



RĒZEKNES PAMATSKOLA -  
ATTĪSTĪBAS CENTRS



genially

# **IT risinājumi izglītībā Interaktīvu materiālu veidošanas programma "Genially"**

Tehniskā atbalsta materiāls



# Resursi

## ➡ **Attēli** (nav jānorāda autortiesības):

[pixabay.com](https://pixabay.com)  
[unsplash.com](https://unsplash.com)  
[pexels.com](https://pexels.com)

## ➡ **Radi attēlus pats** (mākslīgais intelekts):

[dezgo.com/txt2img](https://dezgo.com/txt2img)  
[gencraft.com](https://gencraft.com)  
[deepai.org/machine-learning-model/text2img](https://deepai.org/machine-learning-model/text2img)  
[picsart.com/ai-image-generator/](https://picsart.com/ai-image-generator/)

## ➡ **Teksta pārveide uz audio:**

[ttsmp3.com](https://ttsmp3.com) - noderēs, gatavojot materiālu angļu valodas mācību stundām  
[ttsfree.com](https://ttsfree.com) - ir pieejama latviešu valoda

## ➡ **Attēla fona noņemšana:**

[remove.bg](https://remove.bg)



# 1. Reģistrēšanās

Interneta adresi joslā ierakstiet - **genial.ly** Logā, kas atvērsies, labajā, augšējā stūrī redzēsiet opciju - "**Sign up**". Ielogoties var ar savu "Google," "Facebook" un citiem kontiem.

The image shows the Genially homepage. At the top, there's a navigation bar with the Genially logo, links like 'What's it for?', 'Create', 'Templates', and 'Why Genially', and buttons for 'LOGIN' and 'SIGN UP'. The 'SIGN UP' button is circled in red. Below the navigation bar, the main heading reads 'Unlock your genius. Design interactive content.' followed by a subtext: 'Engage your audience with beautifully clickable, gamified and media-rich experiences - made in moments.' A blue button says 'Get started - it's free!'. Below this, three features are listed: 'Free forever for core features', 'No credit card required', and '50+ interaction & animation settings'. On the right, a section titled 'Create your free account!' shows options to 'Sign up with Google' and 'Sign up with other platforms', with a list of social media icons (Facebook, Office 365, Twitter, LinkedIn).

## 2. Aktivitātes veidošana

1. Šeit būs Jūsu galvenā darba virsma, kur automātiski glabāsies visas veidotās aktivitātes. Lai veidotu jaunu aktivitāti, izvēlamies opciju "**Create Genially**"

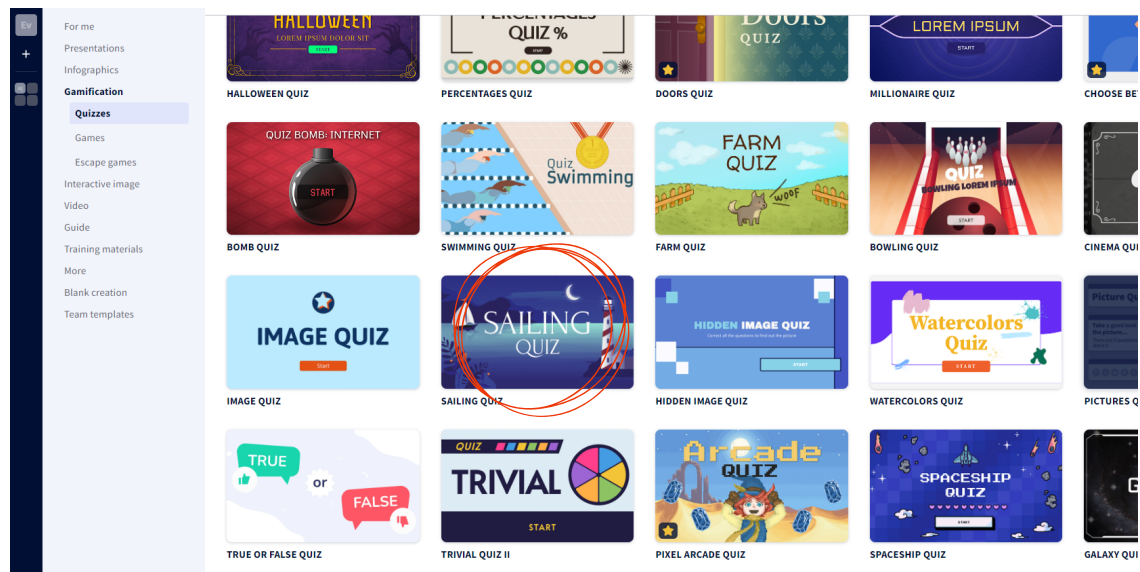
The image shows the 'My space' dashboard in Genially. On the left is a sidebar with a 'Development Center' menu containing 'CREATE GENIALLY', 'My space', 'Settings', 'Activity', 'Team templates', 'Brand kit', 'Inspiration', and 'Bin'. The main area has a header 'My space' and a subtext 'Development Center this is your individual space.' Below this, there are sections for 'Folders' (with a 'Create folder' button) and 'Creations'. A central message says 'Create something amazing' with a subtext 'This space is just for you. No one else has access to the content you save here.' A large blue button labeled 'CREATE GENIALLY' is prominent, with a circled '1' next to it. At the bottom left, there's a 'WHAT'S NEW?' button.

