

	MATERIA	Storia dell'Arte
	ARGOMENTO DELLA LEZIONE	L'Impressionismo
	LIVELLO	15-18 anni
	STRUMENTO	Genially
	ATTIVITÀ	Creare una escape room con Genially

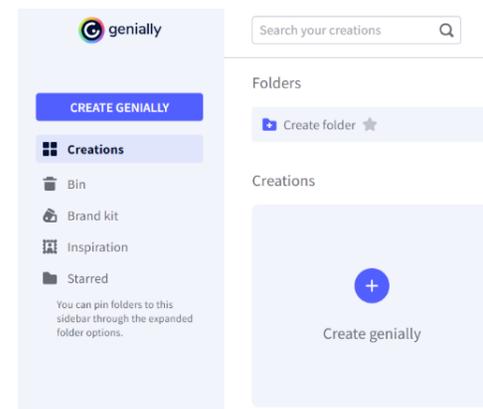
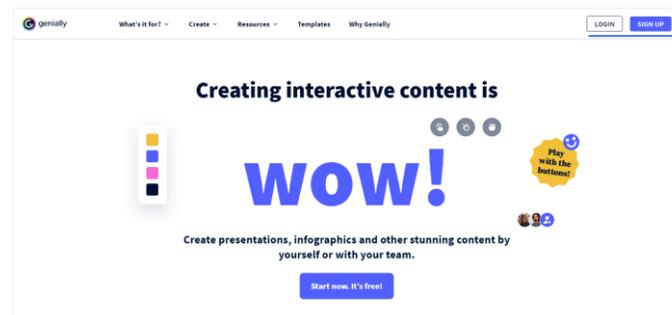
 **RISORSE:** Link utili di approfondimento sono inclusi nella sezione “Risorse” della sequenza pedagogica n°8.

N.B.: L'Escape Room servirà a verificare le conoscenze apprese durante la prima parte della lezione: le domande si basano sugli articoli e sui video mostrati per spiegare l'argomento di studio.



PASSAGGI – PER INIZIARE

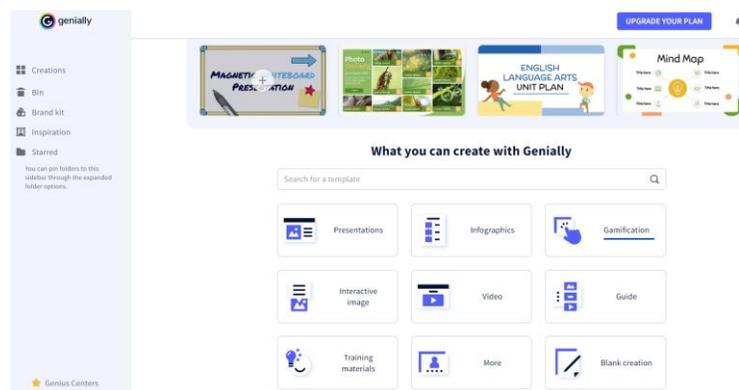
1. Andate sul sito web: genial.ly.com
2. Accedete o Registratevi: In alto a destra, cliccate su “Login” o “Sign Up” per creare un account. Potete registrarvi con Google, la vostra email, o altre piattaforme (es., Facebook).
3. Iniziate: Una volta effettuato il login, accederete alla homepage di Genially. Cliccate su “Create Genially” (“Crea un Genially”) per iniziare a creare il vostro progetto.



