

Δημιουργία και αξιοποίηση διαδραστικού, εκπαιδευτικού, ψηφιακού υλικού τοπικής ιστορίας με το Genially

Σπύρος Σπύρου

Υποψ. Δρ. ΠΤΔΕ Πανεπιστημίου Αιγαίου
spspyrou13@gmail.com

Παναγιώτης Κανύχης

Υποψ. Δρ. ΠΤΔΕ Πανεπιστημίου Αιγαίου
p.kanychis@aegean.gr

Λοΐζος Σοφός

Καθηγητής ΠΤΔΕ Πανεπιστημίου Αιγαίου
lsofos@rhodes.aegean.gr

Χρυσή Βιτσιλάκη

Ομ. Καθηγήτρια ΤΕΠΑΕΣ Πανεπιστημίου Αιγαίου
vitsilaki@aegean.gr

➤ ΠΕΡΙΛΗΨΗ

Η πλατφόρμα «Genially» αναδεικνύεται ως ένα αποτελεσματικό εργαλείο στον τομέα της εκπαιδευτικής τεχνολογίας, καθώς επιτρέπει στους εκπαιδευτικούς να δημιουργούν διαδραστικό και εντυπωσιακό περιεχόμενο με ελάχιστη προγραμματιστική γνώση. Μέσω της πλατφόρμας αυτής, οι εκπαιδευτικοί μπορούν να αναβαθμίσουν τη διδασκαλία τους και να προωθήσουν την αναλυτική σκέψη, τη δημιουργικότητα και τις ψηφιακές δεξιότητες των μαθητών/τριών τους. Το «Genially» επιτρέπει τη δημιουργία διαδραστικών εικόνων, παρουσιάσεων, παιχνιδιών, κουίζ και άλλων περιεχομένων. Η πλατφόρμα παρέχει ευέλικτα εργαλεία και λειτουργίες που επιτρέπουν στους χρήστες να δημιουργήσουν πρωτότυπο και δυναμικό περιεχόμενο. Το άρθρο επικεντρώνεται στην αξία και την αποτελεσματικότητα του Genially στη δημιουργία διαδραστικών εικόνων τοπικής ιστορίας για εκπαιδευτικούς σκοπούς. Αναλύονται τα βασικά χαρακτηριστικά του εργαλείου και παρουσιάζεται ένα διδακτικό σενάριο που βασίζεται στην αξιοποίηση του Genially. Επιπλέον, παρέχονται τα βασικά βήματα που ακολουθούν εκπαιδευτικοί/μαθητές/μαθήτριες για να δημιουργήσουν διαδραστικές εικόνες στο Genially, εστιάζοντας σε παιδιά της Δ' τάξης του Δημοτικού Σχολείου. Τα παιδιά θα δημιουργήσουν τη διαδραστική εικόνα για να εμπλουτίσουν τις ψηφιακές τους δεξιότητες και για να παρουσιάσουν στους άλλους/άλλες συμμετέχοντες/ούσες σε πρόγραμμα eTwinning στοιχεία της τοπικής τους ιστορίας.

Λέξεις-κλειδιά: Genially, Διαδραστικότητα, Διαδραστική Εικόνα, Τοπική Ιστορία, eTwinning.

➤ ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Οι εξελίξεις στην εκπαιδευτική τεχνολογία έχουν φέρει τεράστιες αλλαγές στον τρόπο που διδάσκονται και μαθαίνονται νέες γνώσεις και δεξιότητες. Με την αυξανόμενη πολυπλοκότητα των περιεχομένων και την ανάγκη για πιο αποτελεσματικές μεθόδους παρουσίασης, οι εκπαιδευτικοί αναζητούν συχνά νέα εργαλεία που να τους επιτρέπουν να δημιουργήσουν διαδραστικά και εντυπωσιακά περιεχόμενα που θα απευθύνονται στους/ στις μαθητές/ τριές τους ή ακόμα και οι μαθητές/τριές τους να γίνουν οι ίδιοι δημιουργοί. Ένα από τα εργαλεία που έχει αποδειχθεί ιδιαίτερα αποτελεσματικό σε αυτόν τον τομέα είναι η πλατφόρμα «Genially».

Η «Genially» είναι μια πλατφόρμα δημιουργίας διαδραστικών εικόνων, παρουσιάσεων, παιχνιδιών, κουίζ κ.ά. που επιτρέπει στους χρήστες να δημιουργούν πρωτότυπο και δυναμικό περιεχόμενο με ελάχιστη προγραμματιστική γνώση (Sanchez & Plumettaz-Sieber, 2019). Χρησιμοποιώντας την «Genially», οι εκπαιδευτικοί μπορούν να αναβαθμίσουν τη διδασκαλία τους δημιουργώντας πρωτότυπο, διαδραστικό, εκπαιδευτικό, ψηφιακό υλικό. Επίσης, μπορούν να καθοδηγήσουν τους/ τις μαθητές/ τριές τους να γίνουν δημιουργοί ψηφιακού υλικού αναπτύσσοντας τις ψηφιακές τους δεξιότητες.

Στο παρόν άρθρο, θα εξετάσουμε την αξία και την αποτελεσματικότητα του Genially στη δημιουργία διαδραστικών εικόνων για εκπαιδευτικούς σκοπούς. Θα αναλύσουμε τα βασικά χαρακτηριστικά του εργαλείου, ένα διδακτικό σενάριο που θα βασίζεται στην αξιοποίηση του Genially και τα βασικά βήματα που χρειάζονται για να ακολουθήσει κάποιος για να δημιουργήσει διαδραστικές εικόνες τοπικής ιστορίας στο Genially από παιδιά της Δ΄ ενός Δημοτικού Σχολείου.

