

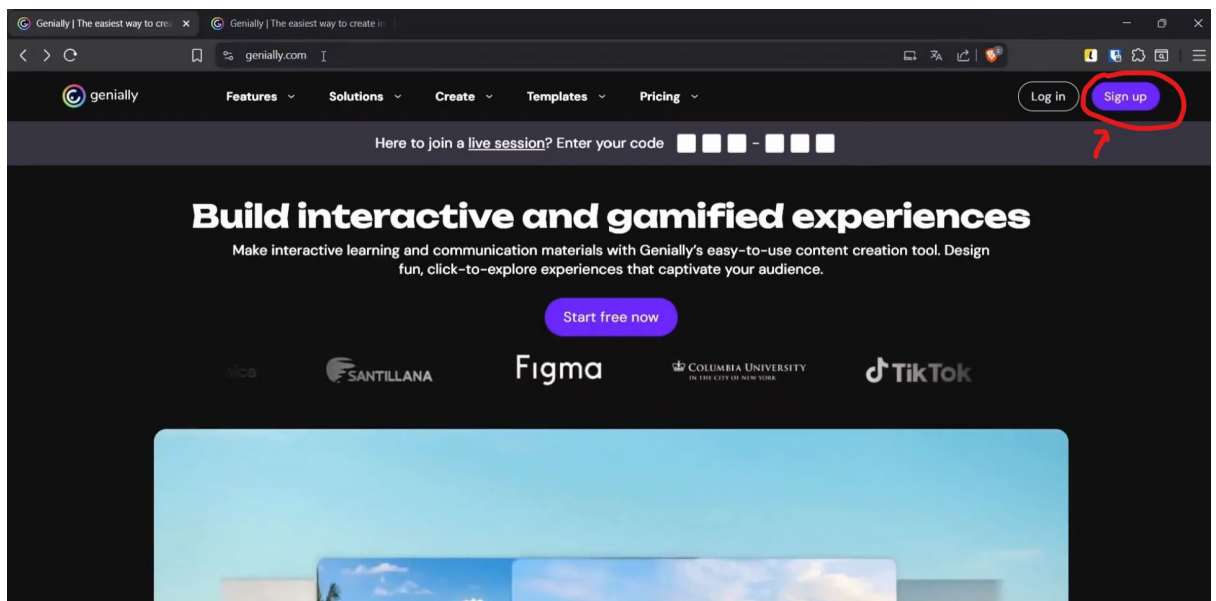
Cz. 3 – Genially

Poniższy dokument stanowi kompendium wiedzy z cz. 3 szkolenia dla Nauczycieli – **Narzędzia cyfrowe i internetowe w edukacji**.

Genially to przydatne narzędzie wykorzystywane m.in. do tworzenia interaktywnych grafik (w tym np. instrukcji), prezentacji oraz quizów. Jego wszechstronne zastosowanie może pomóc zarówno w codziennej pracy Nauczyciela, jak i w realizacji Szkolnego Konkursu Explory oraz w tworzeniu projektów konkursowych.

1. Rejestracja

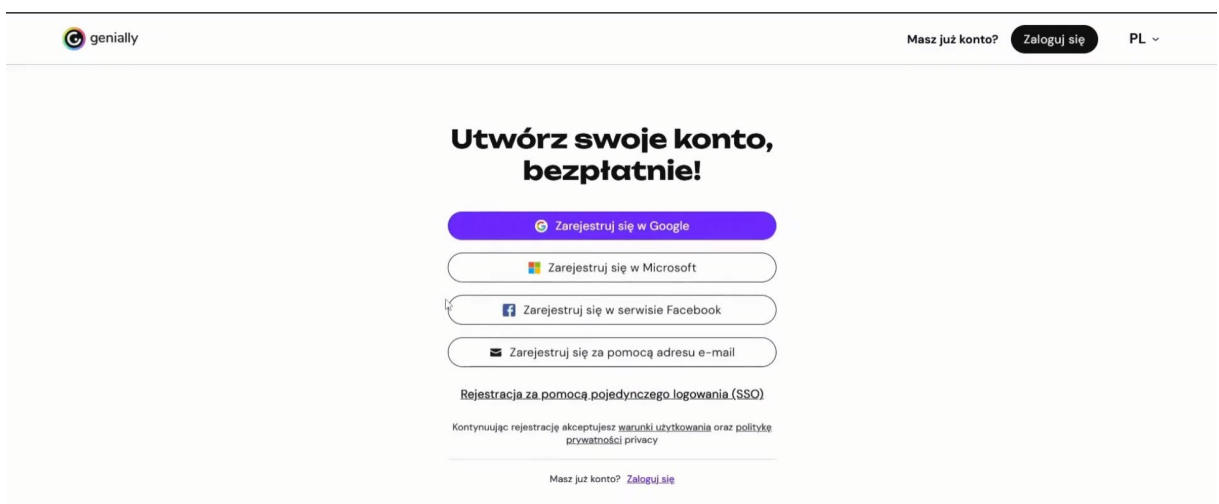
1. Przechodzimy na stronę internetową genially.com i klikamy przycisk **Sign Up** w prawym górnym rogu.



2. Następnie wybieramy rolę, która najlepiej nas opisuje. Pozwoli to na dobranie odpowiednich opcji rejestracji, ale także na dalszym etapie korzystania z konta dostosuje predefiniowane szablony do potrzeb kojarzonych z pracą Nauczyciela. Wybieramy zatem opcję **Edukacja**.



- Wybieramy jedną z dostępnych poniżej opcji. Polecam tutaj zastosowanie konta służbowego powiązanego z Microsoft lub Google – pozwoli to na ewentualne późniejsze integracje z narzędziami firm trzecich.

