



Learning Apps



NOZIONI DI BASE

Uno strumento gratuito basato sul web che consente agli utenti di creare semplici attività interattive come abbinamenti di coppie, sequenze, quiz a risposta multipla e compiti a risposta breve, facilmente adattabili a enigmi per escape room digitali.

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



ULTERIORI INFORMAZIONI

Supporto multilingue: disponibile in numerose lingue, tra cui inglese, tedesco, francese, spagnolo, italiano, portoghese, olandese, polacco, greco e altre.

Requisiti tecnici: Funziona su computer, tablet e smartphone.

Richiede una connessione a Internet. Funziona tramite browser web (non è necessaria l'installazione).

Adattamenti per utenti con difficoltà di apprendimento specifiche: LearningApps supporta gli studenti con difficoltà di apprendimento specifiche offrendo compiti brevi e mirati con istruzioni chiare, supporto visivo e feedback immediato, riducendo il sovraccarico cognitivo.

Costo e accesso:

- **Prezzo:** Gratuito
- **Limiti del piano gratuito:** No
- **È necessario creare un account o registrarsi?** No (per giocare); Sì (consigliato per creare e salvare attività)



COME USARLO

1

FASE 1: Apri LearningApps e scegli un tipo di attività

Vai su learningapps.org e clicca su "Crea app". Sfoglia l'elenco dei modelli (ad esempio, abbinamento di coppie, ordinamento, testo a completamento, scelta multipla) e selezionane uno adatto alla tua idea di escape room.

(Esempio: "Coppie corrispondenti" per frammenti di codice o indizi.)

2

FASE 2: Inserisci il contenuto del tuo puzzle

Inserisci il testo, le immagini, i numeri o l'audio necessari per l'attività. Per le escape room, progetta l'attività in modo che la soluzione finale riveli un codice, una parola o un indizio per il passo successivo.

3

FASE 3: Regolare il feedback e il comportamento

Configurare impostazioni quali la correzione automatica, i tentativi o i messaggi di feedback. Utilizzare messaggi di successo per indicare che il "blocco" è stato aperto.

4

FASE 4: Anteprima e test dell'attività

Utilizza la modalità di anteprima per svolgere l'attività come un utente. Verifica che le istruzioni siano chiare e che la soluzione corretta funzioni come previsto.



5

FASE 5: Salva e condividi

Salva l'attività e copia il link o il codice di incorporamento. Utilizzala all'interno di un'altra piattaforma (ad esempio, Google Slides, LMS, sito web) come parte di un enigma all'interno di una sequenza più ampia di escape room.



ESEMPI DALLO STRUMENTO

Immagine	Possibile utilizzo
	<p>Esempio: puzzle di abbinamento di coppie</p> <p>Possibile utilizzo: i giocatori devono abbinare simboli e numeri; le coppie corrette rivelano un codice nascosto necessario per sbloccare la sfida successiva.</p>
	<p>Esempio: blocco per quiz a risposta multipla</p> <p>Possibile utilizzo: Un breve quiz in cui solo tutte le risposte corrette rivelano un messaggio di successo contenente l'indizio successivo.</p>