2. Atvērsies logs, kurā būs ļoti daudz aktivitāšu veidu - **(1)** prezentācijas, infografikas, spēlošana (gamification), u.c. Te jau ir gatavas veidnes, kuras var izmantot par pamatu, lai liktu tajās sev nepieciešamo informāciju. Šajā paraugā izvēlēsimies sadaļu "**Gamification**"

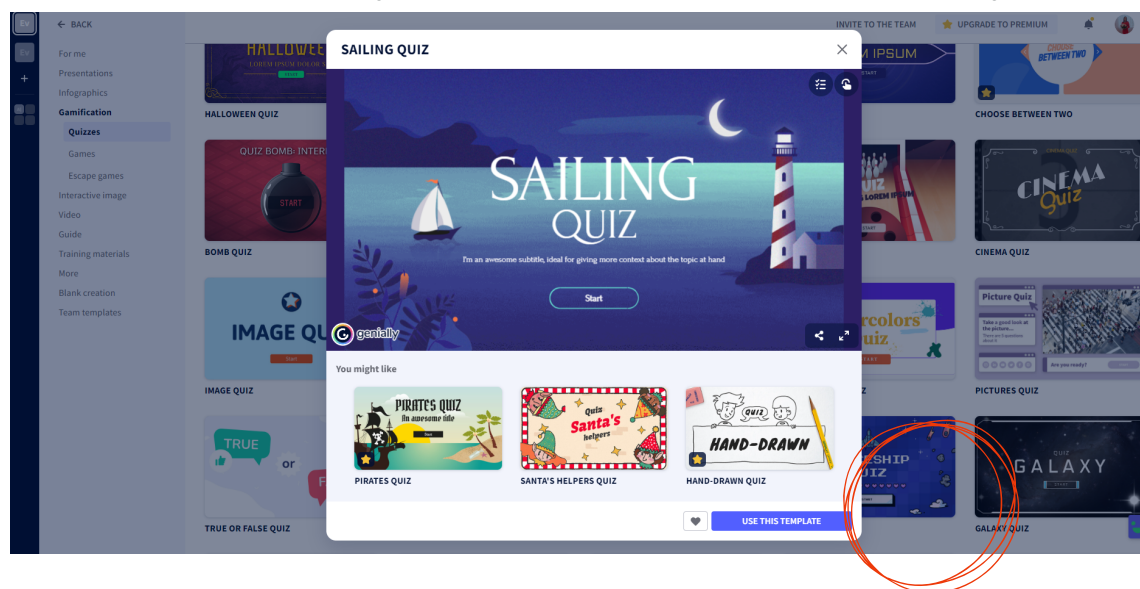
The image shows the template selection screen in Genially. On the left is a sidebar with a 'For me' menu containing 'Presentations', 'Infographics', 'Gamification', 'Interactive image', 'Video', 'Guide', 'Training materials', 'More', 'Blank creation', and 'Team templates'. The main area has a header 'What you can create with Genially' and a search bar. Below this, there's a row of template categories: 'For me', 'Presentations', 'Infographics', 'Gamification' (circled in red with a circled '1'), 'Interactive image', 'Video', 'Guide', 'Training materials', 'More', and 'Blank creation'. Below the categories, there are several template thumbnails. The first row is titled 'It's TIME' and includes templates like 'Christmas', 'Christmas Escape Room', 'Christmas Elves', 'Folding card', and 'New Year'. The second row is titled 'To teach the class' and includes templates like 'WATERCOLOR AND PAINTBRUSHES', 'EINSTEIN PRESENTATION', 'HISTORY Unit plan', 'THAT'S ME', and 'NUM'. The third row is titled 'To gamify the classroom' and includes a template titled 'NUM'.



