



## S'Cape DND Lemniscape



## PODSTAWY

DND od S'Cape to genialny dodatek, który umożliwia łatwe tworzenie interakcji typu „przeciągnij i upuść” w przypadku łamigłówek, wyzwań i gier typu escape room, w których gracze przesuwają obiekty, testują pomysły i otrzymują natychmiastową informację zwrotną.

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



## INFORMACJE DODATKOWE

**Obsługa wielu języków:** tylko francuski (można jednak przetłumaczyć za pomocą narzędzi lub wbudowanego rozszerzenia w przeglądarce)

**Wymagania techniczne:** komputer/laptop z dostępem do internetu.  
Wymagane jest posiadanie konta w Genially.

**Adaptacje dla użytkowników SLD:** To narzędzie typu „przeciągnij i upuść” może pomóc osobom ze specyficznymi trudnościami w uczeniu się, ponieważ przekształca abstrakcyjne idee w proste, praktyczne działania.

**Koszt i dostęp:**

- **Cena:** Bezpłatna
- **Limity bezpłatnego planu:** Nie
- **Wymagane jest konto lub rejestracja?** Nie (ale do korzystania z tego narzędzia wymagane jest konto Genially)



## JAK UŻYWAĆ

1

**KROK 1:**

Przejdź do odnośnika do strony internetowej (zobacz dostęp do adresu URL) i wybierz opcję „Reuse this genialnie” na dole, aby uzyskać dostęp do narzędzia S’Cape „DND Lemniscap” (DNDoo).

2

**KROK 2:**

Otwórz wielokrotnego użytku „DNDoo” w sposób genialny

3

**KROK 3:**

Przejdź do strony 8. Skopiuj następujące elementy i wklej je na swoją stronę Genially: „FONCTION DNDoo”, „GLOBAL\_ON” (lub GLOBAL\_ONOFF) i „GLOBAL\_OFF” (lub GLOBAL\_OFFON)

4

**KROK 4:**

W zależności od liczby elementów, które chcesz uwzględnić, skopiuj i wklej odpowiednią liczbę poniższych pól. Na przykład, jeśli chcesz, aby w tym zadaniu przeciągnięto i upuszczono 6 elementów, musisz użyć 6 pól każdego typu z odpowiednimi numerami:

- **„OBJET” (czyli OBJET1, OBJET2, ...):** Element do przeciągnięcia („obiekt”).
- **„CIBLE” (czyli CIBLE1, CIBLE2, ...):** Obszar, na którym należy umieścić „obiekt” („cel”), aby dostosować go do rozmiaru.
- **„ON” (czyli ON1, ON2, ...):** Dowolny element (jeden lub więcej), który pojawia się, gdy obiekt zostanie umieszczony na właściwym celu (jak zielony znacznik).
- **„OFF” (czyli OFF1, OFF2, ...):** Dowolny element (jeden lub więcej), który znika, gdy obiekt zostanie umieszczony poprawnie (pole lub krzyżyk).
- **„ONOFF” (czyli ONOFF1, ONOFF2, ...):** Dowolny element (jeden lub więcej), który pojawia się, gdy obiekt zostanie prawidłowo umieszczony, ale znika, gdy obiekt zostanie przesunięty poza miejsce docelowe.
- **„OFFON” (czyli OFFON1, OFFON2, ...):** Dowolny element (jeden lub więcej), który znika, gdy obiekt zostanie umieszczony prawidłowo, ale pojawia się ponownie, gdy obiekt zostanie przesunięty poza miejsce docelowe.

4

| FONCTION DNDoo |        |     |      |        |        | GLOBAL_ON | GLOBAL_OF | GLOBAL_O | GLOBAL_OF | 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

### KROK 5:

Zgrupuj pole „OBJET1” z pierwszym elementem do przesunięcia, umieść pole „CIBLE1” w miejscu, w którym powinien zostać umieszczony pierwszy element, zgrupuj pole „ON1” lub „ONOFF1” z dowolnym elementem pojawiającym się po prawidłowym umieszczeniu obiektu, a pole „OFF1” lub „OFFON1” z dowolnym elementem znikającym po prawidłowym umieszczeniu obiektu. Powtórz ten proces z pozostałymi elementami i ponumerowanymi polami każdego typu.

