



	DISCIPLINA	Istoria artei
	TEMA	Impresionismul
	NIVELUL	15-18 ani
	INSTRUMENT	Genially
	ACTIVITATE	Crearea unui escape room cu Genially

 **RESURSE:** Link-uri utile sunt incluse în secțiunea "Resurse" din secvența pedagogică nr. 8.

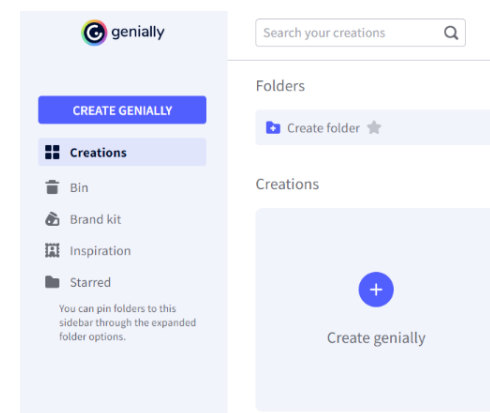
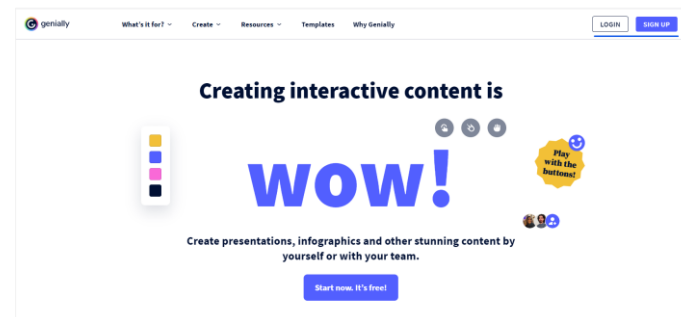
N.B.: Escape Room va fi folosit pentru a testa cunoștințele învățate în prima parte a lecției: întrebările se bazează pe articolele și videoclipurile prezentate pentru a explica tema lecției.





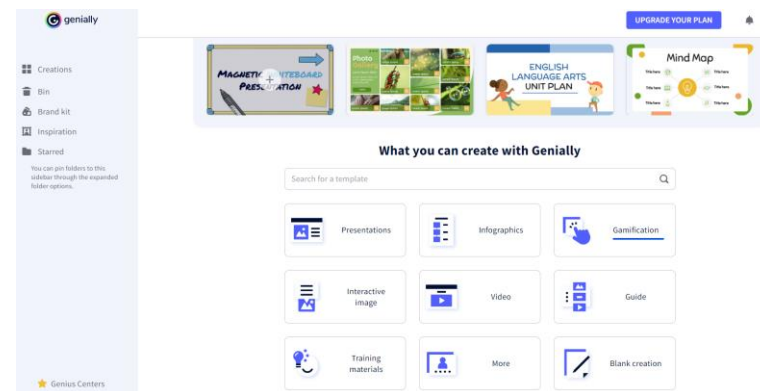
PAȘII – SĂ ÎNCEPEM

1. Accesați site-ul: genial.ly.com
2. Conectați-vă sau înregistrați-vă: În dreapta sus, dați clic pe "Login" sau "Sign Up" pentru a vă crea un cont. Vă puteți înregistra cu Google, cu e-mailul dvs. sau cu alte platforme (de exemplu, Facebook).
3. Start: Odată logat, veți intra pe pagina de start Genially. Faceți clic pe "Create Genially" pentru a începe să vă creați proiectul.