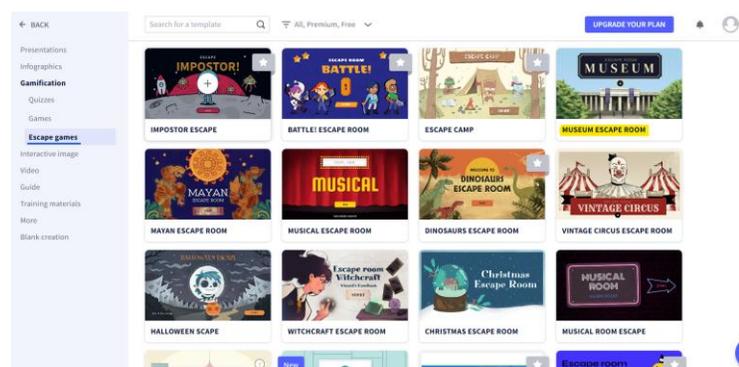


PREPARARE L'ATTIVITÀ

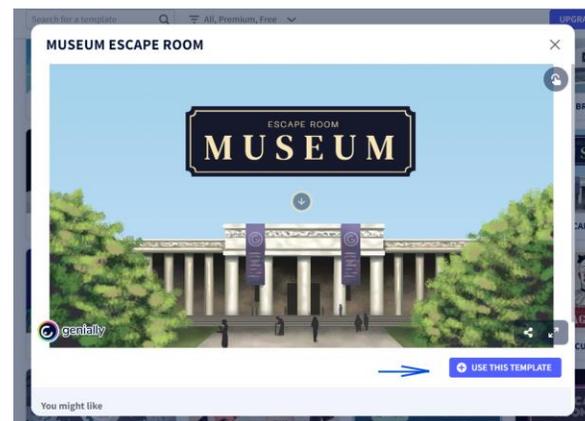
1. Selezionate il tipo di contenuto che volete creare: per creare una Escape Room cliccate su “Gamification”.



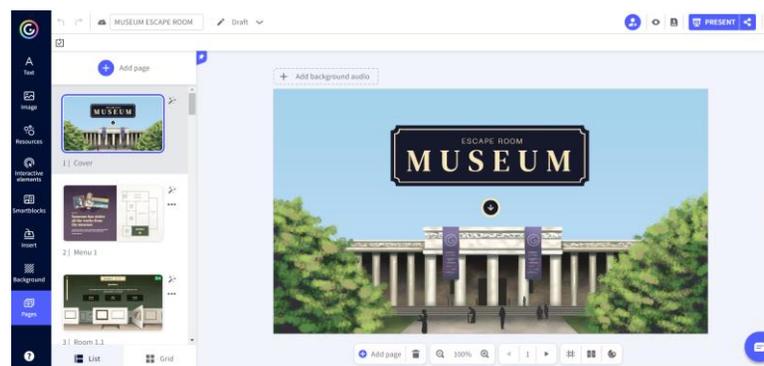
2. Poi, a sinistra, cliccate su “Escape games” (“Escape Room”) e scegliete tra i vari modelli quello che preferite: noi abbiamo scelto “Museum Escape Room”.



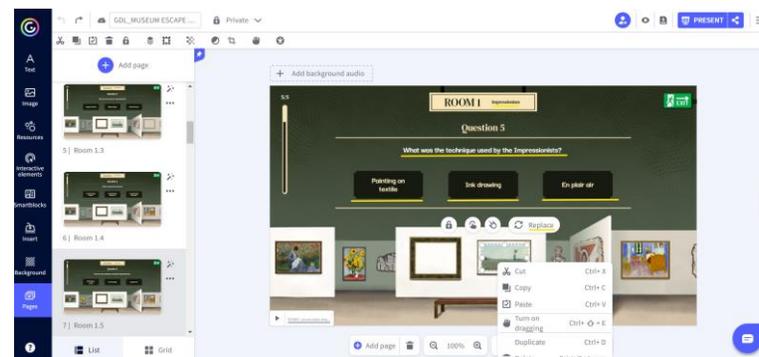
3. Selezionate il modello scelto e cliccate su “Use this template” (“Usa questo template”) per iniziare a modificarlo.



4. Potete iniziare a modificare il progetto: usando il menù a sinistra, potete eliminare gli elementi non necessari, modificare il testo, cambiare i colori, il font, le dimensioni, sostituire le immagini, ecc.

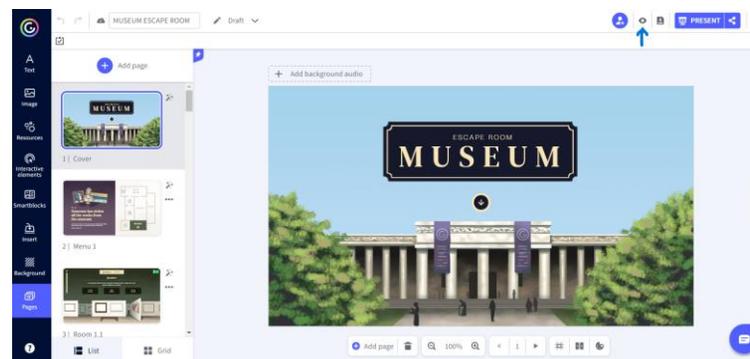


5. Tutti gli elementi possono essere modificati cliccando direttamente su di essi sulla pagina. Potete aggiungere domande e risposte basate sugli articoli e sui video trattati durante la prima parte della lezione, quando gli argomenti di studio sono stati spiegati.