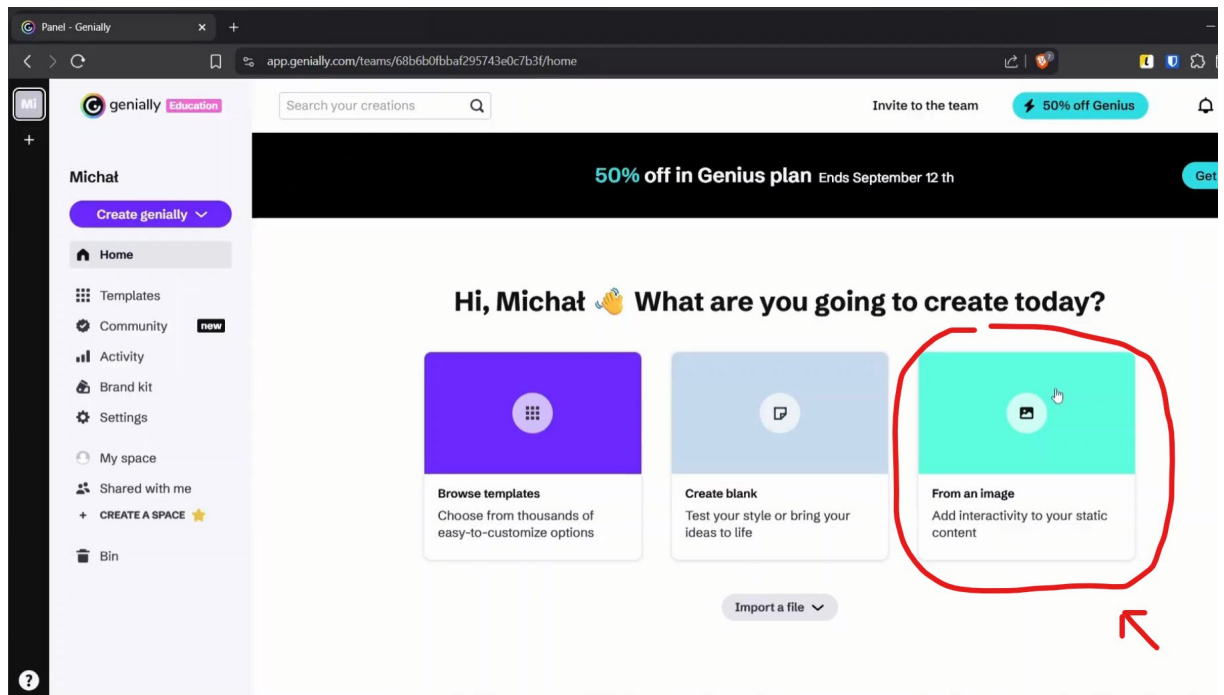


- Dalsza rejestracja przebiega identycznie jak w wypadku rejestracji do Canvy (cz. 1 szkolenia) od punktu 1.1.8 w dołączonym do niego PDF, dlatego odsyłam tam Państwa, aby nie powielać informacji. Jedyna różnica jest taka, że Genially (już) nie oferuje planów Pro dla Nauczycieli. W naszym kursie ani ogólnym użytkowaniu za wiele nam to nie zmienia, gdyż już sam plan Standard w zupełności wystarcza do użytkowania go przez Nauczycieli.

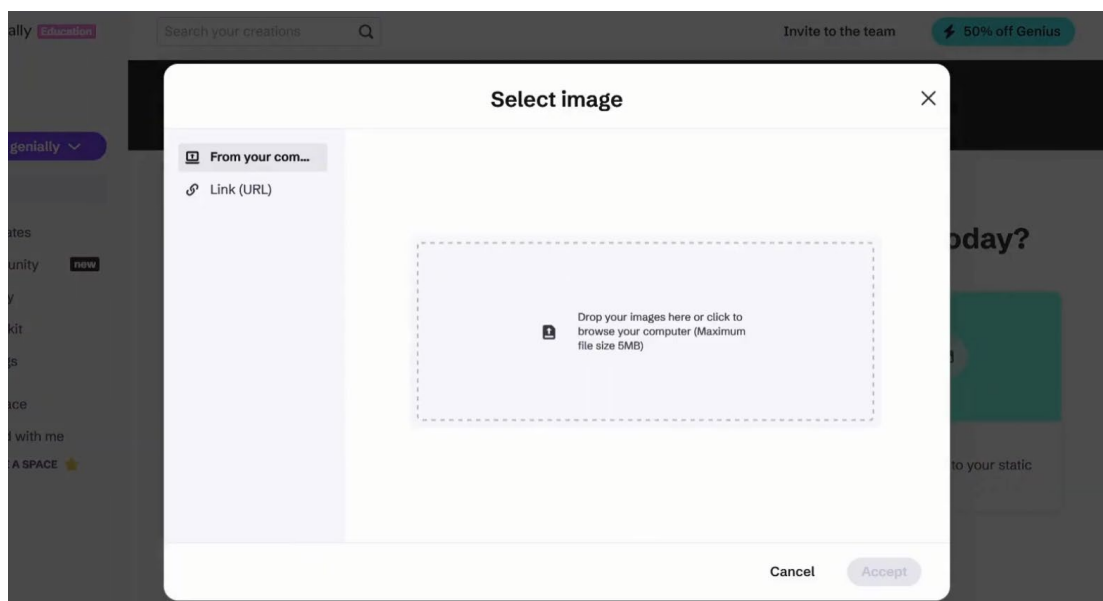
2. Interaktywny obrazek (ew. instrukcja)

Przejdźmy do jednego z ciekawszych zastosowań Genially, jakim jest tworzenie interaktywnych obrazków, które następnie mogą przerodzić się w prezentacje, instrukcje, czy też klikalne infografiki. Przejdźmy zatem do utworzenia przykładowego obrazka.

