





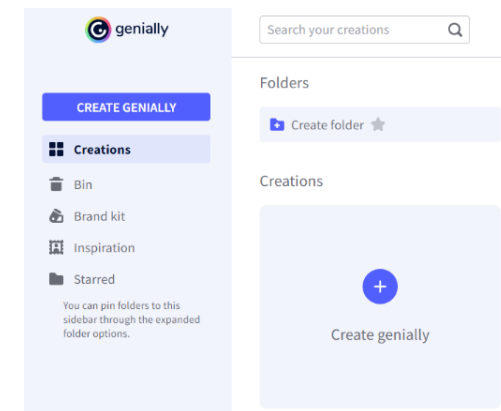
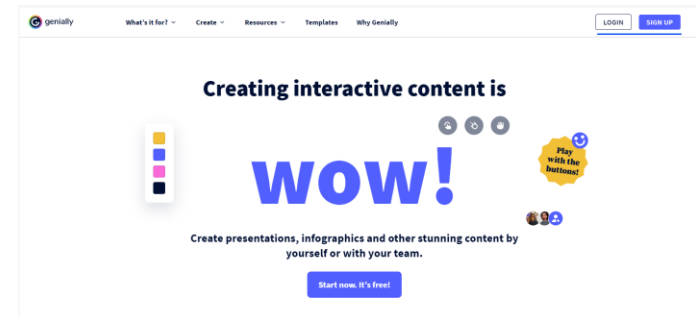


-  **PRZEDMIOT**                      Historia sztuki
-  **TEMAT  
LEKCJI**                              Impresjonizm
-  **WIEK**                                15-18 lat
-  **NARZĘDZIE**                        Genially
-  **AKTYWNOŚĆ**                        Stworzenie escape roomu (pokoju ucieczki/zagadek) w Genially
-  **ZASOBY:** Przydatne linki znajdują się w sekcji "Zasoby" w sekwencji pedagogicznej nr 8.  
Uwaga: Escape Room zostanie wykorzystany do sprawdzenia wiedzy zdobytej podczas pierwszej części lekcji - pytania są oparte na artykułach i filmach pokazanych w celu wyjaśnienia tematu lekcji.



### ROZPOCZĘCIE PRACY

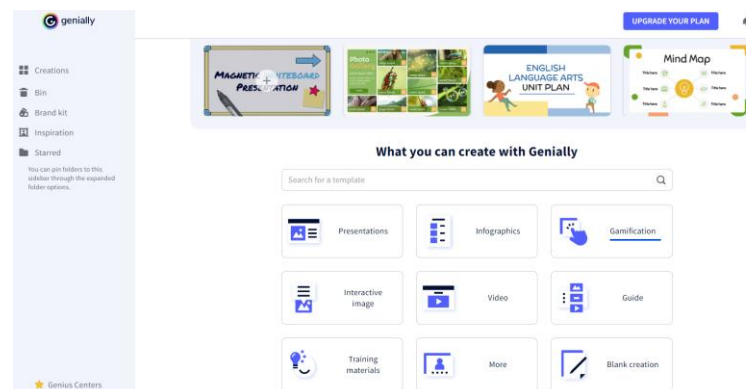
1. Wejdź na stronę [genial.ly.com](https://genial.ly.com)
2. Zaloguj się lub zarejestruj: w prawym górnym rogu kliknij "Zaloguj się" lub "Zarejestruj się" aby utworzyć konto. Możesz zarejestrować się za pomocą Google, poczty e-mail lub innych platform (np. Facebook)
3. Rozpocznij: po zalogowaniu wejdiesz na stronę główną Genially. Kliknij "Create Genially", aby rozpocząć tworzenie projektu.