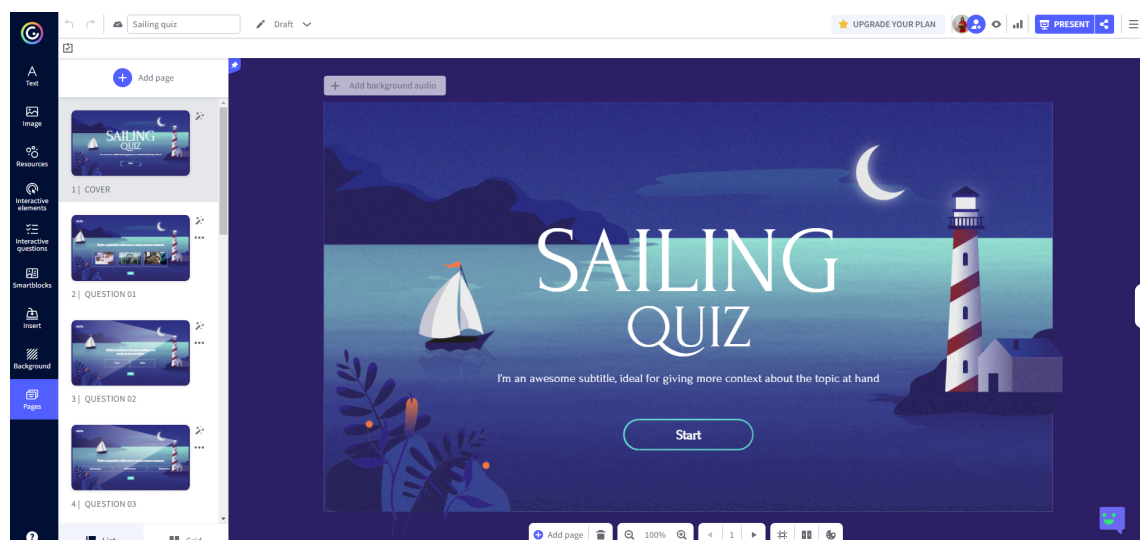
3. Šajā instrukcijā kā paraugs tiks veidota aktivitāte ar jau gatavu veidni - "Sailing Quiz".  
Uzklīkšķiniet uz šīs spēles.



4. Atvērsies logs, kurā varēsiet apskatīties, kā spēle izskatās. Lai to rediģētu (pievienojot sev nepieciešamo informāciju), nospiediet "**Use this template**" (labajā, apakšējā stūrī)



5. Spēle atvērsies jaunā logā. Izskatīsies līdzīgi kā PowerPoint prezentācija (spēles slaidus varēsiet redzēt kreisajā pusē, bet centrā būs slaidis, kuru rediģēsiet).







## Kreisās sānu joslas opcijas:

**Text** - (teksts) Dažādi teksta stili

**Image** - (attēli) Var gan izmantot iepriekš sagatavotus un saglabātus savā datorā; var meklēt piedāvātajās vietnēs

**Resources** - (resursi) Dažādi simboli, ikonas, grafiki, ilustrācijas, līnijas, silueti

**Interactive elements** - (interaktīvi elementi) Līdzīgi kā "resources"

**Interactive questions** - (interaktīvi jautājumi) Var pievienot dažāda veida jautājumus (ar atbilžu variantiem; "patiesi" - "nepatiesi" apgalvojumi; salikt pareizā secībā; jautājumi, kuru atbildes ir attēli)

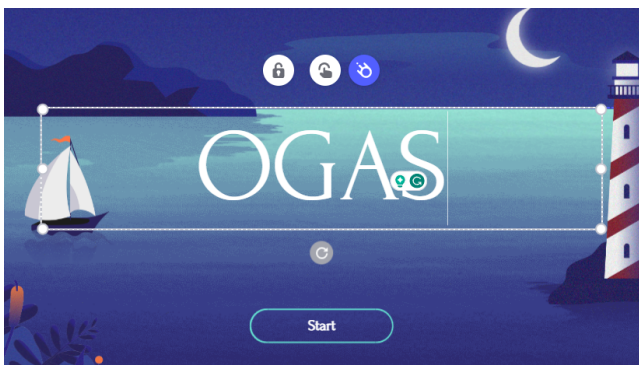
**Smartblocks** - (datu vizualizācijas) Datu tabulas, grafiki