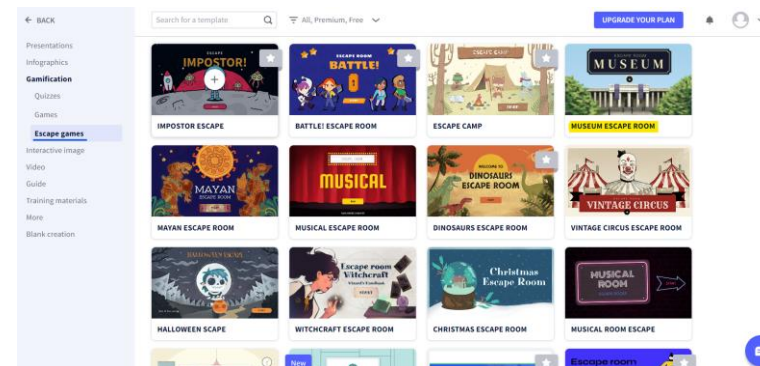


PREGĂTIȚI ACTIVITATEA

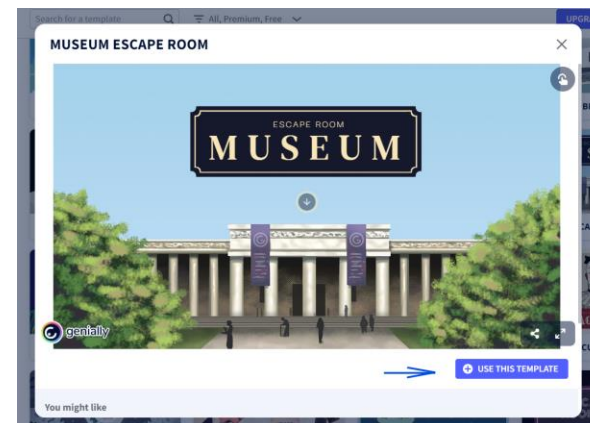
1. Selectați tipul de conținut pe care doriți să îl creați: pentru a crea o cameră de evadare, faceți clic pe "Gamificare".



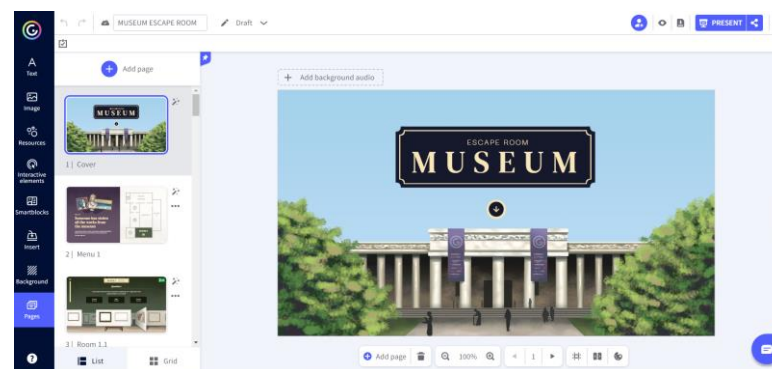
2. Apoi, în stânga, dați click pe "Jocuri de evadare" și alegeți din diversele șabloane pe cel pe care îl preferați: noi am ales "Museum Escape Room".



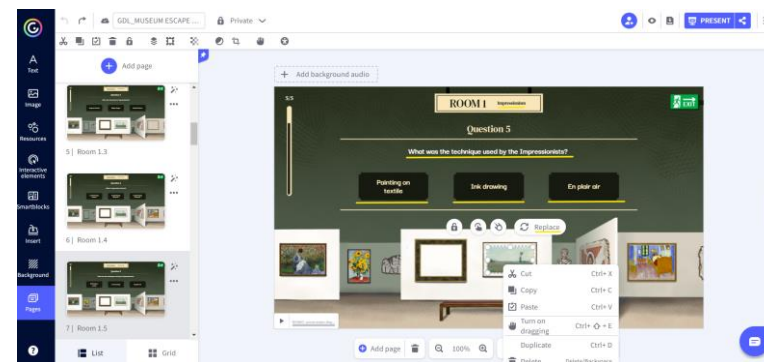
3. Selectați șablonul ales și dați clic pe "Folosiți acest șablon" pentru a începe să îl modificați.



4. Puteți începe să vă editați proiectul: puteți șterge elementele de care nu aveți nevoie, puteți edita textul, puteți schimba culorile, fontul, dimensiunea, puteți înlocui imaginile etc., folosind meniul din stânga.



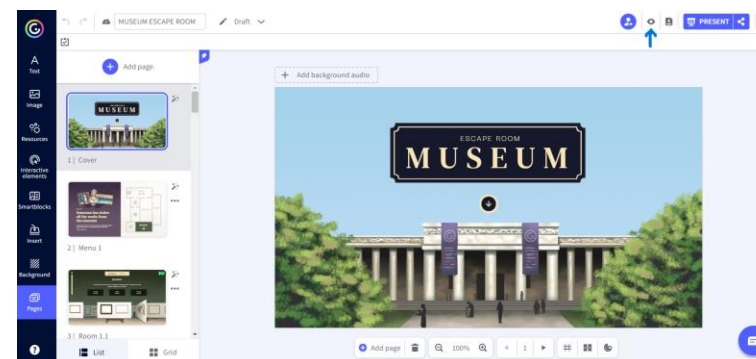
5. Toate elementele pot fi editate dând clic pe ele direct pe pagină. Puteți adăuga întrebări și răspunsuri bazate pe articolele și videoclipurile studiate în prima parte a lecției, când au fost explicate subiectele lecției.



6. Puteți adapta toate elementele escape room la obiectivele de învățare și puteți adăuga câte întrebări sunt necesare pentru a testa cunoștințele dobândite de elevii dvs.

