

Dodatki S'CAPE do Genially



Obszar tematyczny: wbudowane elementy interaktywne



Silnik gry: Genially



Link: <https://scape.enepe.fr/des-outils-s-cape-pour-genially.html>



Dlaczego i kiedy korzystać z tego zasobu

S'CAPE to **zbiór bezpłatnych rozszerzeń** opracowanych przez grupę francuskich edukatorów, który znacznie poszerza możliwości interaktywne Genially. Nie jest odrębną platformą, lecz udostępnia narzędzia oparte na JavaScript, **które można bezpośrednio wstawiać do projektu** Genially, aby tworzyć interakcje niedostępne w samym Genially.

Rozszerzenia te umożliwiają tworzenie **zaawansowanych gier edukacyjnych**, escape roomów, quizów, łamigłówek, aktywności typu „przeciągnij i upuść”, liczników czasu, systemów punktacji, zmiennych, ekwipunków, systemów haseł i wielu innych mechanik interaktywnych bez samodzielnego pisania kodu.

Każde rozszerzenie koncentruje się na określonym rodzaju interakcji. Niektóre pomagają **weryfikować odpowiedzi, inne tworzyć łamigłówki lub zarządzać postępowaniem w grze, a jeszcze inne usprawniają sterowanie multimediami lub nawigację.**

Platforma jest szczególnie pomocna w:

- ✦ tworzeniu edukacyjnych escape roomów;
- ✦ budowaniu zaawansowanych mechanik gier;
- ✦ tworzeniu ekwipunków, punktacji i systemów postępu osób grających;
- ✦ usprawnianiu informacji zwrotnych i interakcji z osobami uczącymi się;



- ✦ rozszerzaniu Genially poza jego wbudowane funkcje.



Mocne strony

- ◆ **Wiele nowych funkcji interaktywnych:** S'CAPE udostępnia dziesiątki rozszerzeń wprowadzających mechaniki gier niedostępne w standardowej wersji Genially.
- ◆ **Bezpłatne** użytkowanie: rozszerzenia są bezpłatnie dostępne do celów edukacyjnych i można je integrować z istniejącymi projektami Genially.
- ◆ **Duża różnorodność narzędzi:** dostępne są rozszerzenia obsługujące przeciąganie i upuszczanie, ekwipunki, liczniki czasu, zmienne, losowanie, łamigłówki, porównywanie obrazów i wiele innych funkcji.
- ◆ **Szablony do ponownego** wykorzystania: wiele rozszerzeń zawiera gotowe szablony i demonstracje, które można kopiować i dostosowywać do nowych projektów.
- ◆ **Przeznaczenie do gier edukacyjnych:** większość rozszerzeń opracowano specjalnie z myślą o edukacyjnych escape roomach, grywalizacji i aktywnościach w klasie.
- ◆ **Aktywna społeczność edukacyjna:** witryna S'CAPE zawiera samouczki, przykłady, dokumentację i demonstracje przygotowane przez edukatorki i edukatorów.



Ograniczenia

- ◆ **Wymaga znajomości Genially:** choć zazwyczaj nie jest potrzebne programowanie, osoby korzystające powinny swobodnie tworzyć projekty w Genially i rozszerzać jego wbudowane funkcje.
- ◆ **Instrukcje szczegółowe w języku francuskim (tylko część jest dostępna po angielsku):** ponieważ narzędzia opracowali francuscy edukatorzy i każda wtyczka służy innemu celowi, konieczne może być przetłumaczenie dokumentacji wybranego narzędzia. Tylko część materiałów jest dostępna w języku angielskim.



- ◆ **Możliwe błędy i niedostępność funkcji wskutek aktualizacji:** S'CAPE jest niezależnym projektem edukacyjnym. Wraz z aktualizacjami Genially oraz zmianami funkcji i kodu niektóre elementy narzędzi S'CAPE mogą działać nieprawidłowo albo stać się zbędne z powodu wprowadzenia podobnych funkcji wbudowanych.
- ◆ **Zależność niektórych funkcji od ustawień przeglądarki:** ponieważ rozszerzenia wykorzystują JavaScript, sposób działania przeglądarki lub ustawienia bezpieczeństwa mogą wpływać na ich funkcjonowanie.
- ◆ **Możliwe trudności w utrzymaniu: projekty** wykorzystujące wiele różnych rozszerzeń wymagają starannej organizacji i testowania, aby wszystkie interakcje działały prawidłowo.



