



Learning Apps



ОСНОВИ

Безплатен веб-базиран инструмент, който позволява на потребителите да създават прости интерактивни дейности, като например съпоставяне на двойки, подреждане, викторини с избираем отговор и задачи с кратки отговори, които лесно могат да бъдат адаптирани в пъзели за дигитални стаи за бягство.

URL / Достъп: <https://learningapps.org/>



ДОПЪЛНИТЕЛНА ИНФОРМАЦИЯ

Многоезична поддръжка: Предлага се на много езици, включително английски, немски, френски, испански, италиански, португалски, холандски, полски, гръцки и други.

Технически изисквания: Работи на компютри, таблети и смартфони. Изисква се интернет връзка. Работи в веб браузър (без инсталация).

Адаптации за потребители на SLD: LearningApps подкрепя учащи със специфични обучителни затруднения, като предлага кратки, фокусирани задачи с ясни инструкции, визуална подкрепа и незабавна обратна връзка, намалявайки когнитивното претоварване.

Цена и достъп:

- **Цена:** Безплатно
- **Ограничения на безплатния план:** Не
- **Изисква се акаунт или регистрация?** Не (за игра); Да (препоръчва се за създаване и запазване на дейности)



КАК СЕ ИЗПОЛЗВА

1 СЪПКА 1: Отворете LearningApps и изберете тип дейност

Отидете на learningapps.org и кликнете върху „Създаване на приложение“. Разгледайте списъка с шаблони (напр. съвпадащи двойки, подреждане, текст за затваряне, множествен избор) и изберете такъв, който отговаря на вашата идея за пъзел в стая за бягство. (Пример: „Съвпадащи двойки“ за фрагменти от код или улики.)

2 СЪПКА 2: Въведете съдържанието на вашия пъзел

Попълнете текста, изображенията, числата или аудио, необходими за дейността. За стая за бягство, проектирайте дейността така, че крайното решение да разкрива код, дума или улика за следващата стъпка.

3 СЪПКА 3: Настройте обратната връзка и поведението

Конфигурирайте настройки като автоматична корекция, повторни опити или съобщения за обратна връзка. Използвайте съобщения за успех, за да посочите, че „катианарът“ е отворен.

4 СЪПКА 4: Преглед и тестване на дейността



Използвайте режима за преглед, за да играете дейността като обучаем. Проверете дали инструкциите са ясни и дали правилното решение работи по предназначение.

5 СЪПКА 5: Запазване и споделяне

Запазете дейността и копирайте връзката или вградения код. Използвайте го в друга платформа (Genially, Google Slides, LMS, уебсайт) като един пъзел в по-голяма поредица от стая за бягство.



ПРИМЕРИ ОТ ИНСТРУМЕНТА

Изображение	Възможни приложения
	<p>Пример: Пъзел със съвпадения на двойки</p> <p>Възможни приложения: Игралите съпоставят символи с числа; правилните двойки разкриват скрит код, необходим за отключване на следващото предизвикателство.</p>
	<p>Пример: Заклучване на викторина с избираем отговор</p> <p>Възможни приложения: Кратка викторина, при която само всички верни отговори показват съобщение за успех, съдържащо следващата подсказка.</p>