



S'Cape DND Lemniscate



NOZIONI DI BASE

DND di S'Cape è un componente aggiuntivo di Genially che permette di creare facilmente interazioni drag-and-drop per puzzle, sfide e attività di escape room, in cui i giocatori spostano oggetti, testano idee e ricevono un feedback immediato.

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



ULTERIORI INFORMAZIONI

Supporto multilingue: solo francese (ma traducibile con strumenti o estensioni integrate nel browser).

Requisiti tecnici: utilizzabile su un computer/portatile con connessione a Internet. È necessario possedere un account Genially.

Adattamenti per utenti con difficoltà di apprendimento specifiche: questo strumento drag-and-drop può aiutare le persone con difficoltà di apprendimento specifiche perché trasforma le idee astratte in attività semplici e pratiche che rendono la comprensione e la memorizzazione delle informazioni molto più facili.

Costo e accesso:

- **Prezzo:** Gratuito
- **Limiti del piano gratuito:** No
- **È necessario creare un account o registrarsi?** No (ma è necessario un account Genially per utilizzare questo strumento).



COME USARLO

1

PASSO 1:

Vai al link del sito web (vedi l'URL di accesso) e seleziona "Riutilizza questo genially" in fondo per accedere allo strumento S'Cape "DND Lemniscapè" (DNDoo).

2

PASSO 2:

Apri il Genially riutilizzabile "DNDoo"

3

PASSO 3:

Vai a pagina 8. Copia i seguenti elementi e incollali nella tua pagina Genially: "FONCTION DNDoo", "GLOBAL_ON" (o GLOBAL_ONOFF) e "GLOBAL_OFF" (o GLOBAL_OFFON)

4

PASSO 4:

A seconda del numero di elementi che desideri includere, copia e incolla il numero corretto di caselle seguenti. Ad esempio, se desideri trascinare e rilasciare 6 elementi per questa attività, devi utilizzare 6 caselle di ciascun tipo con i numeri corrispondenti:

- **"OBJET"** (quindi **OBJET1, OBJET2, ...**): l'elemento da trascinare ("oggetto").
- **"CIBLE"** (quindi **CIBLE1, CIBLE2, ...**): l'area in cui l'"oggetto" deve essere posizionato ("target"), per adattarne le dimensioni.
- **"ON"** (quindi **ON1, ON2, ...**): Qualsiasi elemento (uno o più) che appare quando l'oggetto viene posizionato sul bersaglio corretto (come un segno di spunta verde).
- **"OFF"** (quindi **OFF1, OFF2, ...**): Qualsiasi elemento (uno o più) che scompare quando l'oggetto viene posizionato correttamente (una casella o una croce).
- **"ONOFF"** (quindi **ONOFF1, ONOFF2, ...**): Qualsiasi elemento (uno o più) che appare quando l'oggetto è posizionato correttamente ma scompare una volta che l'oggetto viene spostato fuori dalla destinazione.
- **"OFFON"** (quindi **OFFON1, OFFON2, ...**): Qualsiasi elemento (uno o più) che scompare quando l'oggetto è posizionato correttamente ma riappare una volta che l'oggetto viene spostato fuori dal bersaglio.

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

PASSO 5:

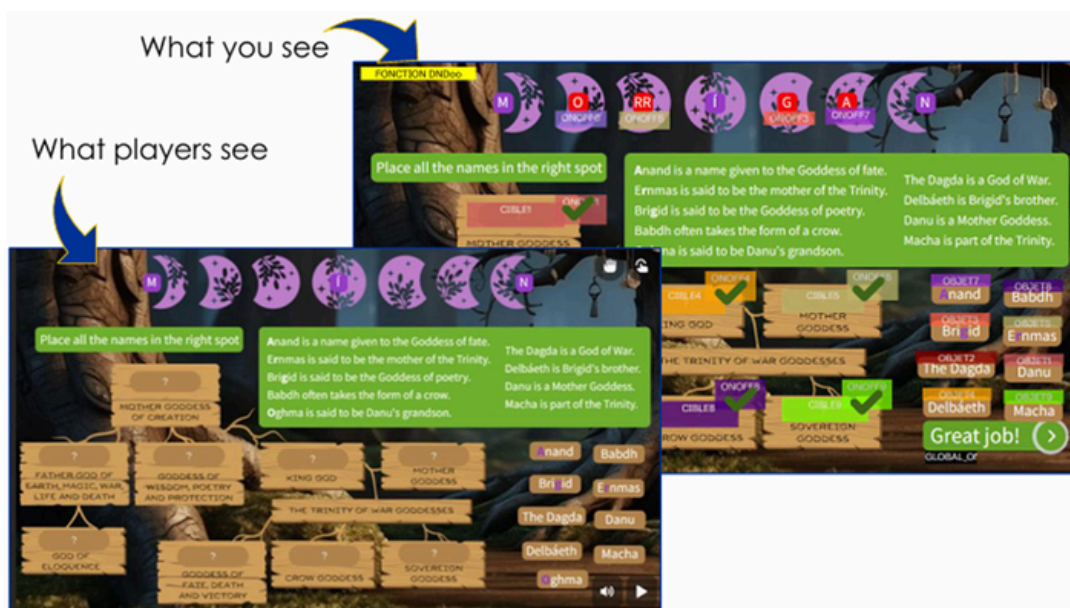
Raggruppa la casella **"OBJET1"** con il primo elemento da spostare, posiziona la casella **"CIBLE1"** nell'area in cui dovrebbe essere posizionato il primo elemento, raggruppa la casella **"ON1"** o **"ONOFF1"** con qualsiasi elemento che appare quando l'oggetto è posizionato correttamente e la casella **"OFF1"** o **"OFFON1"** con qualsiasi elemento che scompare quando l'oggetto è posizionato correttamente. Ripeti questo processo con gli altri elementi e le caselle numerate di ciascun tipo.

6

PASSO 6:

Raggruppa la casella **"GLOBAL_ON"** o **"GLOBAL_ONOFF"** con gli elementi che dovrebbero apparire una volta che tutti gli oggetti sono stati posizionati sui target corretti, come ad esempio un testo che conferma la correttezza del posizionamento e il pulsante **"Next"**.

7 FASE 7:
 Raggruppa la casella **“GLOBAL_OFF”** o **“GLOBAL_OFFON”** con tutti gli elementi che devono scomparire una volta che tutti gli oggetti sono stati posizionati sul bersaglio corretto, come ad esempio le istruzioni o i contenuti non necessari.






Nota: a pagina 6 del manuale DND Genially, possono essere utili anche altri elementi:

- La casella **“CONSIGLIA”** (RIAVVIA) consente ai giocatori di ricominciare (riporta tutti gli elementi spostati nella loro posizione originale).
- La casella **“VERIFICA”** consente ai giocatori di verificare se le loro risposte sono corrette a metà del gioco (questo è utile se non si aggiunge un elemento **“ON”** che appare quando ogni elemento è posizionato correttamente).
 - Le caselle **“WRONG_ON”** e **“WRONG_TEMP”**, quando raggruppate con un elemento visibile, indicano che sono stati posizionati elementi errati.
 - La casella **“CORREZIONE”**, da posizionare sulla pagina ma invisibile ai giocatori, riporta tutti gli elementi errati nella loro posizione originale.

Si noti che, se si utilizzano questi elementi, l'uso degli elementi **“ON#”** e **“OFF#”** non è necessario, ma riduce il feedback diretto e il flusso.



ESEMPI DALLO STRUMENTO

Immagine	Possibile utilizzo
	<p>Esempio: Classificare gli indizi nella categoria corretta</p> <p>Possibile utilizzo: i giocatori trascinano gli elementi (parole, immagini, simboli) nella casella corretta per sbloccare la fase successiva, ad esempio, separare gli ingredienti "sicuri" da quelli "pericolosi" in una escape room a tema scientifico.</p>
	<p>Esempio: Ricostruire un messaggio interrotto</p> <p>Possibile utilizzo: una frase, un codice o un'immagine vengono suddivisi in pezzi e i giocatori devono trascinare i frammenti nell'ordine corretto per rivelare un indizio nascosto.</p>
	<p>Esempio: Posizionamento di oggetti su una mappa o un diagramma</p> <p>Possibile utilizzo: i giocatori trascinano etichette o icone nella posizione corretta su una mappa, una planimetria o una linea temporale per attivare il puzzle successivo.</p>