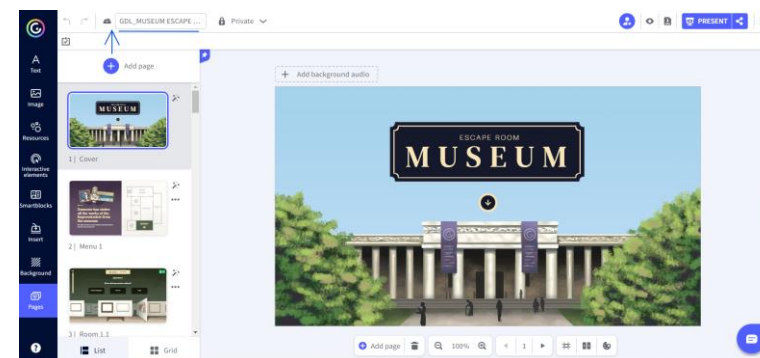
7. În partea de sus, făcând clic pe pictograma "eye", puteți previzualiza proiectul dvs. și puteți testa toate elementele pentru a vedea dacă escape room-ul dvs. funcționează (răspunsuri corecte/greșite, sunete, tranziții, interactivitate etc.).

FIȘA EXPLICATIVĂ NR 11

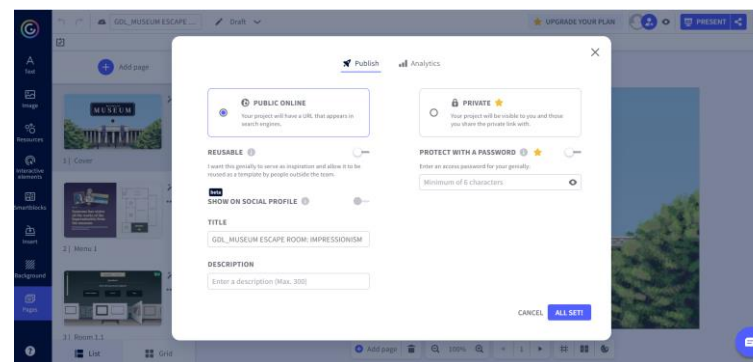
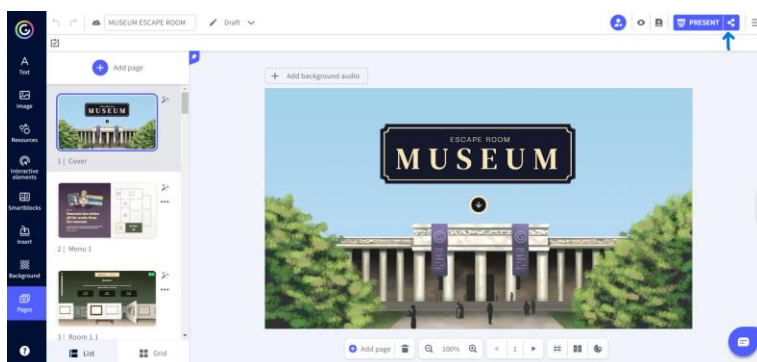


SALVAȚI ȘI PUBLICAȚI

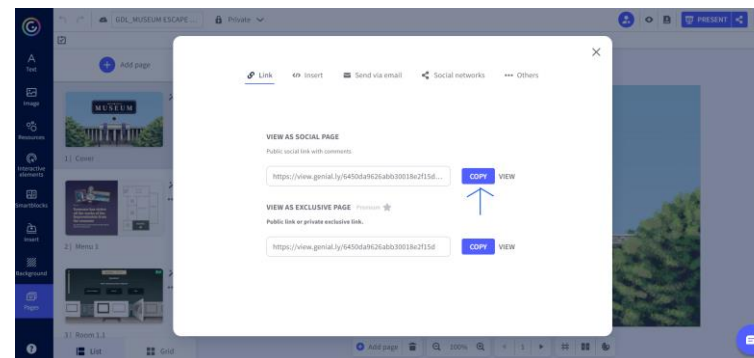
1. Toate modificările și progresele sunt salvate automat. În stânga sus, puteți modifica titlul proiectului dvs..



- În partea dreaptă sus, dând clic pe pictograma "Share" (Partajează), vă puteți publica proiectul: puteți decide să îl faceți reutilizabil pentru alți utilizatori, să îi modificați titlul și să adăugați o scurtă descriere. Apoi, dați clic pe "All set" (Totul este pregătit)".



3. Împărtășiți camera de evadare prin link, e-mail, rețele sociale sau în Google Classroom sau Microsoft Teams.



INFORMAȚII SUPLIMENTARE

Puteți vizualiza camera de evadare [aici](#).