Karta instruktażowa



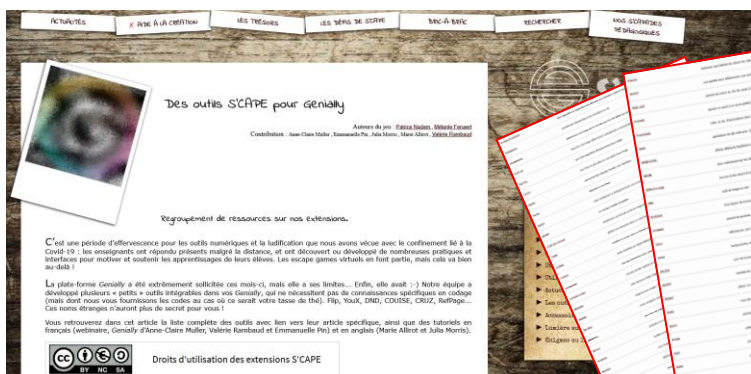
Jak korzystać z tego narzędzia

W odróżnieniu od większości platform edukacyjnych S'CAPE oferuje wiele niezależnych rozszerzeń, z których każde dodaje do Genially określoną funkcję. Każde rozszerzenie ma własną stronę instruktażową objaśniającą jego działanie, instalację i sposób użycia. Większość rozszerzeń można dodać do istniejącego projektu Genially, kopiując krótki fragment kodu lub korzystając z szablonu wielokrotnego użytku udostępnionego przez zespół S'CAPE.



Instrukcja krok po kroku

- ★ **KROK 1: Otwórz witrynę S'CAPE:** <https://scape.enepe.fr/des-outils-s-cape-pour-genially.html> i poznaj projekt dzięki tej prezentacji Genially (w języku angielskim):
<https://view.genially.com/67604a569492e0b3ec48e0c2/interactive-content-scape-tools-for-genially>
- ★ **KROK 2:** Zapoznaj się z niezwykle obszernym katalogiem rozszerzeń w witrynie i wybierz narzędzie odpowiadające Twoim celom i potrzebom. Przykłady:
 - DND (przeciąganie i upuszczanie)
 - COUISE (quiz i weryfikacja hasła)
 - Caesar (koło szyfrujące)
 - S'CRAPE (efekt zdrapki) lub MEMORY (gra pamięciowa)
 - BRIAN (interaktywna analiza obrazu)



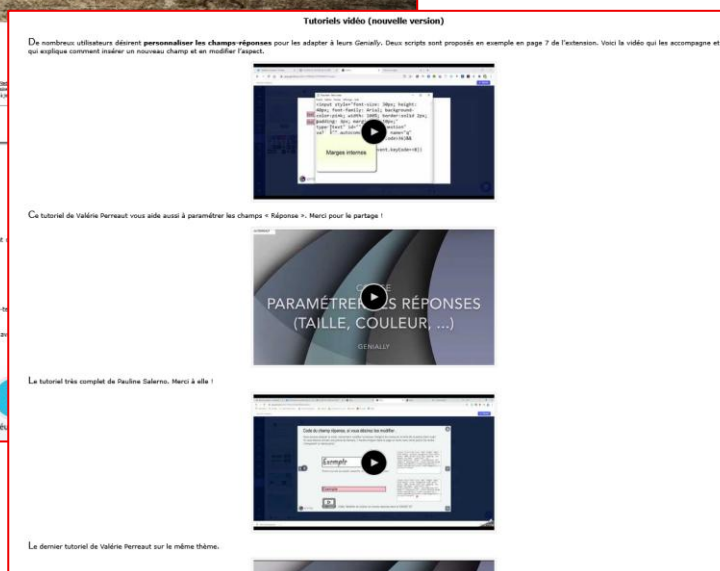
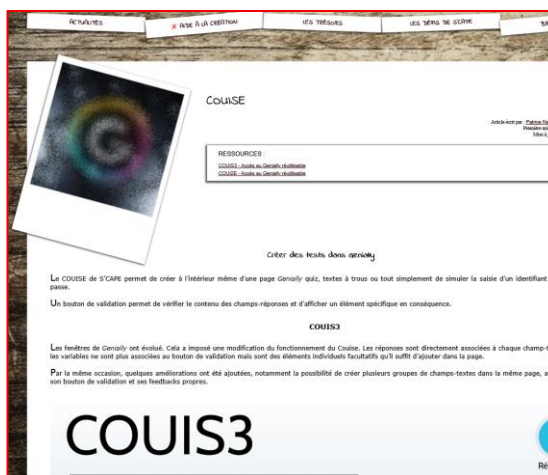
La liste des outils SCAPE pour Genially