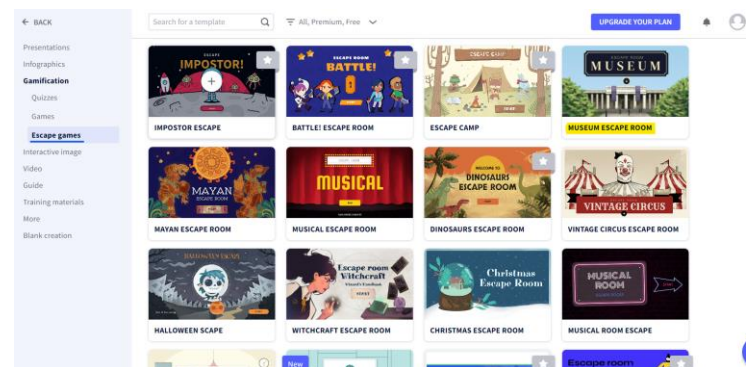


## PRZYGOTOWANIE AKTYWNOŚCI

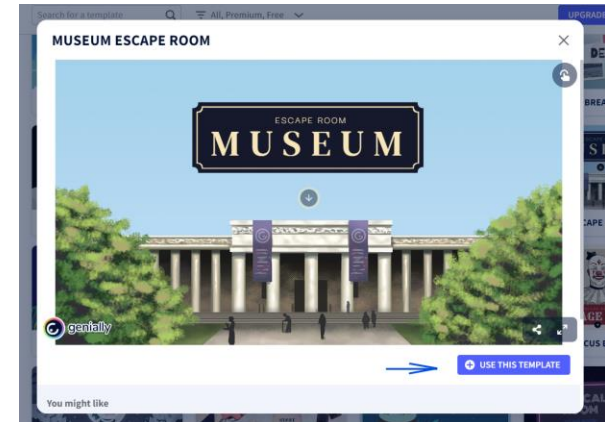
1. Wybierz typ zawartości, którą chcesz utworzyć: aby utworzyć Escape Room, kliknij "Gamification".



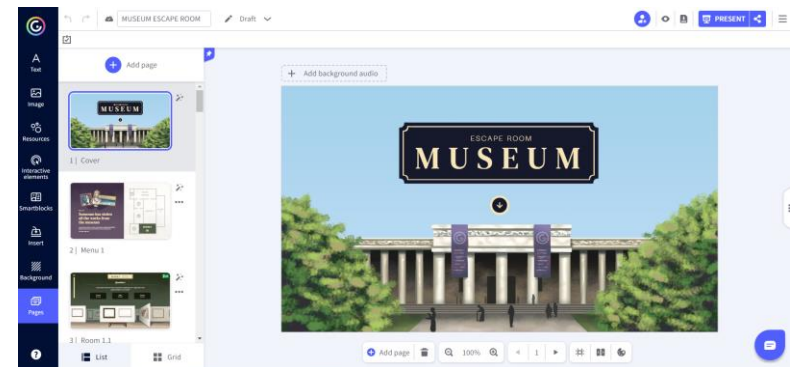
2. Następnie, po lewej stronie, kliknij na "Escape games" i wybierz spośród różnych szablonów ten, który preferujesz: my wybraliśmy "Museum Escape Room".



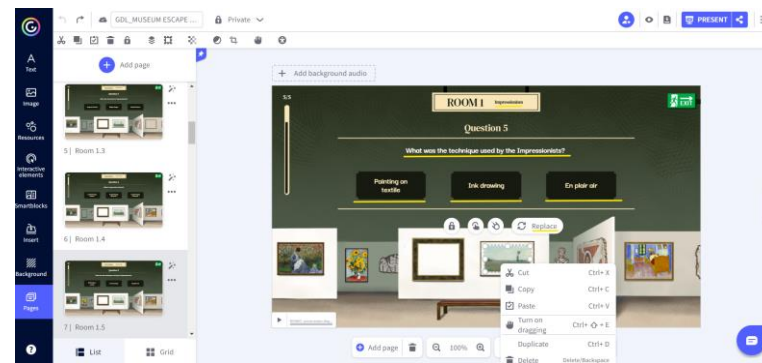
- Wybierz szablon i kliknij "Użyj tego szablonu", aby rozpocząć jego modyfikację.



- Możesz rozpocząć edycję projektu: możesz usuwać niepotrzebne elementy, edytować tekst, zmieniać kolory, czcionkę, rozmiar, zastępować obrazy itp. za pomocą menu po lewej stronie.

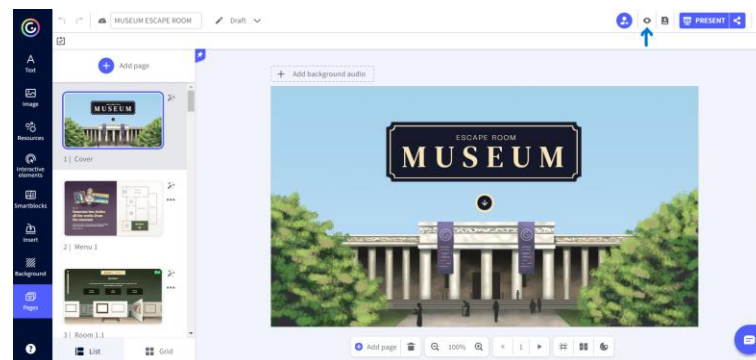


5. Wszystkie elementy można edytować, klikając je bezpośrednio na stronie. Można dodawać pytania i odpowiedzi oparte na artykułach i filmach przeanalizowanych podczas pierwszej części lekcji, gdy tematy lekcji zostały wyjaśnione.



6. Możesz dostosować wszystkie elementy escape roomu do swoich celów edukacyjnych i dodać tyle pytań, ile potrzeba aby sprawdzić wiedzę zdobytą przez uczniów.