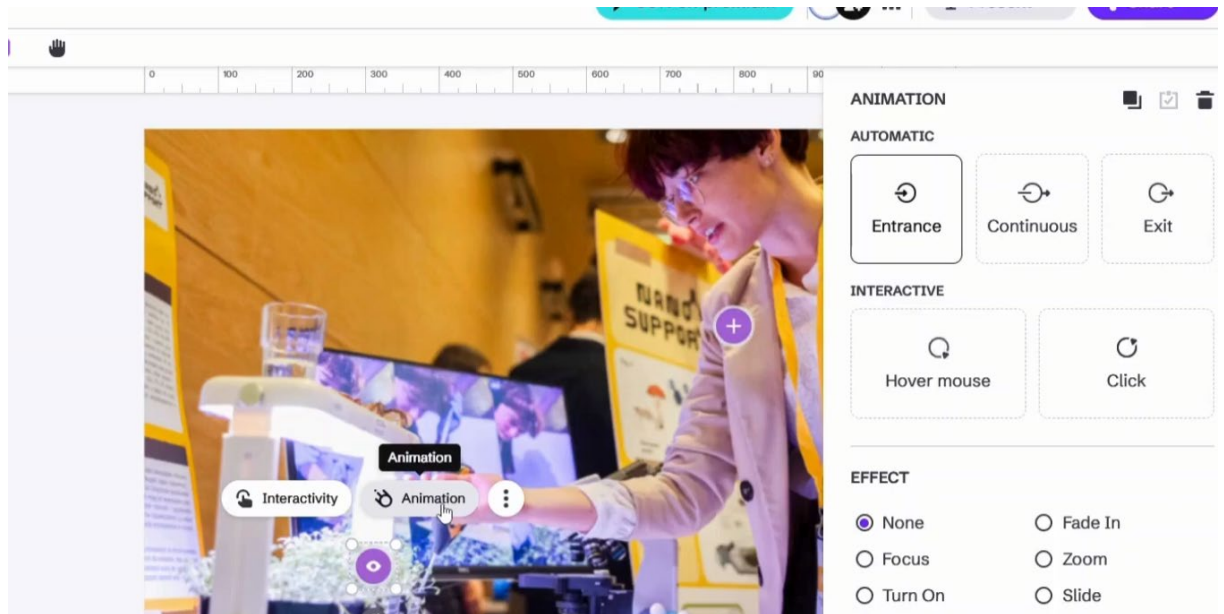
1. Najpierw musimy oczywiście przygotować zdjęcie, które chcemy animować, a gdy już je mamy - klikamy opcję utworzenia treści na podstawie obrazka. Pozostałe opcje to wymieniamy od lewej możliwość skorzystania z gotowych wzorów (templatów/templatek), w naszym wypadku dedykowanych nauczycielom, natomiast środkowa opcja to utworzenie pustego obszaru roboczego (odsyłam do szkolenia z Canvy, aby dowiedzieć się co to takiego), na który możemy dodawać treści.



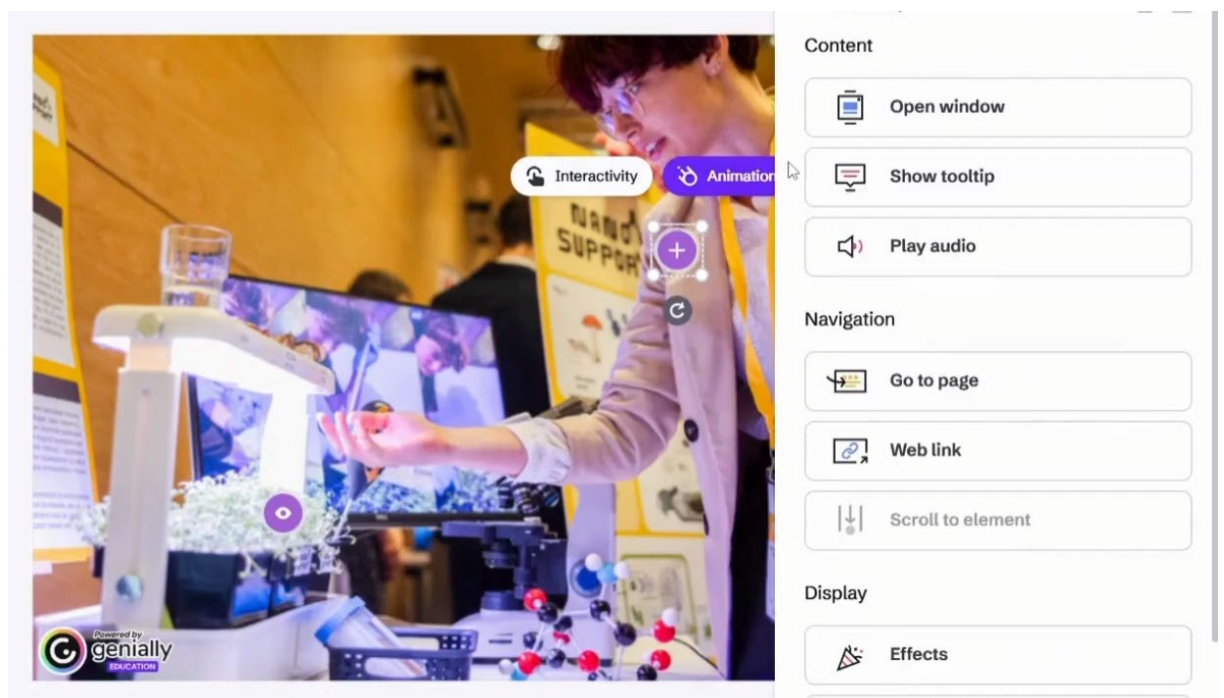
2. Teraz dodajemy zdjęcie. Możemy to zrobić zarówno chwytając zdjęcie z folderu i przesuwać je do wyznaczonego przerywanymi liniami pola, jak i klikając w nie, a następnie wybierając zdjęcie ręcznie – obie opcje znacie Państwo już z poprzednich części szkolenia.