**Insert** - (ievietot) Ievietot var audio (bezmaksas versijā - ierunāt savu tekstu), video

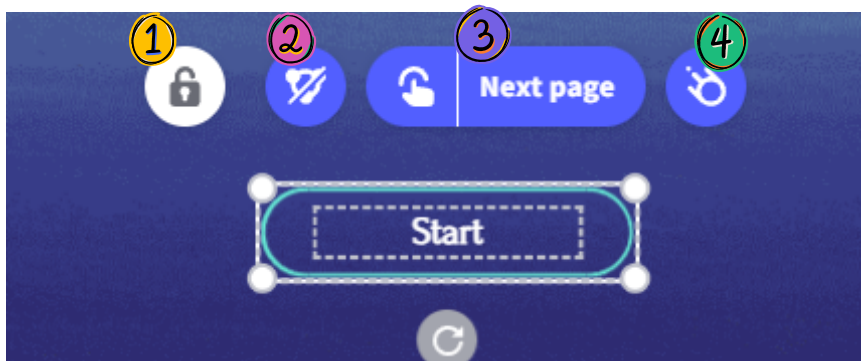
**Background** - (fons) Fona maiņas iespējas

**Pages** - (lapas jeb kadri) Var redzēt visu sagatavoto materiālu (līdzīgi, kā veidojot prezentāciju "PowerPoint", kad kreisajā sānu joslā redzami visi slaidi)

6. Nomainīsim spēles nosaukumu. To var izdarīt, uzklikšķinot uz patreizējā nosaukuma "Sailing Quiz". Tagad varam uzrakstu izdzēst un ierakstīt sev vajadzīgo. Šajā paraugā - Ogas. Tāpat nomainīsim pogu "Start" uz "Starts" vai "Aiziet!"



7. **Kā padarīt elementus interaktīvus?** Jebkuram elementam (tekstam, attēlam) var pievienot interaktīvo funkciju. Piemēram, šajā spēlē ir redzama poga "**Start**". Kad skolēns uz tās uzspiež, tad spēle sākas. Uzspiežot uz šīs pogas, augšā parādās 4 nelielas ikonas.



1.-bloķēt (elementu var nobloķēt, bet tad tam nevarēs piešķirt interaktīvo funkciju.)

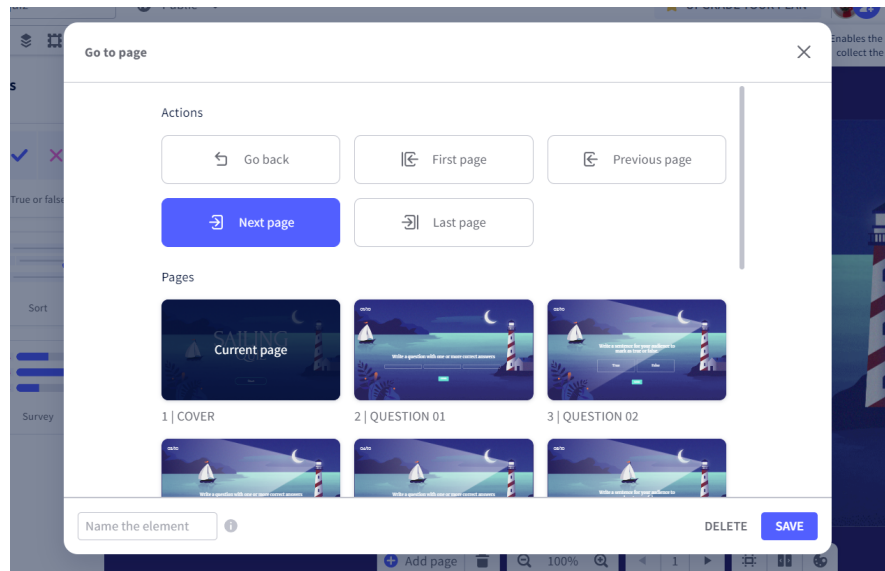
2.- noņemt grupēšanu (deaktivizējot šo opciju, dažas elementa daļas kļūst neaktīvas. Kā šajā paraugā - poga "Start" ir taisnstūra formā. Atgrupējot tekstu no figūras, skolēns vairāk nevarēs uz tās uzspiest un tādējādi nokļūt tālāk.

3.- rediģēt interaktivitāti (ar šīs ikonas palīdzību mēs varam noteikt, kas notiks, ja skolēns uzklikšķinās un kāda no elementiem. Šajā gadījumā mēs vēlamies, lai, noklikšķinot uz "Start", skolēns tiktu "aizvests" uz spēles sākumu.