Vous retrouverez des articles spécifiques à chaque outil dans la rubrique Genially de notre site.

Titre par dates	
ANIMON	compatible avec la plupart des animateurs, permet d'ajouter un lien ou un son à l'affichage d'un objet
ALPHA 360°	permet de faire un panorama des objets dans Genially
AUTOCLE	permet d'organiser des fonctionnalités utiles pour l'utilisation de vos présentoirs de contenu en un seul clic sur un objet de Genially tout en maintenant l'interaction
DISE	modifier automatiquement ou au clic la marque de fond
DS	simulation de dessin pour noter à la programmation ou déplacer des objets tout simplement
Elles Notes (pour Genially)	prendre des notes synchronisées sur la page de départ ou traversées de page en page
EPHON	insérer dans une image
HELIX	trouver le chemin à faire dans la liste pour retrouver les liens variés
CHOC MOUSSE	créer 3 bulles, bulles à images, répétitions ou tout genre avec feedback et...
Genial	une mini-Genial parfaitement adaptée à Genially pour présenter des données, une image dans le design central
OUA, un Genially pour Genially	adaptation du Genially (pour Genially) à la version Genially
EPHON	insérer une fonction de couleur d'identification
Chromes	la liste et l'usage automatique, mais aussi un chronomètre ou un minuteur sur toutes les pages d'un Genially
CHOC	ajouter des objets dans une présentation page d'un Genially
COUSSE	outil pour créer des liens à l'intérieur

✦ **KROK 3:** Cliquez sur l'onglet d'extension. Chaque extension a sa propre page contenant :

- explication de fonctionnement et d'utilisation;
- instructions d'installation et d'actualisation;
- modèle Genially pour la réutilisation avec des exemples et des instructions;
- vidéos supplémentaires d'explication.