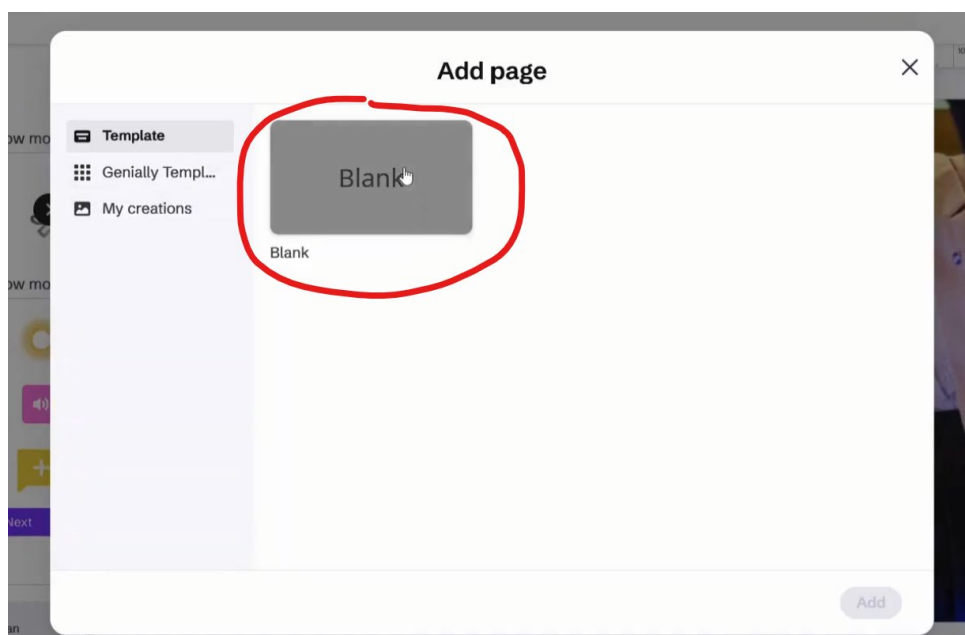
3. Od razu po utworzeniu projektu z obrazka pojawiają nam się dwie ikonki – plusa i oczka. Obie mają te same funkcjonalności oraz możliwości animowania. Aby przejść do opcji animowania klikamy lewym przyciskiem myszy jeden z elementów oraz ustawiamy je zgodnie z naszymi preferencjami w menu po prawej stronie.



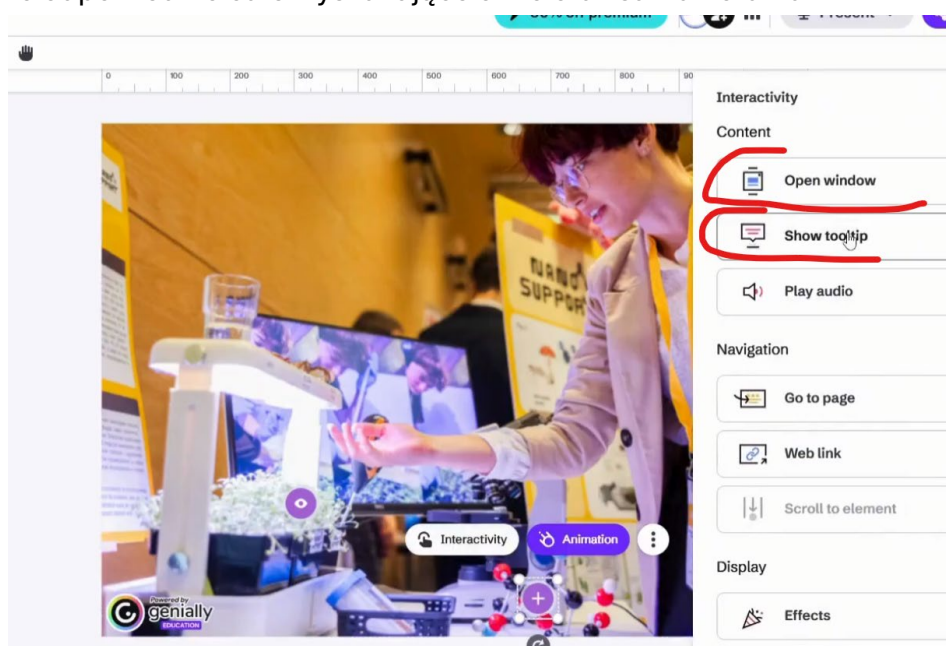
4. Drugą opcją jest interaktywność, która zawiera w sobie zarówno pokazywanie okienek z opisem (np. danego elementu projektu w wypadku jego interaktywnej instrukcji), jak i przejście do kolejnej strony elementu, o której w następnym punkcie.



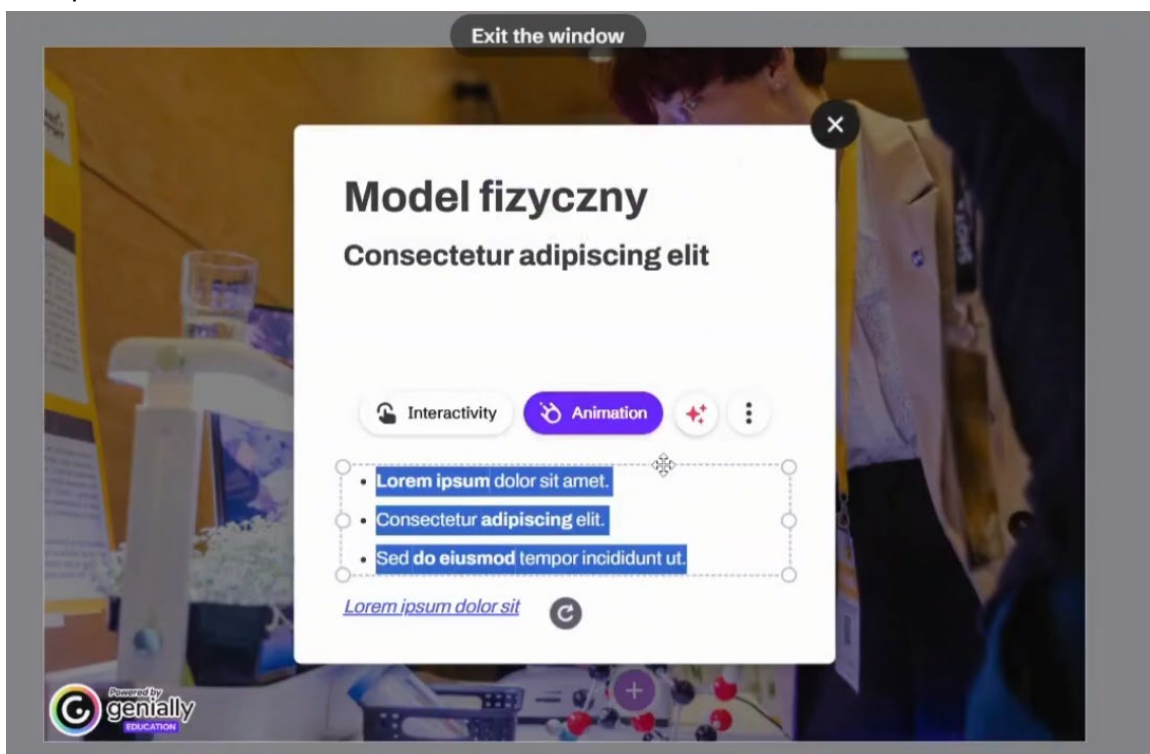
5. Na dole strony wybierzmy opcję **Add page**. Korzystając z gotowych formatek lub tworząc własną stronę od zera możemy dodać do niej zdjęcie. W poprzednim kroku, poprzez podłączenie do oka opcji **Go to page** z menu po prawej stronie, możemy wybrać naszą drugą stronę, która przedstawia dany element np. w przybliżeniu lub w odizolowaniu od innych, aby lepiej mu się przyjrzeć.



