



Genially template



PODSTAWY

Darmowy szablon na Genially do tworzenia struktury liniowej.

Wizualny przegląd i mapa logiczna: liniowy szablon escape roomu Genially oferuje przejrzystą ścieżkę, krok po kroku prowadzącą do kolejnej zagadki. Struktura działa jak zorganizowana fabuła: gracze rozwiązują jedno wyzwanie, odblokowują kolejny ekran i kontynuują rozgrywkę. Ta mapa logiczna pomaga twórcom dostrzec powiązania między poszczególnymi krokami, dzięki czemu gracze zawsze wiedzą, co robić dalej, nie gubiąc się.

URL / Dostęp: <https://genially.com/fr/modele/escape-room-genial/>



INFORMACJE DODATKOWE

Obsługa wielu języków: angielski, francuski, włoski, hiszpański, holenderski, portugalski

Wymagania techniczne: Działa na komputerze stacjonarnym lub laptopie i wymaga posiadania konta w serwisie Genially.

Dostosowania dla użytkowników SLD: Ten szablon Genially może okazać się pomocny dla osób ze specyficznymi trudnościami w uczeniu się, ponieważ jego prosta, krok po kroku struktura redukuje przeciążenie.

Koszt i dostęp Czy działa offline? Nie



JAK UŻYWAĆ

1

KROK 1:

Otwórz i ponownie użyj szablonu. Przejdź na stronę szablonu, kliknij „Użyj ponownie tego szablonu Genially” (lub podobną opcję), a szablon otworzy się w edytorze Genially jako kopia, którą możesz edytować.

2

KROK 2:

Przeczytaj wszystkie strony. Klikaj każdą stronę (wstęp, misje, zagadki, zakończenie), aby zrozumieć kolejność i przebieg fabuły szablonu.

3

KROK 3:

Dostosuj fabułę i instrukcje. Na każdym ekranie klikaj pola tekstowe i zastąp przykładowy tekst własną fabułą, opisami misji i instrukcjami dla gracza – niech będą krótkie i jasne.

4

KROK 4:

Dostosuj obrazy i tła. Kliknij obrazy, ikony lub tła i edytuj je, zamień lub usuń, aby dopasować je do motywu (np. zmień zamek na statek kosmiczny).

5

KROK 5:

Na każdej stronie łamigłówki zmień kody, wskazówki i odpowiedzi na swoje własne:

- Zastąp przykładowe liczby/słowa swoim rozwiązaniem
- Dostosuj wskazówki tak, aby pasowały do nowej układanki

6

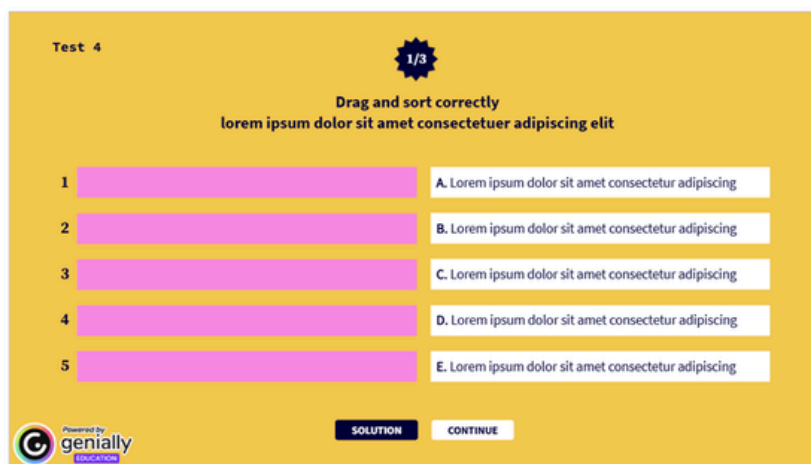
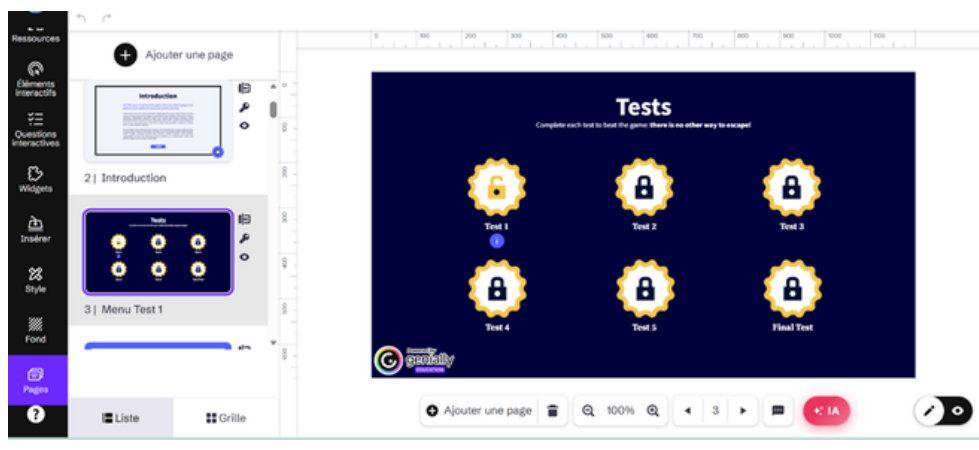
KROK 6:

Sprawdź przyciski i nawigację. Kliknij przyciski (takie jak „Dalej”, „Kontynuuj”, „Wstecz”) i otwórz ich interaktywność, aby upewnić się, że kierują do właściwej strony w Twojej wersji (na przykład Misja 1 → Zagadka 1 → Sukces 1).

7

KROK 7:

Dodaj lub dostosuj interaktywność (opcjonalnie). Użyj „Przejdź do strony”, „Odkryj” lub innych interakcji, aby wyświetlić ukryte wskazówki, otworzyć nowe ekrany lub zablokować zawartość do momentu kliknięcia lub rozwiązania zagadki.





GŁÓWNE CECHY

- Zaplanuj sekwencję i strukturę układanki
- Opracuj fabułę, tło i postacie
- Wizualizuj powiązania między narracją a rozgrywką
- Dodaj notatki, dialogi lub opisy scen



WSKAZÓWKI DOTYCZĄCE ŁĄCZENIA FABUŁY I ROZGRYWKI

1. **Połącz każdą łamigłówkę z misją opowieści:** Spraw, aby każde wyzwanie stanowiło część narracji — na przykład „odszyfruj dziennik kapitana” zamiast „rozwiąż ten kod”.
2. **Wykorzystaj wstęp do każdego ekranu, aby rozwinąć fabułę:** Przed każdą łamigłówką dodaj krótką linijkę wyjaśniającą, co się właśnie wydarzyło i dlaczego kolejne zadanie jest ważne.
3. **Zadbaj o spójność elementów wizualnych z tematem:** dopasuj tła, ikony i kolory do świata przedstawionego, aby gracze czuli się wciągnięci w rozgrywkę na każdym ekranie.
4. **Ujawniaj wskazówki w sposób związany z fabułą:** Użyj interakcji Ujawnij, aby pokazać ukryte notatki, tajne schowki lub wiadomości postaci, które wydają się naturalnymi momentami fabularnymi.
5. **Ponowne wykorzystanie postaci lub powtarzających się symboli:** pozwól postaciom „przemawiać” za pomocą pól tekstowych lub niech symbole pojawiają się w trakcie łamigłówek, aby zapewnić ciągłość i zbudować napięcie.
6. **Niech ostatnia łamigłówka połączy wszystko w całość:** zaprojektuj ostatnie wyzwanie tak, aby wykorzystywało informacje lub elementy fabuły przedstawione wcześniej, dając graczom satysfakcjonujące poczucie zamknięcia.



ZALETY I OGRANICZENIA

Możliwości	Słabości
Wyraźna, liniowa progresja	Brak rozgałęzień
Szybkie dostosowywanie	Ograniczona różnorodność łamigłówek
Wizualnie angażujące	