4. - animācija. Var piešķirt katram elementam kādu animāciju, piemēram, kā parādās ikona - no kuras puses tā uziet, cik ātri)



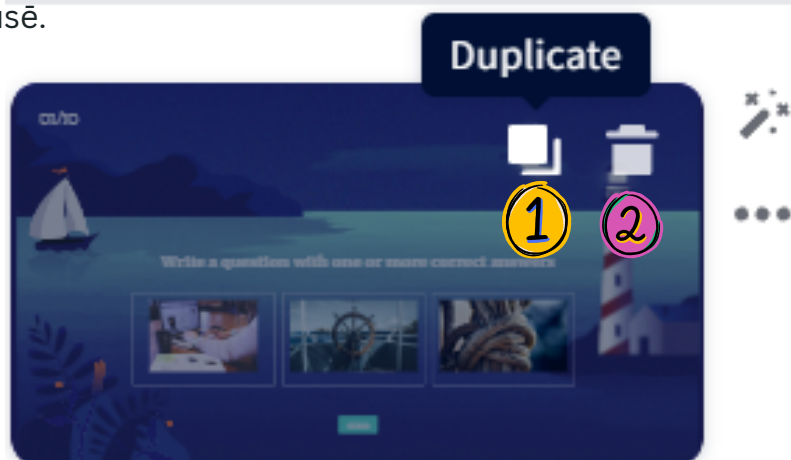
8. Šajā paraugā mēs izmantosim otro ikonu no labās puses (**Next page**). Nospiežot, atveras visa sagatavotā spēle. Tumšākais lauciņš (**Current Page**) ir lapa, kurā esam patreiz. Tātad, ja skolēns uzspiedīs uz pogas "**Start**", viņam ir jānokļūst pie pirmā jautājuma, kas mums ir 2 kadrā (ieklikšķinām aplīti). Kad esam izvēlējušies, spiežam "**Save**". Tādā veidā interaktivitāti (kas notiek, kad skolēns nospiež uz konkrēta elementa) mēs varam mainīt jebkam, kas redzams konkrētā kadrā.



Šajā gadījumā mums nepieciešams, ka skolēns, uzklikšķinot uz pogas "Start" nokļūst pie pirmā jautājuma, kas ir nākamajā lapā (next page), bet var izmantot arī citas opcijas:

- 1.- doties atpakaļ (go back)
- 2.- pirmā lapa (first page)
- 3.- iepriekšējā lapa (previous page)
- 4.- nākošā lapa (next page)
- 5.- pēdējā lapa (last page)

9. Kadrus varam dublēt "**duplicate**" (1) (ja vajadzīgi vairāki vienādi) vai arī dzēst "**delete**" (2). Šīs izvēles (divas ikonas labajā augšējā stūrī) parādās, uzklikšķinot uz konkrēta kadra kreisajā pusē.



10. Kad viss ir pabeigts, var apskatīties, kā sagatavotā spēle izskatās. Lapas augšējā labajā stūrī ir "actiņa" vai opcija "**present**" (1) Varam izspēlēt un pārlicināties, ka viss darbojas tieši tā, kā iecerēts. Ja korekcijas nav nepieciešamas, spiežam **kopīgošanas** pogu (2).





11. Lai spēle būtu pieejama skolēniem, to vajag publicēt. Logā, kas atvērsies, nospiežot kopīgošanas pogu, būs jāaizpilda kreisā puse: 1.**Title**: aktivitātes nosaukums (šajā gadījumā - Ogas); 2.**Description**: īss apraksts (piemēram, vārdu krājuma spēle) Tad spiežam "**All set**" (3) (viss gatavs).

 Publish Activity**PUBLIC ONLINE**

Your project will have a URL that appears in search engines.

**PRIVATE** ★

Your project will be visible to you and those you share the private link with.

**REUSABLE** ⓘ

I want this genially to serve as inspiration and allow it to be reused as a template by people outside the team.

**PROTECT WITH A PASSWORD** ⓘ ★

Enter an access password for your genially:

Minimum of 6 characters

**1****TITLE**

Ogas

**2****DESCRIPTION**

Vārdu krājuma spēle

CANCEL

**ALL SET!****3**

12. Parādīsies jauns logs, kurā Jums būs iespēja **nokopēt saiti**, kuru var tad sūtīt skolēniem.

 Link Insert Send via email Social networks Others**VIEW AS SOCIAL PAGE**

Public social link with comments

<https://view.genial.ly/656f05f704b8580014109325/interactive-content-ogas>

**COPY**

VIEW

**VIEW AS EXCLUSIVE PAGE** Premium ★

Public link or private exclusive link.

<https://view.genial.ly/5e4d83eda...>

**COPY**

VIEW

# Tas arī viss! Jūsu spēle ir gatava!