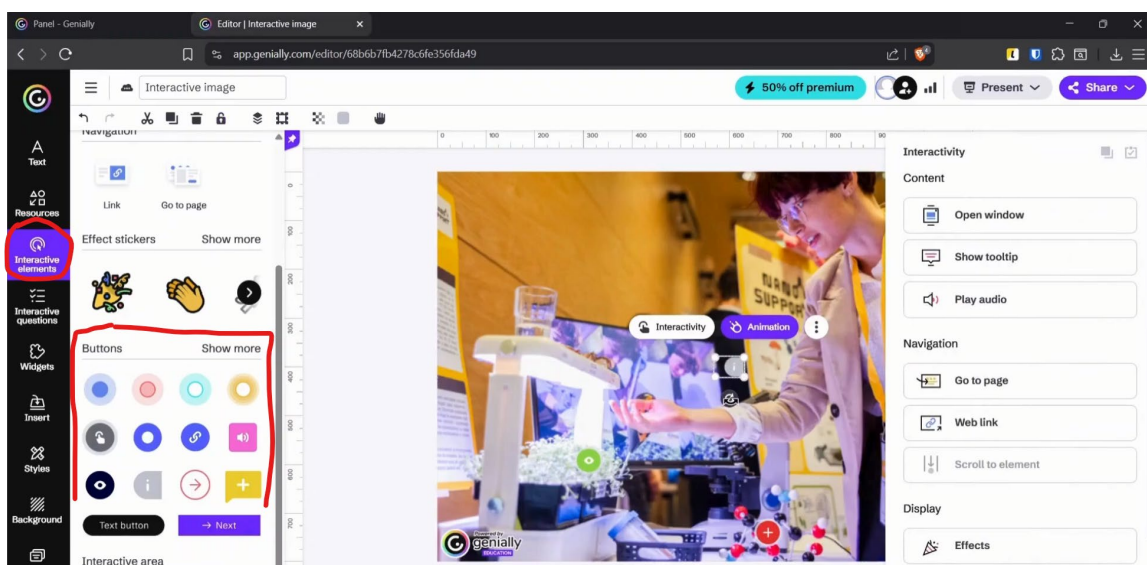
6. Aby natomiast dodać nowe okno z opisem elementu lub wyłącznie notatkę, która wyświetla się obok niego należy wcisnąć lewym przyciskiem myszy w element interaktywny oraz dodać opcję **Open Window** lub **Show Tooltip** – to odpowiednio całe wyskakujące okno oraz sama notatka.



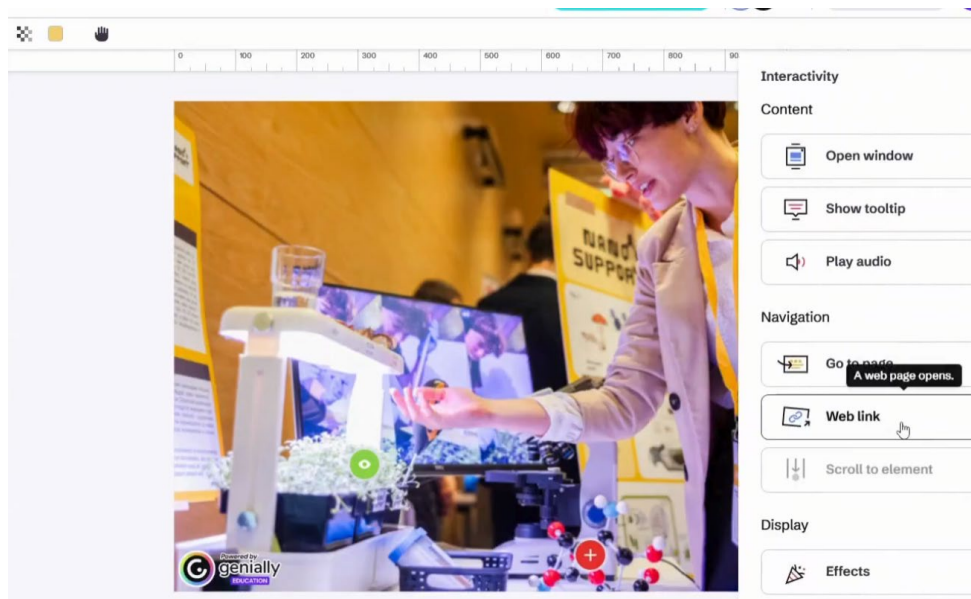
7. Pola tekstowe wewnątrz okna można dowolnie formatować, usuwać oraz przemieszczać i animować.