➤ ΤΙ ΕΙΝΑΙ Η GENIALLY

Η Genially είναι μια διαδικτυακή υπηρεσία (WEB 2.0.), που χρησιμοποιείται για την παραγωγή ελκυστικού, ψηφιακού υλικού το οποίο μπορεί να έχει τη μορφή αφισών, παιχνιδιών, διαδραστικών εικόνων, παρουσιάσεων, γραφημάτων κ.ά. (Sanchez & Plumettaz-Sieber, 2019). Επιπλέον, η ψηφιακή αυτή πλατφόρμα δημιουργήθηκε το 2015, στην Κόρδοβα της Ισπανίας κι έλαβε το βραβείο Global Edtech Startup Award (GESA) στο Λονδίνο, για τις κατηγορίες τεχνολογίας και εκπαίδευσης (Kazmierczak, 2020). Επίσης, δάσκαλοι/ ες και μαθητές/ τριες έχουν τη δυνατότητα να εισάγουν συνδέσμους ιστού, κείμενα, βίντεο, ήχους, αντικείμενα, εικόνες, όταν δημιουργούν οτιδήποτε στο Genially (Hermita et al., 2021).

Διαδραστικότητα και διαδραστικό, ψηφιακό, εκπαιδευτικό υλικό

Η διαδραστικότητα ή αλληλεπιδραστικότητα (interactivity) είναι η δυνατότητα ύπαρξης αμφίδρομης επικοινωνίας, με άλλα λόγια είναι η δυνατότητα, που έχει ο χρήστης να αλληλεπιδρά με το περιβάλλον της εφαρμογής, δηλαδή, να συμμετέχει στη διαδικασία της επικοινωνίας και να ελέγχει ή και να παρεμβαίνει στις πληροφορίες, που παρουσιάζονται στην οθόνη του. Με αυτόν τον τρόπο, ο χρήστης μπορεί να ελέγξει και να καθορίσει τη μορφή, τη σειρά και την ταχύτητα με την οποία παρουσιάζεται η πληροφορία (Roussou, 2004).

Κάθε εκπαιδευτικός – δημιουργός διαδραστικού, ψηφιακού εκπαιδευτικού υλικού επιδιώκει να εμπλέξει τον εκπαιδευόμενο σε μια ερμηνευτική σχέση, προκειμένου να αλληλεπιδράσει με το περιεχόμενο. Ωστόσο, υπάρχουν δύο βασικοί τρόποι για να εμπλακούν οι εκπαιδευόμενοι με το διαδραστικό, ψηφιακό, εκπαιδευτικό υλικό. Στην πρώτη περίπτωση, το ψηφιακό υλικό παρέχεται κυρίως με τη μορφή πληροφοριών (παθητική συμμετοχή). Σε αυτήν την περίπτωση μπορεί η πληροφόρηση να είναι αποδοτική, όμως ο αναγνώστης δεν μπορεί να αξιοποιήσει άμεσα τις πληροφορίες, δηλαδή οι γνώσεις παραμένουν αδρανείς. Στη δεύτερη περίπτωση, ο εκπαιδευόμενος τοποθετείται σε ένα πλαίσιο εργασίας και δημιουργίας, στο οποίο αυτός καλείται να αξιοποιήσει τις πληροφορίες, προκειμένου να πάρει αποφάσεις και να ενεργήσει (ενεργή συμμετοχή). Η παρώθηση μπορεί να υποστηριχτεί από ποικίλα στοιχεία του διαδραστικού, ψηφιακού, εκπαιδευτικού υλικού, τα οποία όταν διαμορφωθούν με οργανωμένο και συνδυαστικό τρόπο, παρέχουν τη δυνατότητα να προσελκύουν το ενδιαφέρον, να παρακινούν τους εκπαιδευόμενους να ασχοληθούν και να τους ενθαρρύνουν συνεχώς, ώστε να μην εγκαταλείψουν τη μελέτη (Σοφός, Κώστας & Παράσχου, 2015).

➤ ΔΙΔΑΚΤΙΚΟ ΣΕΝΑΡΙΟ ΜΕ ΤΗ ΧΡΗΣΗ ΤΗΣ ΠΛΑΤΦΟΡΜΑΣ “GENIALLY”

Το διδακτικό σενάριο αφορά στο πώς μπορεί να αξιοποιηθεί η πλατφόρμα δημιουργίας ψηφιακού υλικού «Genially» από τα παιδιά της Δ΄ ενός Δημοτικού Σχολείου για να δημιουργήσουν μία διαδραστική εικόνα ώστε να εμπεδώσουν και να παρουσιάσουν με διαφορετικό τρόπο τη διδαχθείσα ύλη και την τοπική τους ιστορία σ΄ ένα πρόγραμμα eTwinning. Τα παιδιά υπό την καθοδήγηση του δασκάλου τους γίνονται παραγωγοί και αξιοποιούν τη «Genially» για να εμπεδώσουν καλύτερα το κεφάλαιο 43: «Ιστορία του τόπου μου» στις 6^{ης} Ενότητας: «Θέματα τοπικής ιστορίας» της Δ΄ Δημοτικού. Επίσης, οι μαθητές/τριες θα δημιουργήσουν τη διαδραστική εικόνα για να εμπλουτίσουν τις ψηφιακές τους δεξιότητες και για να παρουσιάσουν στους άλλους/ άλλες συμμετέχοντες/ ούσες σε πρόγραμμα eTwinning στοιχεία της τοπικής τους ιστορίας.

Ταυτότητα σεναρίου διδασκαλίας

Στην ενότητα Α περιέχονται τα βασικά πεδία για τον προσδιορισμό των χαρακτηριστικών του εκπαιδευτικού σεναρίου διδασκαλίας και του δημιουργού του:

Τίτλος Σεναρίου: Διαδραστική εικόνα τοπικής ιστορίας

Δημιουργός/ οι Σεναρίου: Σπύρου Σπύρος

Διάρκεια εφαρμογής σεναρίου: 10 διδακτικές ώρες

Θέμα/αντικείμενο διδασκαλίας:

- Εκμάθηση χρήσης της πλατφόρμας «Genially» και συγκεκριμένα η δημιουργία διαδραστικής εικόνας.
- Το προς διδασκαλία κεφάλαιο είναι το κεφάλαιο 43: «Ιστορία του τόπου μου» στην 6^η Ενότητα: «Θέματα τοπικής ιστορίας» της Δ' Δημοτικού.