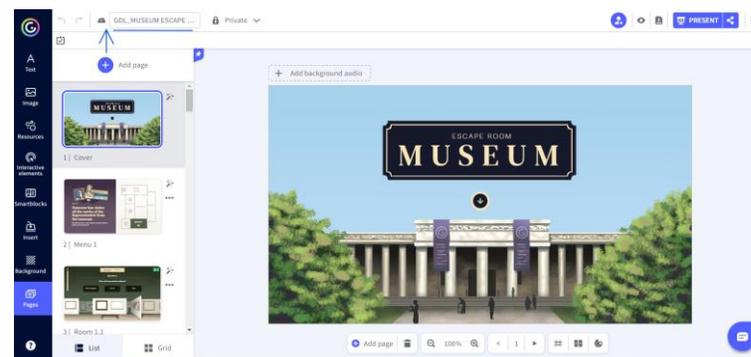
6. Potete adattare tutti gli elementi dell'escape room ai vostri obiettivi di apprendimento e aggiungere tutte le domande necessarie per verificare le conoscenze apprese dagli studenti.

7. In alto, cliccando sull'icona a forma di "occhio", potete visualizzare l'anteprima del vostro progetto e testare tutti gli elementi per verificare che l'escape room funzioni (risposte giuste/sbagliate, suoni, transizioni, interattività, ecc.).

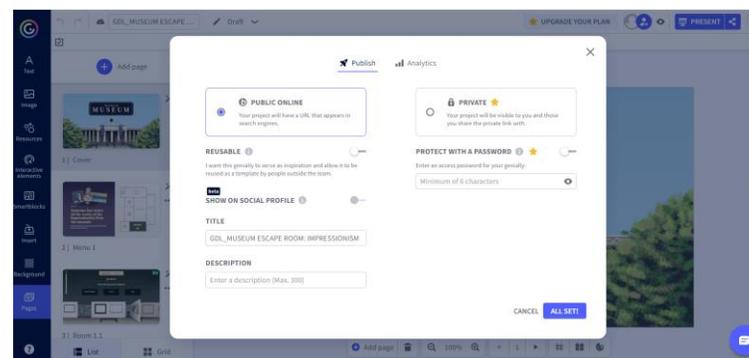
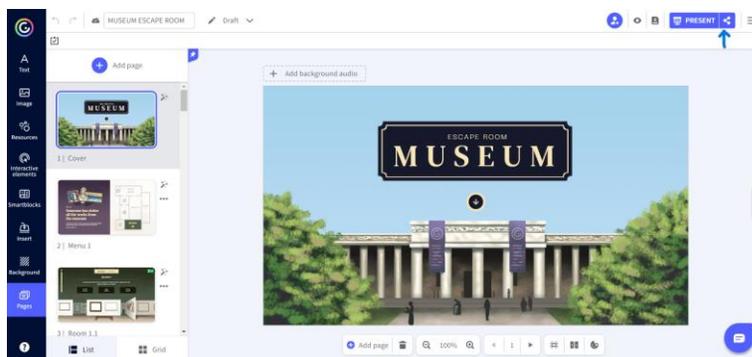


 **SALVARE E PUBBLICARE**

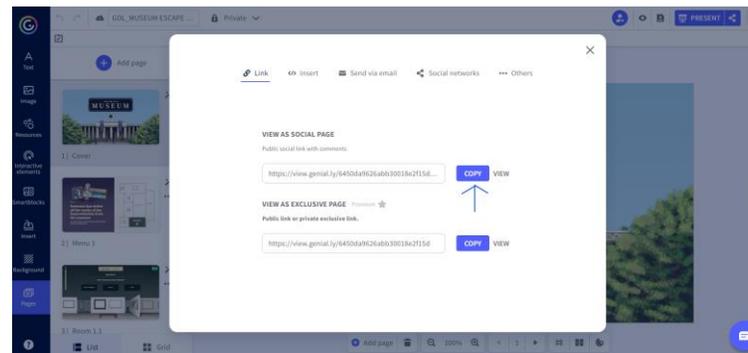
1. Tutte le modifiche e i progressi vengono salvati automaticamente.
In alto a sinistra, potete modificare il titolo del progetto.



2. In alto a destra, cliccando su “Share” (“Condividi”), potete pubblicare il vostro progetto: potete decidere di renderlo riutilizzabile da altri utenti, modificarne il titolo e aggiungere una breve descrizione. Poi, cliccate su “All set” (“Fatto”).



3. Condividete la vostra escape room tramite link, email, social network o Google Classroom o Microsoft Teams.



INFORMAZIONI AGGIUNTIVE

Potete vedere l'escape room creata [qui](#).