7. Na górze, klikając ikonę "oka", możesz wyświetlić podgląd swojego projektu i przetestować wszystkie elementy, aby sprawdzić, czy twój pokój ucieczki działa (prawidłowe/nieprawidłowe odpowiedzi, dźwięki, przejścia, interaktywność itp.)

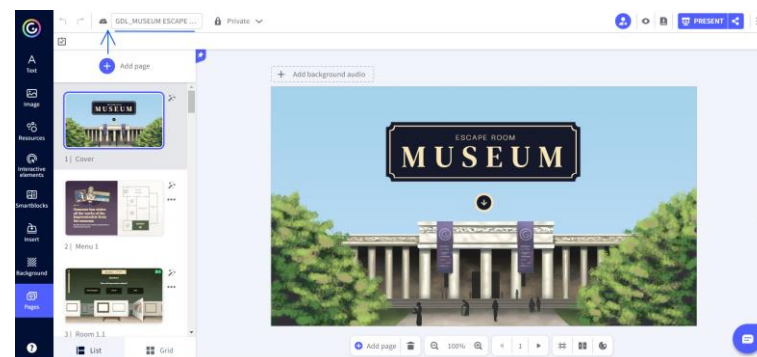




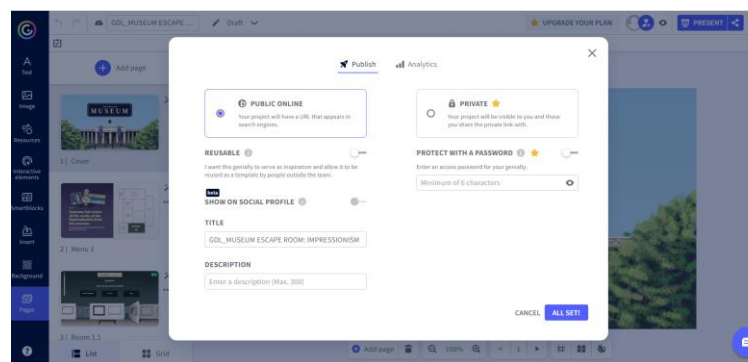
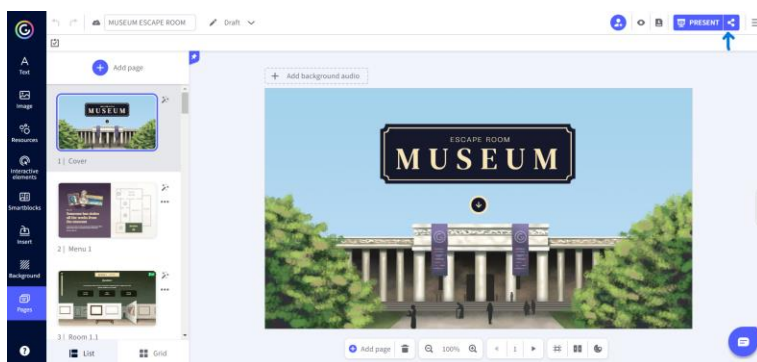


### ZAPIS I PUBLIKACJA

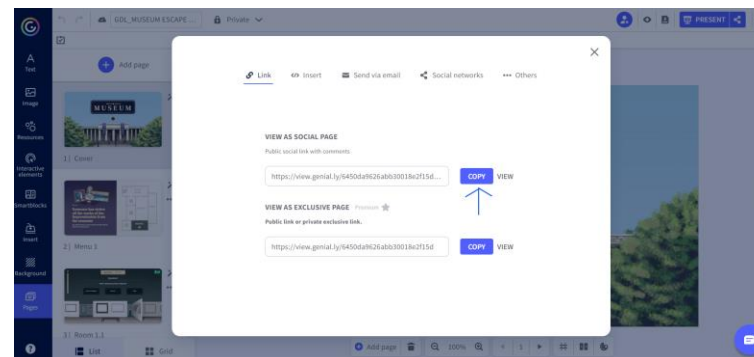
1. Wszystkie zmiany i postępy są automatycznie zapisywane.  
W lewym górnym rogu można zmienić tytuł projektu.



2. W prawym górnym rogu, klikając ikonę "Udostępnij", możesz opublikować swój projekt: możesz zdecydować, czy ma on być wielokrotnego użytku dla innych użytkowników, zmienić jego tytuł i dodać krótki opis. Następnie kliknij "Wszystko gotowe".



3. Udostępnij swój pokój ucieczki za pośrednictwem linku, poczty e-mail, sieci społecznościowych lub w Google Classroom lub Microsoft Teams.



### DODATKOWE INFORMACJE

Zobacz pokój ucieczki [TUTAJ](#).