

Apocalypse No-Code στο Landbot.io

Περιγραφή της ιδέας

Αυτό το παιχνίδι διαφυγής σχεδιάστηκε εξ ολοκλήρου σε μια πλατφόρμα δημιουργίας chatbot που ονομάζεται Landbot.io. Η ιστορία ξεκινά με έναν προγραμματιστή που κατά λάθος δημιουργεί μια τεχνητή νοημοσύνη με αποστολή να διαγράψει όλα τα άλλα εργαλεία χωρίς κώδικα. Ο σχεδιαστής, Fer Guirao, δημιούργησε αυτό το δωμάτιο διαφυγής σε 3 Σαββατοκύριακα, ξεκινώντας με το σενάριο, στη συνέχεια χτίζοντας την εμπειρία χρησιμοποιώντας μπλοκ στην πλατφόρμα Landbot και τελειώνοντας με δοκιμές και τροποποιήσεις.

Χρησιμοποίησε διαφορετικά χαρακτηριστικά της πλατφόρμας για να χτίσει την εμπειρία:

- **Χρήση των memes:**

Μια εργασία που ονομάζεται "meme battle" ζητά από τον παίκτη να βρει το σωστό meme που ταιριάζει με τις ενδείξεις του chatbot. Η λειτουργία που χρησιμοποιείται για την αναγνώριση των memes είναι ένα λογισμικό αναγνώρισης εικόνας με χρήση API webhook, το οποίο είναι ενσωματωμένο στο Landbot και το καθιστά εφικτό ακόμη και χωρίς δεξιότητες κωδικοποίησης.

- **Προσαρμογή MCQ και σχεδιασμού μηνυμάτων:**

Η πλατφόρμα επιτρέπει την προσαρμογή του σχεδιασμού του μηνύματος, αλλά αυτή η λειτουργία απαιτεί κάποιο επίπεδο κωδικοποίησης. Η λειτουργία MCQ επιτρέπει στο bot να στέλνει ένα μήνυμα με κουμπιά σε προσαρμόσιμη μορφή. Τα μηνύματα επιτρέπουν την ενσωμάτωση διαφορετικών τύπων περιεχομένου (εικόνες, βίντεο κ.λπ.).

- **Κατάταξη και παρακολούθηση παικτών:**

Η πλατφόρμα επιτρέπει τη συλλογή δεδομένων των χρηστών, όπως το όνομά τους, τον αριθμό των στοιχείων που βρήκαν και την κατάταξη στο παιχνίδι. Αυτό επιτρέπει να δείξει στους παίκτες πόση ώρα χρειάστηκαν για να ολοκληρώσουν το παιχνίδι, πόσες συμβουλές ζήτησαν και την τελική τους βαθμολογία.

Γιατί είναι σχετικό με τη διδασκαλία γλωσσών;



Apocalypse No-Code στο Landbot.io

Χρήση των chatbots στην εκπαίδευση

Μπορείτε να βρείτε μια πιθανή εφαρμογή της χρήσης chatbot στο πρόγραμμα Erasmus+ Mr. Winston, αν και δεν προορίζεται για παιχνίδι, αλλά περισσότερο για μια διαφορετική προσέγγιση στην εκμάθηση γλωσσών.

Διάφοροι τύποι περιεχομένου

Η ιδέα που παρουσιάστηκε πηγάζει περαιτέρω, προτείνοντας να δημιουργήσετε ένα παιχνίδι διαφυγής βασισμένο σε chatbot, το οποίο χρησιμοποιεί κουμπιά ή συγκεκριμένες απαντήσεις του χρήστη για τις ενδείξεις, τους γρίφους και τα μίνι παιχνίδια που θα ενσωματώσετε. Ένα chatbot επιτρέπει την ενσωμάτωση διαφόρων τύπων περιεχομένου, γεγονός που το καθιστά ενδιαφέρον εργαλείο για την εκπαίδευση των διαφόρων δεξιοτήτων του παίκτη.

Προσβασιμότητα της δημιουργίας chatbot

Χρησιμοποιώντας μια πλατφόρμα δημιουργίας chatbot, όπως η Landbot.io, η Chatfuel ή η CocomHub, μπορείτε να επιτύχετε μια εμπειρία παιχνιδιού στην οποία οι μαθητές θα λύνουν τους γρίφους απλά συνομιλώντας με το bot και κάνοντας κλικ στα κουμπιά του. Καθώς είναι δυνατή η ενσωμάτωση κειμένου, κουμπιών, εικόνων, ήχων, βίντεο, εξωτερικών συνδέσμων, emoji και GIFs, αυτή η επιλογή είναι ένας πολύ καλός τρόπος για να δημιουργήσετε μια πολύ παιγνιώδη εικονική εμπειρία για τους μαθητές σας!

Αναφορές

Jassova, B. (2020). Chatbot Escape Room Experience: How Did We Do it? | Landbot. [online] <https://landbot.io/>. Available at: <https://landbot.io/blog/chatbot-escape-room/> [Accessed 23 Feb. 2021].

