



S'CAPE DND Lemniscate



ОСНОВИ

DND от S'CAPE е добавка за Genially, която ви позволява лесно да създавате взаимодействия с плъзгане и пускане за пъзели, предизвикателства и дейности за бягство, където играчите местят обекти, тестват идеи и получават незабавна обратна връзка.

URL / Достъп: <https://scape.enepe.fr/dndgenial.html>



ДОПЪЛНИТЕЛНА ИНФОРМАЦИЯ

Многоезична поддръжка: Само френски (но може да се преведе с инструменти или вградено разширение в браузъра)

Технически изисквания: използва се на компютър/лаптоп с интернет връзка. Изисква се наличието на Genially акаунт.

Адаптации за потребители на SLD: Този инструмент за плъзгане и пускане може да помогне на хора със специфични обучителни затруднения, защото превръща абстрактни идеи в прости, практически дейности, които правят разбирането и запомнянето на информацията много по-лесни.

Цена и достъп:

- **Цена:** Безплатно
- **Ограничения на безплатния план:** Не
- **Изисква се акаунт или регистрация?** Не (но е необходим Genially акаунт, за да използвате този инструмент)



КАК СЕ ИЗПОЛЗВА

1

СТЪПКА 1:

Отидете на връзката към уебсайта (вижте URL адреса за достъп) и изберете „Reuse this genially“ в долната част, за да получите достъп до инструмента S'CAPE „DND Lemniscapе“ (DNDoo).

2

СТЪПКА 2:

Отворете многократно използваемия инструмент „DNDoo“ в Genially.

3

СТЪПКА 3:

Отидете на страница 8. Копирайте следните елементи и ги поставете на страницата си в Genially: „FUNCTION DNDoo“, „GLOBAL_ON“ (или GLOBAL_ONOFF) и „GLOBAL_OFF“ (или GLOBAL_OFFON).

4

СТЪПКА 4:

В зависимост от това колко елемента искате да включите, копирайте и поставете правилния брой от следните полета. Например, ако искате 6 елемента да бъдат плъзгани и пускани за тази задача, трябва да използвате 6 полета от всеки тип със съответните номера:

- **“OBJET” (so OBJET1, OBJET2, ...):** Елементът за плъзгане (“обект/ предмет”).
- **“CIBLE” (so CIBLE1, CIBLE2, ...):** Областта, където трябва да се постави „обектът“ („цел“), за да се адаптира по размер.
- **“ON” (so ON1, ON2, ...):** Всеки елемент (един или повече), който се появява, когато обектът е поставен върху правилната цел (като зелена отметка).
- **“OFF” (so OFF1, OFF2, ...):** Всеки елемент (един или повече), който изчезва, когато обектът е поставен правилно (квадратче или кръстче).
- **“ONOFF” (so ONOFF1, ONOFF2, ...):** Всеки елемент (един или повече), който се появява, когато обектът е поставен правилно, но изчезва, след като обектът бъде преместен извън целта.
- **“OFFON” (so OFFON1, OFFON2, ...):** Всеки елемент (един или повече), който изчезва, когато обектът е поставен правилно, но се появява отново, след като обектът бъде преместен извън целта.

4

| FONCTION DNDoo | | | | | | GLOBAL_ON | GLOBAL_OF | GLOBAL_O | GLOBAL_O | RECOMMENCER | VERIFICATION | WRONG_O |
|----------------|--------|-----|------|--------|--------|-----------|-----------|----------|----------|-------------|--------------|---------|
| OBJET1 | CIBLE1 | ON1 | OFF1 | ONOFF1 | OFFON1 | OBJET11 | CIBLE11 | ON11 | OFF11 | ONC | | |
| OBJET2 | CIBLE2 | ON2 | OFF2 | ONOFF2 | OFFON2 | OBJET12 | CIBLE12 | ON12 | OFF12 | ONC | | |
| OBJET3 | CIBLE3 | ON3 | OFF3 | ONOFF3 | OFFON3 | OBJET13 | CIBLE13 | ON13 | OFF13 | ONC | | |
| OBJET4 | CIBLE4 | ON4 | OFF4 | ONOFF4 | OFFON4 | OBJET14 | CIBLE14 | ON14 | OFF14 | ONC | | |
| OBJET5 | CIBLE5 | ON5 | OFF5 | ONOFF5 | OFFON5 | OBJET15 | CIBLE15 | ON15 | OFF15 | ONC | | |
| OBJET6 | CIBLE6 | ON6 | OFF6 | ONOFF6 | OFFON6 | OBJET16 | CIBLE16 | ON16 | OFF16 | ONC | | |

5

СТЪПКА 5:

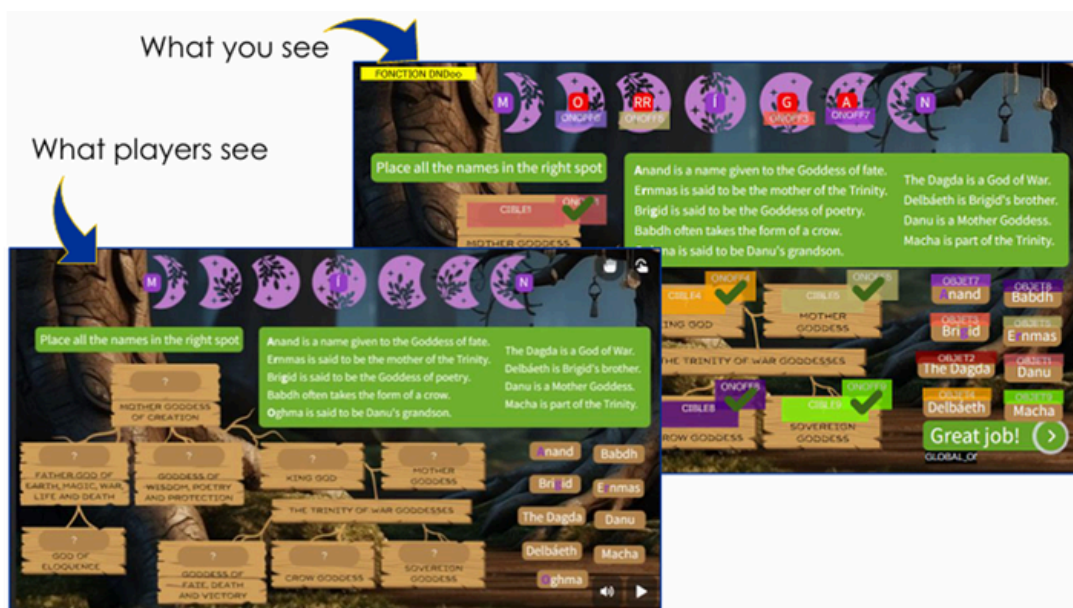
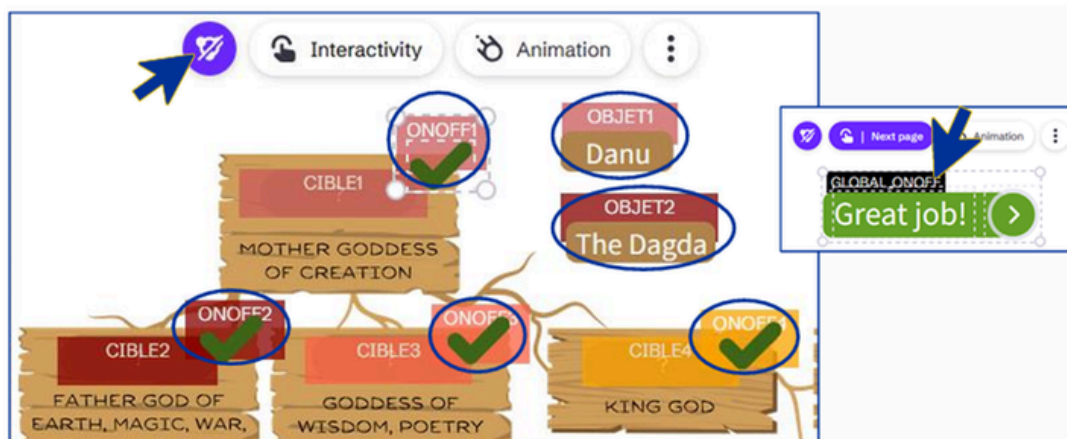
Групирайте полето **“OBJET1”** с първия елемент за преместване, поставете полето **“CIBLE1”** в областта, където трябва да бъде поставен първият елемент, групирайте полето **“ON1”** или **“ONOFF1”** с всеки елемент, който се появява, когато обектът е поставен правилно, и полето **“OFF1”** или **“OFFON1”** с всеки елемент, който изчезва, когато обектът е поставен правилно. Повторете този процес с останалите елементи и номерираните полета от всеки тип.

6

СТЪПКА 6:

Групирайте полето **“GLOBAL_ON”** or **“GLOBAL_ONOFF”** с елементи, които трябва да се появят, след като всички обекти са поставени на правилните места, като например текст, потвърждаващ, че всичко е правилно, и бутонът **„Напред“**.

7 СЪПКА 7:
 Групирайте полето **“GLOBAL_OFF”** или **“GLOBAL_OFFON”** с всички елементи, които трябва да изчезнат, след като всички обекти са поставени на правилната цел, като например инструкциите или ненужното съдържание.



Забележка: На страница 6 от DND Genially, други елементи също могат да бъдат полезни:

- Полето **“RECOMMENDER”** (РЕСТАРТ) позволява на играчите да започнат отначало (върща всички преместени елементи на първоначалното им място).
- Полето **“VERIFICATION”** (ПРОВЕРКА) позволява на играчите да проверят дали отговорите им са правилни по средата на играта (това е полезно, ако не добавите елемент „ВКЛ.“, който се появява, когато всеки елемент е поставен правилно).
 - Полетата **“WRONG_ON”** и **“WRONG_TEMP”** когато са групирани с видим елемент, показват, че са поставени неправилни елементи.
 - Полетата **“CORRECTION”**, което се поставя на страницата, но е невидимо за играчите, върща всички неправилни елементи на първоначалното им място.

Обърнете внимание, че ако използвате тези елементи, използването на елементите **“ON#”** и **“OFF#”** не е необходимо, но намалява директната обратна връзка и потока.



ПРИМЕРИ ОТ ИНСТРУМЕНТА

| Изображение | Възможни приложения |
|-------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|  | <p>Пример: Сортиране на улики в правилната категория</p> <p>Възможни приложения: Игралите плъзгат предмети (думи, изображения, символи) в правилната кутия, за да отключат следващата стъпка – например, сортиране на „безопасни“ съставки от „опасни“ в стая за бягство с научна тематика.</p> |
|  | <p>Пример: Възстановяване на счупено съобщение</p> <p>Възможни приложения: Изречение, код или изображение се нарязва на парчета и играчите трябва да подредят фрагментите в правилния ред, за да разкрият скрита улика.</p> |
|  | <p>Пример: Поставяне на обекти върху карта или диаграма</p> <p>Възможни приложения: Игралите плъзгат етикети или икони до правилното място на карта, план или времева линия, за да задействат следващия пъзел.</p> |