Σύντομη Περιγραφή Εκπαιδευτικού Προβλήματος

Γενικός σκοπός του διδακτικού σεναρίου είναι η ανάπτυξη των ψηφιακών δεξιοτήτων των παιδιών, να γίνουν τα ίδια ερευνητές ανακαλύπτοντας μόνα τους την επιστημονική γνώση για αυτό και οργανώνουμε την πιο κάτω εκπαιδευτική δραστηριότητα. Η εκπαιδευτική δραστηριότητα είναι η «Δημιουργία διαδραστικής εικόνας τοπικής ιστορίας» με την πλατφόρμα «Genially». Τα παιδιά χωρισμένα σε ομάδες ακολουθούν τα βήματα που αναλύονται στη συνέχεια για να δημιουργήσουν διαδραστικές εικόνες τοπικής ιστορίας. Για να φέρουν εις πέρας την αποστολή τους πρέπει να δουλέψουν αρμονικά στις ομάδες τους, να αποκτήσουν τις απαραίτητες ψηφιακές δεξιότητες για την άντληση των ορθών πληροφοριών από το διαδίκτυο, να χειρίζονται την πλατφόρμα «Genially» στους ηλ. υπολογιστές και να μάθουν τη διαδικασία δημιουργίας διαδραστικής εικόνας με την πλατφόρμα αυτή.

Καινοτομία/ πρωτοτυπία

Η καινοτομία της συγκεκριμένης εκπαιδευτικής δράσης έγκειται στο ότι οι ίδιοι οι μαθητές/ τριες θα μετατραπούν σε ερευνητές, θα μάθουν να δημιουργούν μόνοι/ες τους διαδραστικές εικόνες και θα εμπεδώσουν σε βάθος τις επιδιωκόμενες διδαχθείσες γνώσεις αφού θα ψάξουν μόνοι τους υλικό με το οποίο θα δημιουργήσουν τις εικόνες.

Κοινό που Στοχεύει

- Στην ενότητα Α περιβαθμίδα Εκπαίδευσης: Πρωτοβάθμια εκπαίδευση.
- Τάξη εφαρμογής: Ομάδα στόχος η Δ' τάξη Δημοτικού Σχολείου.
- Εύρος ηλικίας: Μαθητές/ τριες Δ' τάξης.
- Διαθεματικό: Το κυριότερο γνωστικό αντικείμενο είναι η Ιστορία της Δ' Δημ., αλλά εμπλέκεται και η Πληροφορική και η γνώση χρήσης ηλ. Υπολογιστών.

Σκοποί και Μαθησιακά αποτελέσματα

Στην ενότητα αυτή, εμπεριέχονται πεδία που αφορούν στη στοχοθέτηση και τους σκοπούς που έχουν τα εκάστοτε εκπαιδευτικά σενάρια διδασκαλίας πάντα σε εναρμόνιση με τις εκπαιδευτικές ενέργειες οι οποίες εντάσσονται σε φάσεις διδασκαλίας.

Σκοπός του Σεναρίου

Γενικός σκοπός είναι τα παιδιά να αναπτύξουν τις ψηφιακές τους δεξιότητες, ψηφιακές δεξιότητες όπως η άντληση ορθών πληροφοριών στο διαδίκτυο, η διαχείριση πλατφόρμων δημιουργίας ψηφιακού υλικού όπως η «Genially» και η δημιουργία διαδραστικών εικόνων.

Αναμενόμενα μαθησιακά αποτελέσματα

Οι μαθητές/τριες με το πέρας της εκπαιδευτικής δραστηριότητας:

- Να μάθουν πληροφορίες για την τοπική τους ιστορία.
- Να αντλούν ορθές πληροφορίες από το διαδίκτυο σχετικά με αυτό που τους ζητείται.
- Να αναπτύξουν ψηφιακές δεξιότητες που απαιτούνται για τη δημιουργία διαδραστικών εικόνων.
- Να μάθουν να χειρίζονται την πλατφόρμα δημιουργία ψηφιακού υλικού «Genially».

Πηγές δημιουργίας ψηφιακού υλικού που χρησιμοποιούνται

Η πλατφόρμα που χρησιμοποιείται είναι η πλατφόρμα δημιουργίας ψηφιακού υλικού «Genially» η οποία βρίσκεται στον πιο κάτω υπερσύνδεσμο: <https://genial.ly/>.

Εφαρμογή Σεναρίου Διδασκαλίας

Η διαδικασία ξεκινάει με την κατάλληλη προετοιμασία των ηλεκτρονικών υπολογιστών, σταθερών ή λάπτοπ. Η αξιοποίηση 10 ηλεκτρονικών υπολογιστών ή λάπτοπ για ομάδες 2 παιδιών είναι μία καλή συνθήκη. Για την είσοδό μας στην πλατφόρμα Genially είναι απαραίτητη η χρήση ενός mail, άρα η δημιουργία ενός κοινού email της τάξης είναι μία καλή λύση για την ταυτόχρονη είσοδό μας στην πλατφόρμα.

Η διδασκαλία χωρίζεται σε δέκα 45-λεπτα. Οι πρώτες δύο διδακτικές ώρες αφιερώνονται στην παρουσίαση κι εκμάθηση χρήσης του «Google» και του πώς αναζητούμε ορθές κι έγκυρες πληροφορίες στο διαδίκτυο για να συμπληρώσουν οι ομάδες το υλικό που είναι απαραίτητο για τη δημιουργία διαδραστικών εικόνων τοπικής ιστορίας (π.χ. εικόνες, βίντεο, κείμενο, υπερσυνδέσμους).

