taip, kaip jį matys naudotojas**. Šioje skiltyje galite įrašyti klausimą, pridėti atsakymų variantus, pažymėti teisingus atsakymus ✓ ir, jei reikia, įtraukti papildomų atsakymų variantų.

### Veiksmai

Šioje skiltyje nustatoma, **kas įvyks naudotojui atsakius į klausimą**. Galite pasirinkti, ar bus leidžiama bandyti dar kartą, kas nutiks pateikus teisingą ar neteisingą atsakymą ir koks grįžtamasis ryšys bus rodomas.

Spustelėję rankos formos žymeklio piktogramą, atidarysite meniu „After answering“. **Čia galite pasirinkti, kas įvyks po atsakymo** – pavyzdžiui, atverti langą, paleisti garso įrašą, pereiti į kitą puslapį, parodyti arba paslėpti turinį ar pridėti įvairių efektų.



### Papildomi mokymosi šaltiniai ir instrukcijos

- ◆ „Genially“ tinklaraštis. „Introduction to Interactive Content“ („Įvadas į interaktyvųjį turinį“).

<https://blog.genially.com/en/interactive-content/>

- ◆ Oficialus „Genially“ „YouTube“ kanalas. „Add Interactivity in Genially“ („Interaktyvumo pridėjimas „Genially“).

<https://www.youtube.com/watch?v=OuV9IR0fegA>



**Bendrai finansuoja  
Europos Sąjunga**

Finansuojama Europos Sąjungos lėšomis. Tačiau išreiškiamas požiūris ar nuomonė yra tik autoriaus (-ių) ir nebūtinai atspindi Europos Sąjungos ar Europos švietimo ir kultūros vykdomosios įstaigos (EACEA) požiūrį ar nuomonę. Nei Europos Sąjunga, nei EACEA negali būti laikoma už juos atsakinga.

**Projekto kodas: KA220-YOU-000286883**