6

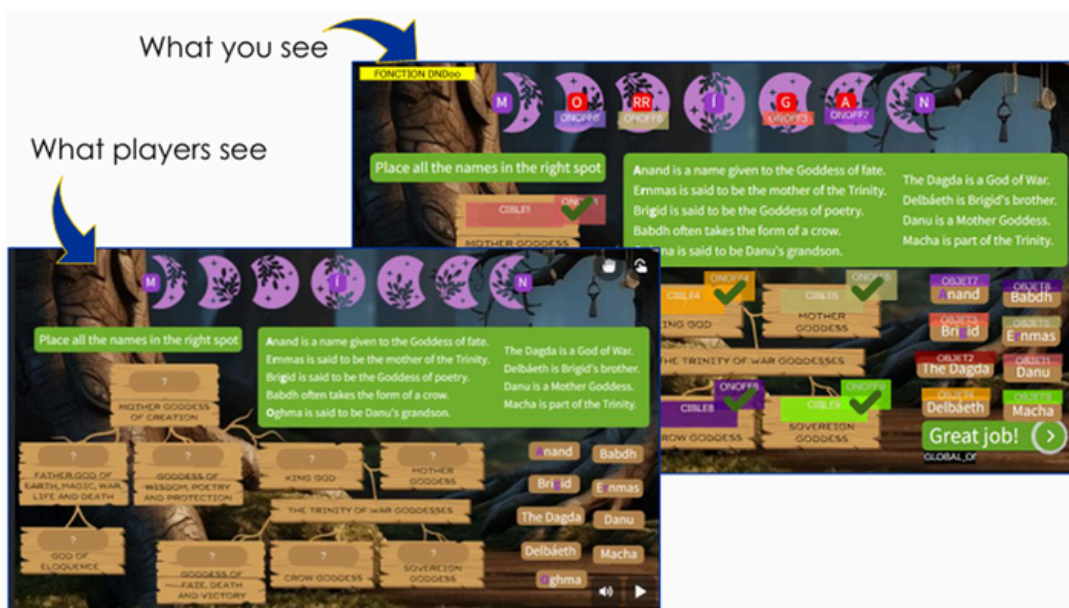
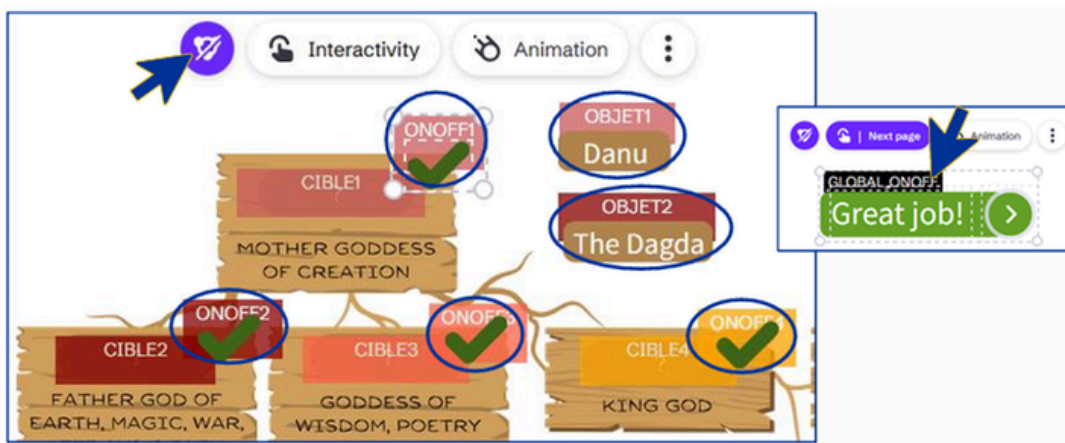
### KROK 6:

Połącz pole „GLOBAL\_ON” lub „GLOBAL\_ONOFF” z elementami, które powinny pojawić się po umieszczeniu wszystkich obiektów we właściwych miejscach docelowych, np. tekst potwierdzający, że wszystko jest poprawne, i przycisk „Dalej”.

7

**KROK 7:**

Zgrupuj pole „GLOBAL\_OFF” lub „GLOBAL\_OFFON” z elementami, które mają zniknąć po umieszczeniu wszystkich obiektów we właściwym miejscu docelowym, np. instrukcjami lub niepotrzebną treścią.






**Uwaga: Na stronie 6 DND Genially przydatne mogą być również inne elementy:**

- Pole „RECOMMENDER” (RESTART) pozwala graczom zacząć od nowa (umieszcza wszystkie przesunięte elementy z powrotem na ich pierwotne miejsce).
- Pole „WERYFIKACJA” pozwala graczom sprawdzić, czy ich odpowiedzi są poprawne w połowie (jest to przydatne, jeśli nie dodasz elementu „ON”, który pojawia się, gdy każdy element zostanie umieszczony poprawnie).
  - Pola „WRONG\_ON” i „WRONG\_TEMP” zgrupowane z widocznym elementem pokazują, że umieszczono nieprawidłowe elementy.
  - Pole „KOREKTA”, które należy umieścić na stronie, ale jest niewidoczne dla graczy, przywraca wszystkie nieprawidłowe elementy do ich pierwotnego miejsca.

Należy pamiętać, że jeśli używasz tych elementów, użycie elementów „ON#” i „OFF#” nie jest konieczne, ale zmniejsza to bezpośrednie sprzężenie zwrotne i przepływ.



## PRZYKŁADY Z NARZĘDZIA

| Obraz   | Możliwe zastosowanie   |
|---|--|
|    | <p><b>Przykład:</b> Sortowanie wskazówek do odpowiedniej kategorii</p> <p><b>Możliwe zastosowanie:</b> Gracze przeciągają przedmioty (słowa, obrazy, symbole) do odpowiedniego pola, aby odblokować kolejny krok — na przykład oddzielenie „bezpiecznych” składników od „niebezpiecznych” w escape roomie o tematyce naukowej.</p> |
|   | <p><b>Przykład:</b> Odbudowa uszkodzonej wiadomości</p> <p><b>Możliwe zastosowanie:</b> Zdanie, kod lub obraz zostaje pocięty na kawałki, a gracze muszą przeciągać fragmenty we właściwej kolejności, aby odsłonić ukrytą wskazówkę.</p>  |
|  | <p><b>Przykład:</b> Umieszczanie obiektów na mapie lub diagramie</p> <p><b>Możliwe zastosowanie:</b> Gracze przeciągają etykiety lub ikony w odpowiednie miejsce na mapie, planie lub osi czasu, aby uruchomić kolejną łamigłówkę.</p>   |