Οι επόμενες δύο διδακτικές ώρες αξιοποιούνται από τον/την εκπαιδευτικό για την παρουσίαση της λειτουργίας της πλατφόρμας «Genially» στα παιδιά. Δίνεται

έμφαση στη δυνατότητα δημιουργίας διαδραστικών εικόνων, καθώς με το Genially μπορείς να δημιουργήσεις κι άλλα πράγματα (παρουσιάσεις δωμάτια απόδρασης κ.ά.). Οι διδασκαλίες θα πραγματοποιηθούν σε εργαστήριο πληροφορικής με ηλεκτρονικούς υπολογιστές.

Στις επόμενες έξι διδακτικές ώρες τα παιδιά προχωρούν στη διαδικασία δημιουργίας των διαδραστικών εικόνων χωρισμένα σε ομάδες των δύο ατόμων. Το μοντέλο διδασκαλίας που ακολουθείται είναι το κονστрукτιβιστικό και σε κάθε βήμα θα πραγματοποιηθούν τα εξής:

α. Προσανατολισμός των μαθητών στο θέμα του συγκεκριμένου μαθήματος (20 λεπτά)

Το θέμα του συγκεκριμένου μαθήματος είναι η τοπική ιστορία της Ρόδου και συγκεκριμένα «Το παλάτι του Μεγάλου Μαγίστρου». Επομένως, η διδασκαλία ξεκινάει με την προβολή ενός βίντεο για το παλάτι του Μεγάλου Μαγίστρου προκειμένου να προσανατολιστούν οι μαθητές/τριες στο θέμα.

β. Ανάδειξη των ιδεών των μαθητών/τριών (25 λεπτά)

Η διδασκαλία συνεχίζεται με την ανάδειξη των ιδεών των μαθητών/τριών για «Το παλάτι του Μεγάλου Μαγίστρου» με ειδικό ψηφιακό κουίζ που έχει δημιουργηθεί στο Quizizz https://quizizz.com/admin/quiz/64b0ec2e71d060001dec06a9?source=quiz_share.

γ. Αναδόμηση/εμπλουτισμός των ιδεών των μαθητών (45 λεπτά)

Τα παιδιά θα αναζητήσουν πληροφορίες, εικόνες, βίντεο και υπερσυνδέσμους στο διαδίκτυο με τις κατάλληλες λέξεις κλειδιά που θα τους δοθούν. Ο/η εκπαιδευτικός γυρνάει από ομάδα σε ομάδα, ώστε να επιβλέπει την καταλληλότητα του υλικού που εντοπίζεται. Κάθε ομάδα έχει ως αποστολή διαφορετικό κομμάτι της διαδραστικής εικόνας. Μία ομάδα εντοπίζει εικόνες, μια ομάδα βίντεο, μία ομάδα κείμενα και η άλλη υπερσυνδέσμους. Η κάθε ομάδα αποθηκεύει αυτά που εντοπίζει στον υπολογιστή της.

δ. Εφαρμογή των νέων ιδεών των μαθητών (135 λεπτά)

Τα παιδιά έμαθαν σε δύο προηγούμενες διδακτικές ώρες να χειρίζονται την πλατφόρμα «Genially» και προκειμένου να εφαρμόσουν στην πράξη τις νέες ιδέες-γνώσεις τους προχωρούν στη δημιουργία της διαδραστικής εικόνας.

ε. Ανασκόπηση/Αναστοχασμός (45 λεπτά)

Η κάθε ομάδα αναλαμβάνει να παρουσιάζει το δικό της κομμάτι από τη διαδραστική εικόνα στην ολομέλεια της τάξης. Επίσης, στο τέλος της διδασκαλίας τα παιδιά απαντούν ξανά το ίδιο ψηφιακό κουίζ που διαμοιράστηκε στην αρχή της διδασκαλίας.

Υποστηρικτικό υλικό/ υλικοτεχνική υποδομή

Η διδασκαλία θα πραγματοποιηθεί στην αίθουσα πληροφορικής του σχολείου, θα χρειαστούν 10 σταθεροί ηλεκτρονικοί Υπολογιστές ή λάπτοπ, το Google, η πλατφόρμα Genially και το ψηφιακό κουίζ στο Quizizz.

➤ ΒΗΜΑΤΑ ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑΣ ΔΙΑΔΡΑΣΤΙΚΗΣ ΕΙΚΟΝΑΣ ΣΤΗΝ GENIALLY

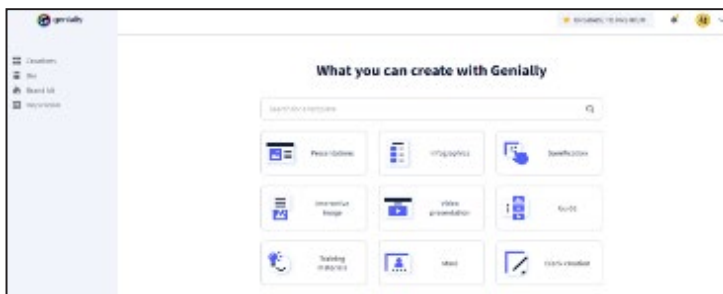
Βήμα 1ο: Δημιουργία λογαριασμού στην πλατφόρμα Genially

Για να συνδεθούμε στο Genially πληκτρολογούμε στη μηχανή αναζήτησης τη λέξη «Genially», έπειτα πατάμε την πρώτη επιλογή που μας εμφανίζει. Εμφανίζεται το πιο κάτω πλαίσιο



Εικόνα 1. Genially (1)

Για να δημιουργήσουμε λογαριασμό στο «Genially», πατάμε «SIGN UP» πάνω δεξιά ή «Start now. It's free!» στο κέντρο για να κάνουμε εγγραφή. Μπορούμε να κάνουμε εγγραφή μέσω google (Gmail) ή μέσω Facebook ή μέσω LinkedIn ή Twitter ή Office 365 ή με κάποιο άλλο email και τον κωδικό της επιλογής μας. Αφού, επιλέξουμε τον τρόπο εγγραφής μας και πραγματοποιήσουμε την εγγραφή μας εμφανίζεται ένα παράθυρο και μας ρωτάει αν είμαστε εκπαιδευτικοί κι αν θα χρησιμοποιήσουμε το Genially στην εκπαίδευση ή αν θέλουμε να χρησιμοποιήσουμε το Genially για τη δημιουργία διαδραστικού υλικού για οποιοδήποτε project. Επιλέγουμε αυτό που επιθυμούμε κι έπειτα εμφανίζεται το κεντρικό μενού του Genially με όλες τις επιλογές που μπορούμε να δημιουργήσουμε, π.χ. διαδραστικές εικόνες, διαδραστικές παρουσιάσεις, infographic, βίντεο, στοιχεία παιχνιδοποίησης κ.ά. όπως βλέπουμε και πιο κάτω:



Εικόνα 2. Genially (2)

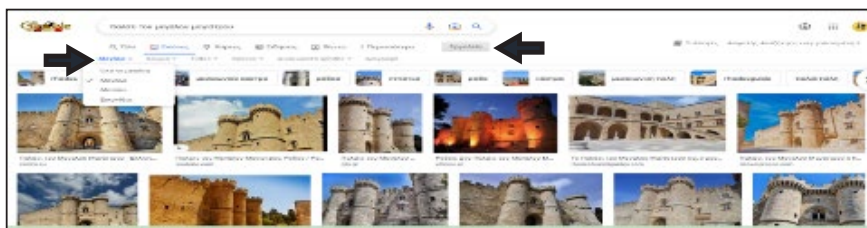
Βήμα 2ο: Επιλογή Θέματος, Ενότητας, Κεφαλαίου

Πριν αρχίσουμε τη δημιουργία οποιουδήποτε ψηφιακού αντικειμένου με οποιοδήποτε ψηφιακό μέσο είναι πολύ σημαντική η ακριβής επιλογή του θέματος ώστε να κινηθούμε στοχευμένα. Η δημιουργία διαδραστικής εικόνας μπορεί να πραγματοποιηθεί είτε από τους/ τις εκπαιδευτικούς για τη διδασκαλία ενός κεφαλαίου μιας ενότητας κάποιου μαθήματος είτε από τους/ τις μαθητές/ τριες ως εργασία. Μπορεί να αξιοποιηθεί για διδασκαλίες μαθημάτων, για το εργαστήριο δεξιοτήτων, για προγράμματα eTwinning κ.ά. Άρα, αποφασίζουμε αρχικά το θέμα ή το κεφάλαιο με το οποίο θα ασχοληθούμε. Για παράδειγμα, εδώ θα ασχοληθούμε με την Τοπική Ιστορία για να παρουσιάσουμε σε πρόγραμμα eTwinning την ιστορία της Ρόδου και συγκεκριμένα το «Παλάτι του Μεγάλου Μαγίστρου» στη Ρόδο. Το θέμα αυτό μπορεί να συσχετιστεί με το κεφ. 43: «Ιστορία του τόπου μου» της 6^{ης} ενότητας: «Θέματα τοπικής ιστορίας» της Ιστορίας της Δ΄ Δημοτικού.

Βήμα 3ο: Συλλογή κι οργάνωση του ψηφιακού υλικού που θα χρησιμοποιήσω ως διαδράσεις

Για δημιουργήσουμε μία διαδραστική εικόνα θα χρειαστούμε ψηφιακό υλικό (εικόνες, βίντεο, υπερσυνδέσμους, κείμενο) για τις διαδράσεις. Αρχικά, χρειαζόμαστε μία εικόνα, καλής ποιότητας, η οποία θα αποτελέσει τη διαδραστική μας εικόνα. Έτσι, δημιουργούμε ένα φάκελο με την ονομασία του θέματος μας κι έπειτα δημιουργούμε υποφακέλους με τις ονομασίες «Κύρια εικόνα», «Εικόνες», «Βίντεο», «Κείμενο» και «Υπερσυνδέσμοι». Αφού, δημιουργήσουμε τους φακέλους ξεκινάμε να συλλέγουμε το ψηφιακό υλικό και να το αποθηκεύουμε ξεχωριστά σε κάθε φάκελο.

Για τον εντοπισμό κι αποθήκευση εικόνων καλής ποιότητας μπορούμε να κάνουμε τα πιο κάτω: Αναζητούμε στη μηχανή αναζήτησης τη λέξη ή φράση κλειδί που επιθυμούμε. Π.χ. «Παλάτι του Μεγάλου Μαγίστρου». Πατάμε «Εικόνες». Έπειτα, για να έχουμε αποτέλεσμα καλής ποιότητας εικόνας, πάμε στα «Εργαλεία», «Μέγεθος» και επιλέγουμε «Μεγάλο». Ακολούθως, επιλέγουμε την εικόνα που επιθυμούμε και την αποθηκεύουμε στη συσκευή μας.



Εικόνα 3. Genially (3)

Βήμα 4ο: Δημιουργία διαδραστικής εικόνας στο Genially

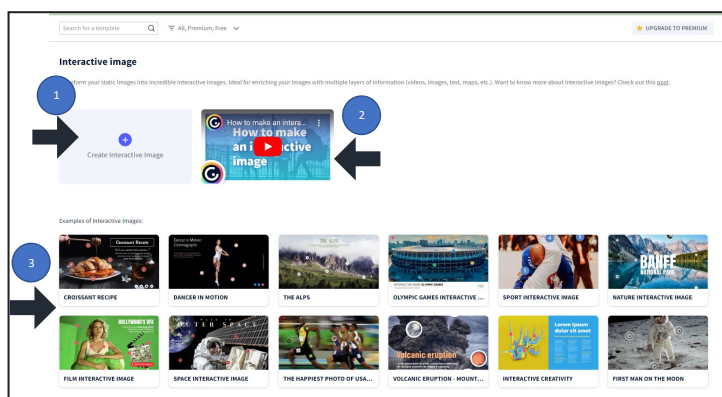
Η διαδικασία δημιουργίας διαδραστικής εικόνας ξεκινάει διαλέγοντας την επιλογή «Interactive Image» από το κεντρικό μενού του Genially.