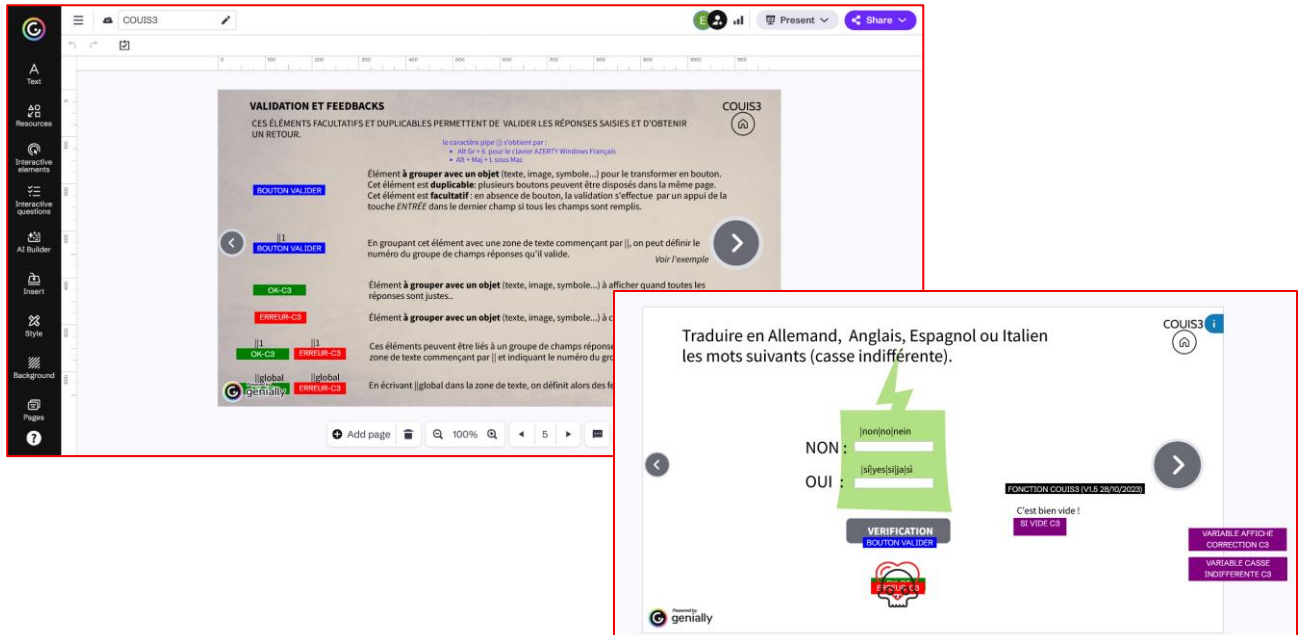


✦ **KROK 4:** Ouvrez le modèle Genially et choisissez „Reuse as template” (ou „Réutilisez”), afin qu'il apparaisse dans vos deux projets Genially. Chaque extension décrite dans le modèle contient des éléments, qu'il faut copier dans le projet Genially et les organiser de la manière appropriée avec les éléments de jeu, afin de lancer la fonction.



- ✦ **KROK 5:** Uważnie postępuj zgodnie z instrukcjami w szablonie Genially i samouczkami w witrynie. Skopiuj element „FONCTION” oraz pola kluczy, aby włączyć funkcję w projekcie Genially. Zgrupuj je z elementami wizualnymi w grze Genially zgodnie z instrukcjami i przykładami.

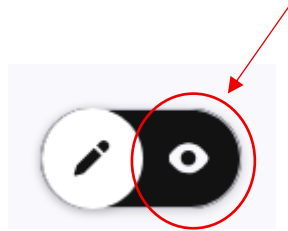
Przykład (rozszerzenie COUIS3):



- ✦ **KROK 6:** Użyj trybu „Preview” w prawym dolnym rogu projektu Genially, aby przetestować każde rozszerzenie i sprawdzić, czy:
- o pola funkcji nie są widoczne dla osoby grającej;
 - o interakcje działają prawidłowo;
 - o informacje zwrotne pojawiają się w odpowiednim momencie;



- nawigacja działa prawidłowo;
- wszystkie mechaniki gry funkcjonują zgodnie z założeniami.





Dodatkowe materiały edukacyjne i samouczki

- ◆ Witryna S'CAPE: <https://scape.enepe.fr/des-outils-s-cape-pour-genially.html>
- ◆ Prezentacja Genially dotycząca zasobów S'CAPE (w języku angielskim):
<https://view.genially.com/67604a569492e0b3ec48e0c2/interactive-content-scape-tools-for-genially>
- ◆ Playlista JuMo w serwisie YouTube prezentująca szeroki wybór narzędzi i samouczków S'CAPE (w języku angielskim):
https://www.youtube.com/watch?v=dKWcxTBHxeQ&list=PLjC4rL6GAwTB-ykUCb3Hr4z_KgVBBBHLk



**Dofinansowane przez
Unię Europejską**

Sfinansowane ze środków Unii Europejskiej. Wyrażone poglądy i opinie są jednak wyłącznie poglądami autora(-ów) i niekoniecznie odzwierciedlają stanowisko Unii Europejskiej ani Europejskiej Agencji Wykonawczej ds. Edukacji i Kultury (EACEA). Ani Unia Europejska, ani EACEA nie ponoszą za nie odpowiedzialności.

Kod projektu: KA220-YOU-000286883