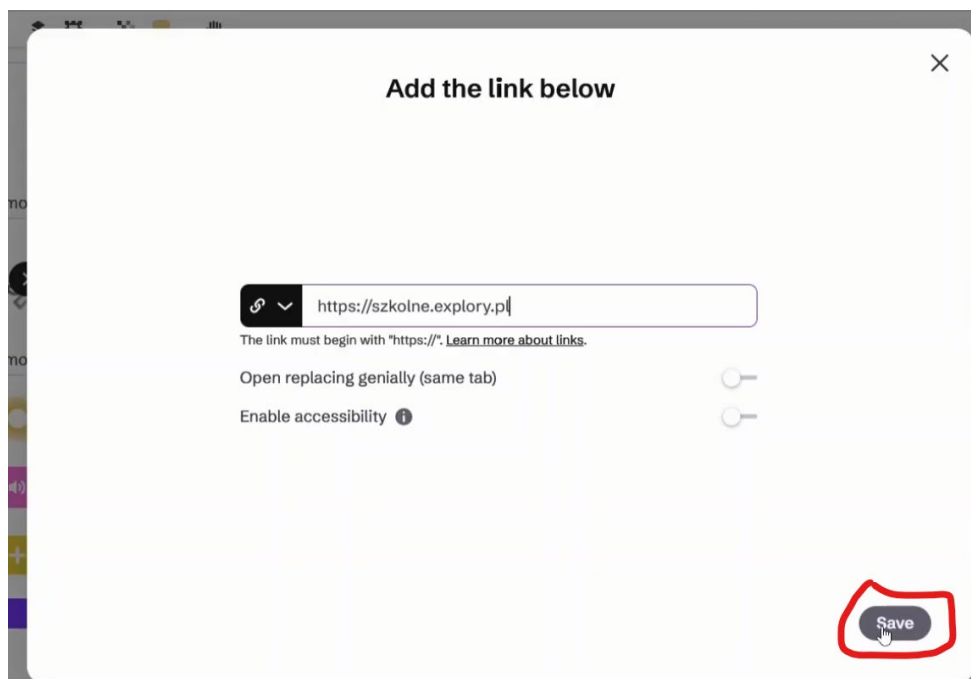
8. Z menu po lewej stronie możemy wybrać inne elementy interaktywne – m.in. przyciski, bo to właśnie one przydadzą nam się podczas tego kursu. Pod przyciski możemy także m.in. podłączać przekierowania na strony internetowe.



9. Aby to zrobić wybieramy jeden z elementów interaktywnych, a następnie z menu po prawej stronie wybieramy opcję **Web link**. Tam wklejamy gotowy link skopiowany z paska adresu przeglądarki (najlepiej z początkiem https).



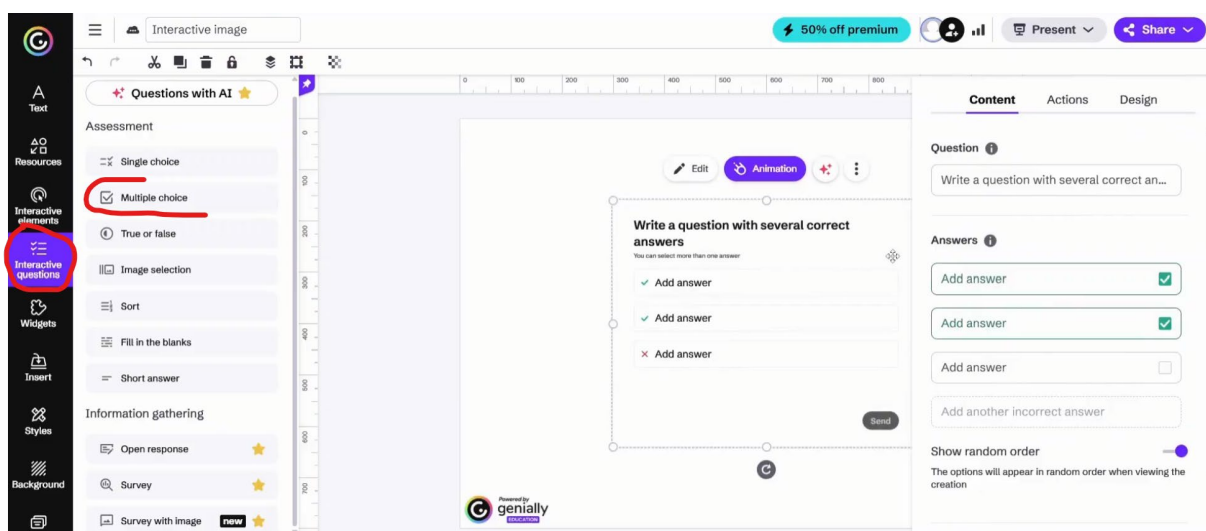
10. Wpisywanie adresu strony kończymy wciśnięciem przycisku **Save**.



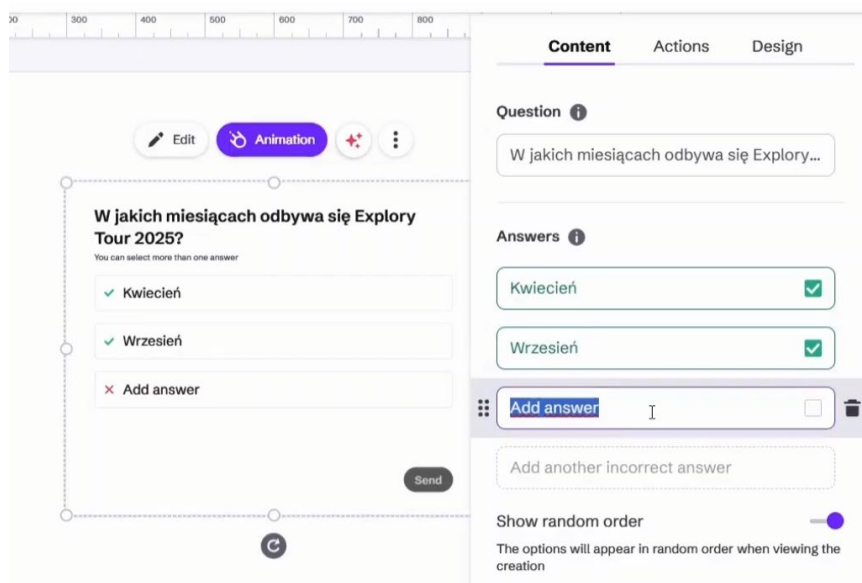
3. Interaktywne pytania (quiz)

Kolejną przydatną opcją Genially jest tworzenie interaktywnych quizów. To funkcjonalność przydatna zwłaszcza w pracy Nauczyciela, kiedy to stopień przyswojenia wiedzy uczniów możemy sprawdzić w interaktywny, przystępny i ładny graficznie sposób.

1. Z menu po lewej stronie wybieramy opcję **Interactive questions** oraz np. **Multiple choice** – pozwoli nam to na zaznaczenie kilku opcji jako poprawne.