Εικόνα 4. Genially (4)

Με επιλογή «Interactive image (Διαδραστική εικόνα)» μπορούμε να μετατρέψουμε οποιαδήποτε στατική εικόνα σε διαδραστική. Είναι ιδανική αυτή η δυνατότητα για να εμπλουτίσουμε μία εικόνα με πληροφορίες όπως βίντεο, εικόνες, κείμενο, χάρτες, συνδέσμους κ.ά.). Όπως βλέπουμε στην πιο κάτω εικόνα οι επιλογές είναι οι πιο κάτω:

1. Για να ξεκινήσουμε τη δημιουργία της διαδραστικής εικόνας πατάμε το «Create Interactive Image».
2. Μπορούμε να δούμε ένα tutorial για το πώς δημιουργούμε μία διαδραστική εικόνα στα Αγγλικά.
3. Εδώ υπάρχουν έτοιμα παραδείγματα διαδραστικών εικόνων τα οποία μπορούμε να δούμε για να πάρουμε ιδέες, π.χ.: <https://view.genially/62d79f5fcb93720011d2e4b3>.



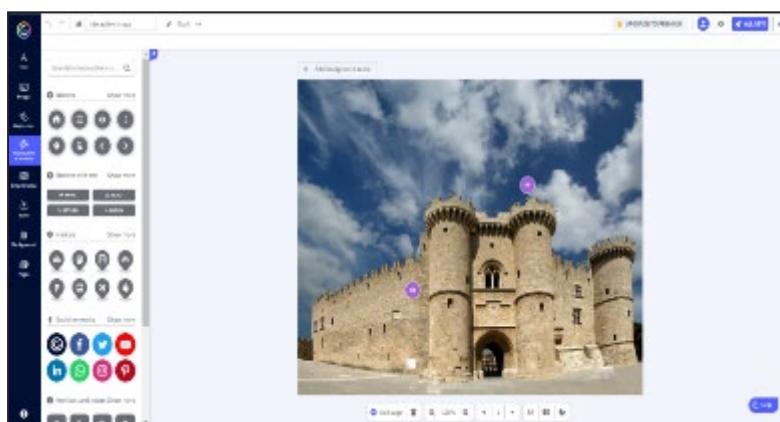
Εικόνα 5. Genially (5)

Άρα, για να ξεκινήσουμε τη δημιουργία πατάμε «Create Interactive Image» κι επιλέγουμε τρόπο εισαγωγής της εικόνας που θέλουμε να κάνουμε διαδραστική. Αφού έχουμε αποθηκεύσει την εικόνα που θέλουμε προηγουμένως, επιλέγουμε το «Your computer» για να εισάγουμε την εικόνα που αποθηκεύσαμε. Αν θέλουμε αξιοποιούμε τους άλλους τρόπους. Ο δεύτερος είναι να αναζητήσουμε μία εικόνα με βάση έναν υπερσύνδεσμο. Ο τρίτος κι ο τέταρτος είναι να ανεβάσουμε μία εικόνα από ένα google drive ή από dropbox. Επομένως, έχοντας αποθηκεύσει την εικόνα επιλέγουμε το «Your computer» για να εισάγουμε την εικόνα που αποθηκεύσαμε. Επιλέγουμε την εικόνα και πατάμε «ACCEPT». Έπειτα εμφανίζεται ένα παράθυρο όπου μπορούμε να επεξεργαστούμε το σημείο της εικόνας που θέλουμε να εμφανίζεται, το κάνουμε και πατάμε πάλι «ACCEPT».



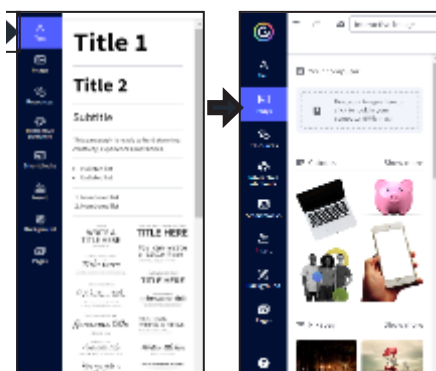
Εικόνα 6. Genially (6)

Το περιβάλλον εργασίας για τη διαδραστική εικόνα είναι το πιο κάτω:



Εικόνα 7. Genially (7)

Στην αριστερή πλευρά υπάρχει η γραμμή εργαλείων από την οποία κάνουμε όλες τις ενέργειες μας στο περιβάλλον εργασίας του Genially για ό,τι θέλουμε να δημιουργήσουμε.



Εικόνα 8. Genially (8)

Text: Προσθέτουμε πλαίσιο κειμένου ή επεξεργαζόμαστε το κείμενο που έχουμε προσθέσει.

Image: Προσθέτουμε εικόνες. Μπορούμε να εισάγουμε εικόνες από τον υπολογιστή μας επιλέγοντας το «Your computer». Αν θέλουμε αξιοποιούμε τις βιβλιοθήκες εικόνων και κινούμενων εικόνων (gif) του Genially ή εισάγουμε μία εικόνα με έναν υπερσύνδεσμο ή από το google drive ή το dropbox.

Resources: Προσθέτουμε εικονίδια, σχήματα, γραφιστικά, στατιστικά στοιχεία, γραμμές, βέλη, εικονογραφήσεις, καρτούν, σκηνές, χάρτες και σιλουέτες.

Interactive elements: Προσθέτουμε διαδραστικά κουμπιά τα οποία ορίζουμε να κάνουν διάφορες ενέργειες όπως, π.χ. να πηγαίνει ο χρήστης στην αρχική σελίδα, να ανοίγουν ιστότοποι με βίντεο, εικόνες, πληροφορίες κ.ά.

Smartblocks: Προσθέτουμε στατιστικά στοιχεία.

Insert: Προσθέτουμε ήχο και βίντεο. Στο σημείο αυτό μπορούμε να ηχογραφήσουμε.

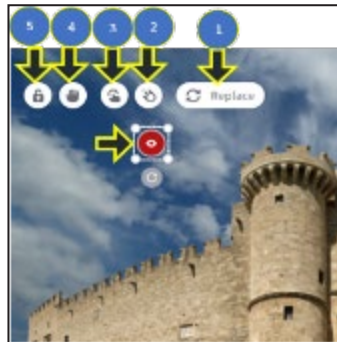
Background: Αλλάζουμε το background κάθε διαφάνειας ή και όλων μαζί. Μπορούμε να εισάγουμε και δικές μας εικόνες.

Pages: Βλέπουμε τις διαφάνειες – σελίδες αυτών που δημιουργήσαμε. Αν κάνουμε μία διαδραστική παρουσίαση μπορούμε να προσθέσουμε κίνηση στις διαφάνειες ή να προσθέσουμε νέα διαφάνεια.

➤ ΠΡΟΣΘΗΚΗ ΔΙΑΔΡΑΣΤΙΚΟΤΗΤΑΣ ΣΕ ΜΙΑ ΣΤΑΤΙΚΗ ΕΙΚΟΝΑ

Η προσθήκη διαδραστικότητας σε μία στατική εικόνα γίνεται με την επιλογή «Interactive Images». Με την επιλογή αυτή μπορούμε να προσθέσουμε διάφορα εικονίδια που θα αποτελούν κουμπιά. Κάθε εικονίδιο – κουμπί μπορούμε να το συνδέσουμε με κάποιον υπερσύνδεσμο, ψηφιακό περιεχόμενο, ιστότοπο, βίντεο κ.ά.

Μπορούμε να ενσωματώσουμε, δηλαδή, σε κάθε εικονίδιο – κουμπί εικόνες, βίντεο, ιστοσελίδες κ.ά. Σε κάθε εικονίδιο – κουμπί μπορούμε να κάνουμε τα πιο κάτω:



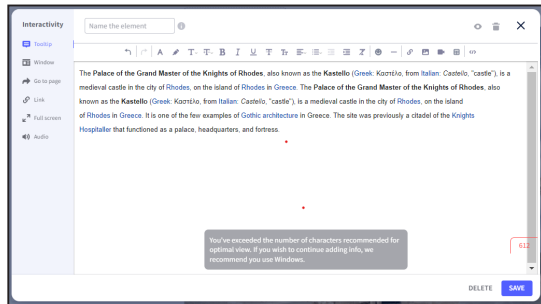
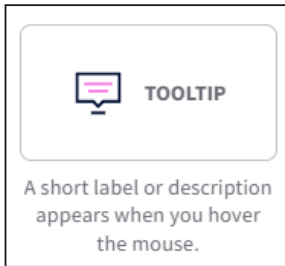
Εικόνα 9. Genially (9)

1. **Replace**: Να το αντικαταστήσουμε το εικονίδιο με κάποιο άλλο της αρεσκείας μας.
2. **Animation**: Να προσθέσουμε κίνηση στο εικονίδιο επιλέγοντας κάποια από αυτές που προσφέρει το Genially.
3. **Interactivity**: Να επιλέξουμε τον τύπο της διάδρασης του εικονιδίου – κουμπιού.



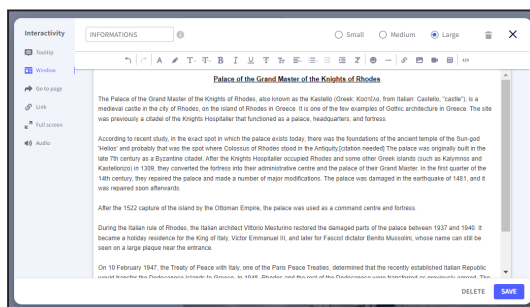
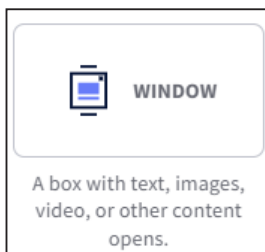
Εικόνα 10. Genially (10)

TOOLTIP: Όταν περνάει το ποντίκι ή από πάνω να εμφανίζεται ένα μικρό κειμενάκι. Στο TOOLTIP μπορούμε να προσθέσουμε κείμενο μέχρι 250 χαρακτήρες, αν θέλουμε περισσότερο κείμενο βάζουμε τη διάδραση Window.



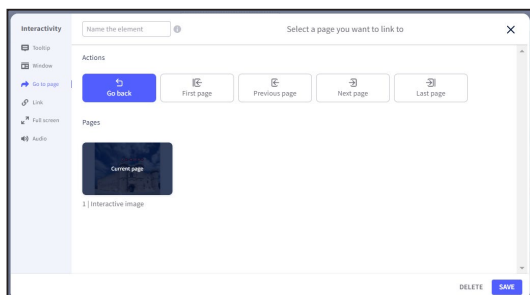
Εικόνα 11. Genially (11)

WINDOW: Όταν το πατάμε εμφανίζεται ένα κουμπί με κείμενο ή εικόνας ή βίντεο ή κάποιο άλλο περιεχόμενο. Άρα, εδώ μπορούμε να προσθέσουμε μεγάλο κείμενο, εικόνας, βίντεο, υπερασυνδέσμους ή άλλο περιεχόμενο.



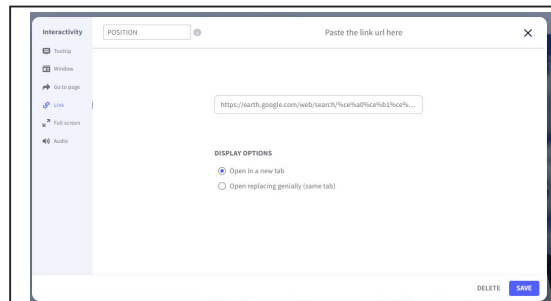
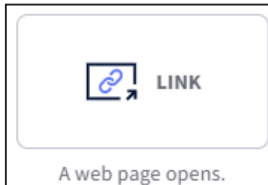
Εικόνα 12. Genially (12)

GO TO PAGE: Όταν το πατάμε (ειδικά για παρουσιάσεις ή δωμάτια απόδρασης) πάμε στη σελίδα που ορίζουμε.