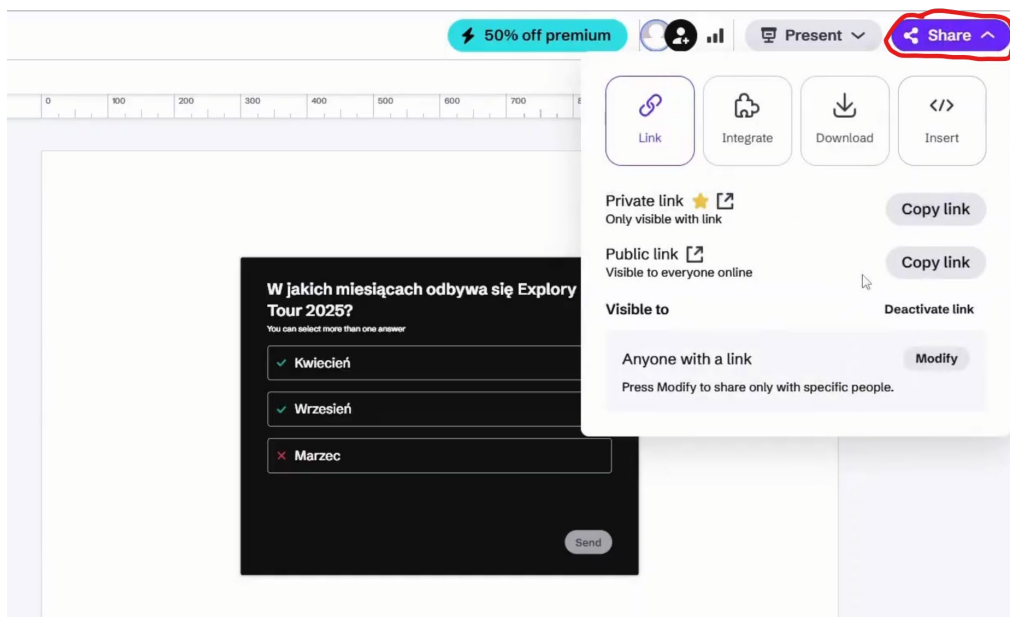
- Opisy pytań możemy dowolnie zmieniać. Nagłówek to opcja **Question** z menu po prawej stronie. Poniżej natomiast mamy opcje dodawania nowego pytania oraz jego opisu, a przez zaznaczenie kwadracika obok niego możemy zaznaczyć dane pytanie jako odpowiedź poprawna tudzież błędna.



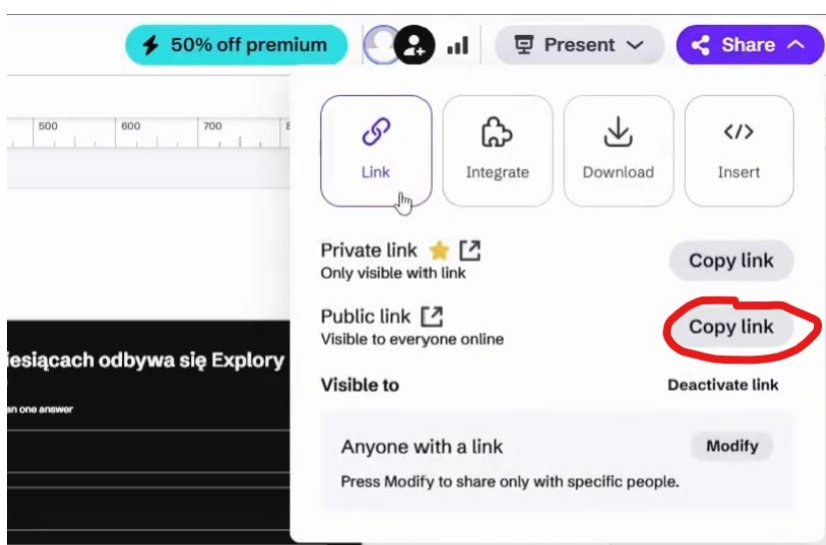
4. Udostępnianie pracy i współdzielenie z innymi

Na wstępie do szkolenia mówiłem także o opcjach, które ułatwiają wspólną pracę – między nauczycielami, nauczycielami a uczniami, tudzież uczniom ze sobą. Również Genially posiada taką opcję.

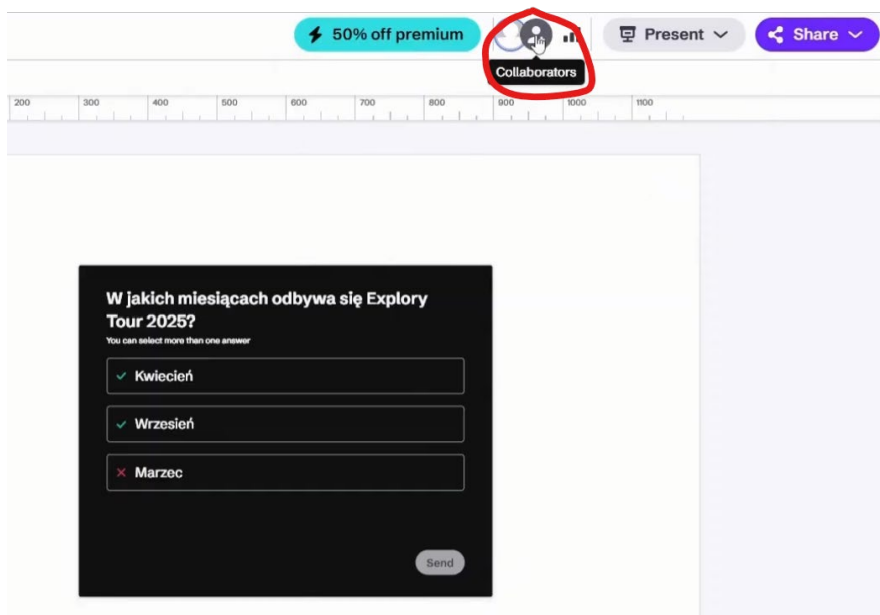
- Na początku klikamy opcję **Share** w prawym górnym rogu.



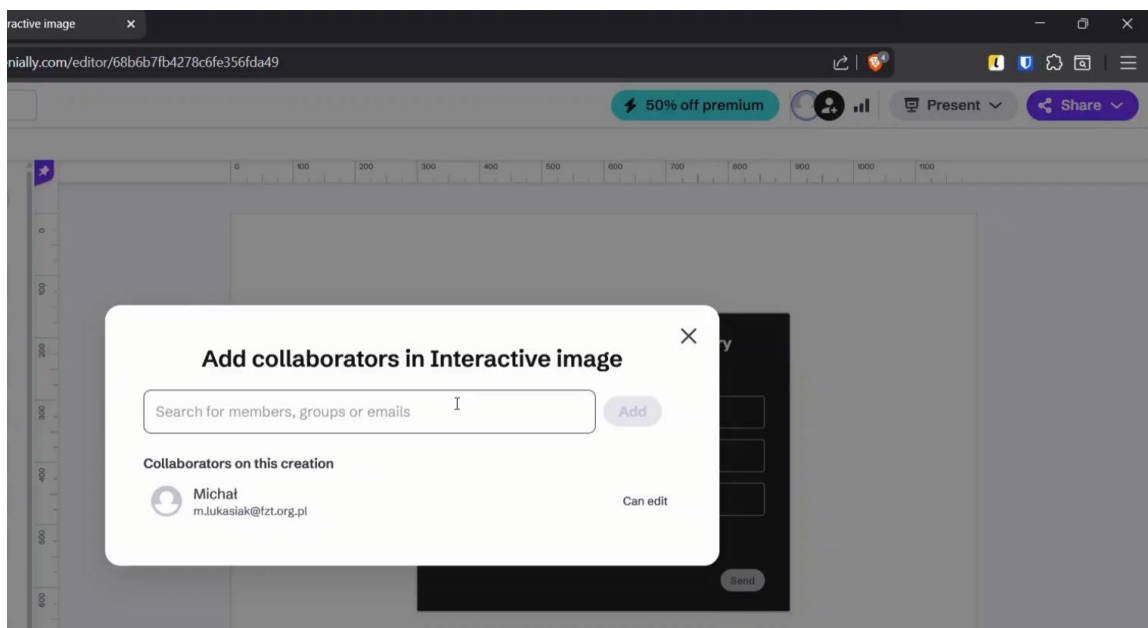
2. Klikając opcję **Copy link** przy **Public link** możemy wysłać pracę do wglądu dla kogoś w widoku prezentowania – osoba, która otrzyma link nie może edytować pracy, ale może korzystać z jej interaktywności, odpowiadać na pytania itd.



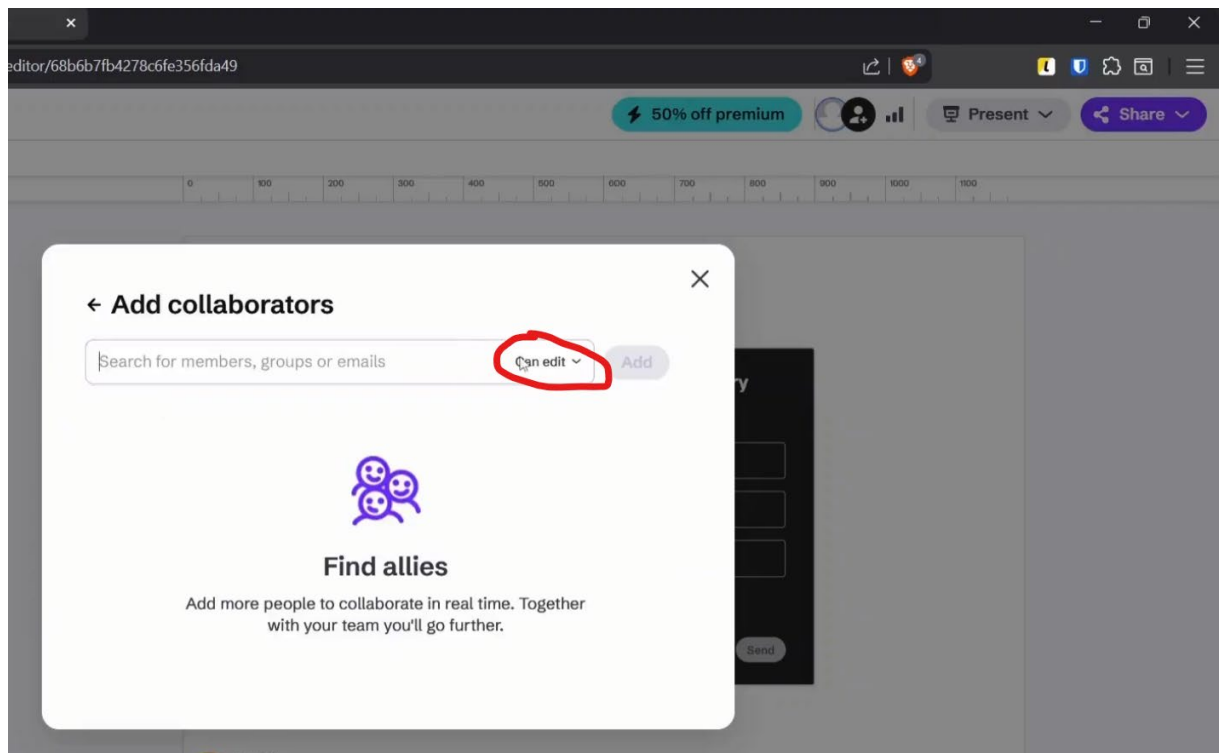
3. Klikając natomiast twarz z pluskiem obok białej postaci możemy dodać współpracującą osobę do projektu. Ona już będzie mogła zarówno edytować jego elementy jak i korzystać z jego interaktywnych elementów – tak jak my przy zmianie widoków z ołówka na oczko w prawym dolnym rogu.



4. Najpierw wpisujemy adres email osoby, którą chcemy zaprosić do współtworzenia naszego projektu.



5. Następnie dostosowujemy, jakie uprawnienia będzie miała osoba, której maila przed chwilą podaliśmy.



KONIEC cz. 3 – Genially