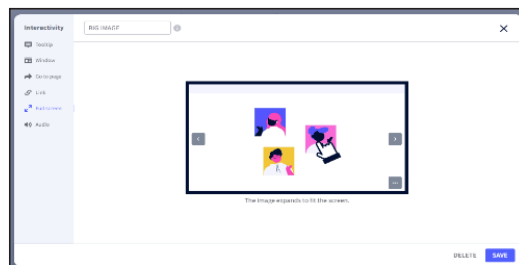
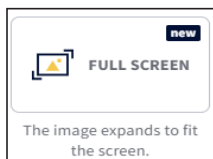
Εικόνα 13. Genially (13)

LINK: Μπορούμε να προσθέσουμε όποιον σύνδεσμο επιθυμούμε π.χ. από το YouTube.



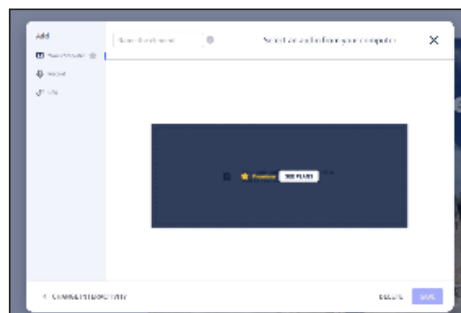
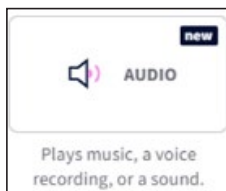
Εικόνα 14. Genially (14)

FULL SCREEN: Μπορούμε όταν πατάμε πάνω να μεγεθύνουμε την εικόνα.



Εικόνα 15. Genially (15)

AUDIO: Μπορούμε να προσθέσουμε μουσική ή ήχο ή να ηχογραφήσουμε τη φωνή μας. Είναι δυνατόν να το χρησιμοποιήσουμε μόνο στην επί πληρωμή έκδοση του Genially.



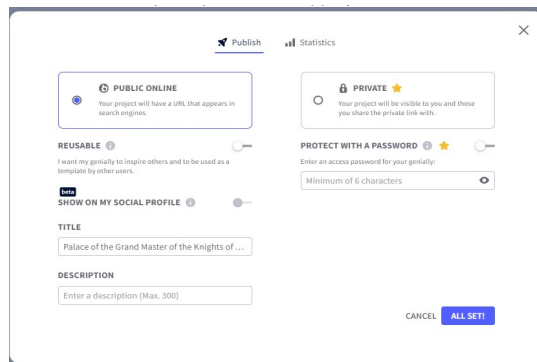
Εικόνα 16. Genially (16)

Όταν κάνουμε όλα τα πιο πάνω η διαδραστική μας εικόνα είναι έτοιμη. Από την οριζόντια, πάνω μπάρα εργαλείων μπορούμε:



Εικόνα 17. Genially (17)

1. Να ονομάσουμε τη διαδραστική μας εικόνα.
2. Να κάνουμε προεπισκόπηση, να δούμε πώς θα εμφανίζεται στους άλλους αυτό που έχουμε δημιουργήσει.
3. Να προσθέσουμε συνεργάτες στο έργο μας, να δουλέψουμε εξ αποστάσεως από κοινού κάποιο έργο με συναδέλφους μας.
4. Όταν είναι όλα έτοιμα πατάμε «ALL SET» κι εμφανίζεται το πιο κάτω πλαίσιο.



Εικόνα 18. Genially (18)

Ορίζουμε κάποιες ρυθμίσεις όπως το «PUBLIC ONLINE», να είναι δηλαδή δημόσιο στο διαδίκτυο, το «REUSABLE», να μπορεί να το χρησιμοποιήσει κάποιος άλλος χρήστης του Genially, το «TITLE», δίνουμε το τίτλο που θέλουμε και το «DESCRIPTION», δίνουμε μία μικρή περιγραφή αν το επιθυμούμε. Όταν τα κάνουμε όλα αυτά είμαστε έτοιμοι και πατάμε «ALL SET!». Πατάμε «SHARE» για να πάρουμε το link της δημιουργίας μας. Το αποτέλεσμα μπορούμε να το δούμε εδώ:

<https://view.genial.ly/632845e1b478ca00199f3ab0/interactive-image-interactive-image>



Εικόνα 19. Genially (19)

Βιβλιογραφικές αναφορές

- Hermita, N., Putra, Z. H., Alim, J. A., Wijaya, T. T., Anggoro, S., & Diniya, D. (2021). Elementary Teachers' Perceptions on Genially Learning Media Using Item Response Theory (IRT). *Indonesian Journal on Learning and Advanced Education (IJOLAE)*, 4(1), 1-20.
- Kaźmierczak, P. (2020). Is the Genially app really phenomenal? About potential of online tool during lessons of Polish as a foreign language. *Acta Universitatis Lodziensis*, 27(35). Retrieved from <https://doi.org/10.18778/0860-6587.27.33>
- Roussou, M. (2004). Learning by doing and learning through play: an exploration of interactivity in virtual environments for children. *Computers in Entertainment (CIE)*, 2(1), 10-10.
- Sanchez, E., & Plumettaz-Sieber, M. (2019). Teaching and learning with escape games from debriefing to institutionalization of knowledge. In *Lecture Notes in Computer Science (including subseries Lecture Notes in Artificial Intelligence and Lecture Notes in Bioinformatics)* (Vol. 11385). London: LNCS. Springer International Publishing. Retrieved from https://doi.org/10.1007/978-3-030-11548-7_23
- Σοφός, Α., Κώστας, Α., & Παράσχου, Β. (2015). *Online εξ αποστάσεως εκπαίδευση*. Αθήνα: Σύνδεσμος Ελληνικών Ακαδημαϊκών Βιβλιοθηκών. Ανακτήθηκε από <http://hdl.handle.net/11419/182>