



Государственное общеобразовательное  
учреждение Ярославской области  
«Центр помощи детям»

**Инструкция по созданию веб-квеста «Выберись из комнаты»  
на образовательной платформе Learnis**

1. Заранее подготовить материалы для наполнения квеста:
  - изображения с вопросами;
  - аудиофайлы (если планируете использовать сценарии со звуковыми эффектами);
  - изображения с итоговым отзывом для тех, кто ответил на все вопросы и открыл дверь.
2. Запустить браузер и перейти по ссылке <https://www.learnis.ru/>.
3. Войти в свою учетную запись (если она уже существует на этой платформе)






или зарегистрировать новую (если ранее не пользовались этим сервисом).

**Примечание.** Без регистрации платформа не дает возможности создать квест. После входа на сайт под своим логином и паролем Вы попадаете в личный кабинет, где будут храниться созданные продукты.

4. Перейти в меню **Продукты**.







Выбрать инструмент Веб-квесты «Выберись из комнаты» и перейти по ссылке **Создать игру**.

## Используйте целый набор инструментов

 <p><b>Веб-квесты «Выберись из комнаты»</b></p> <p>Увлекательное обучение с помощью образовательных веб-квестов!</p> <p><a href="#">Создать игру</a></p>	 <p><b>Интеллектуальная игра «Твоя Викторина»</b></p> <p>Проведите урок с помощью популярного и эффективного формата игр – викторины!</p> <p><a href="#">Создать игру</a></p>	 <p><b>Терминологическая игра «Объясни мне»</b></p> <p>Думаете, как лучше преподнести или повторить изученные термины? Выберите этот инструмент!</p> <p><a href="#">Создать игру</a></p>
---	--	---

5. Выбрать квест-комнату из предложенного списка и перейти по ссылке **Создать**.

## Выберите квест-комнату

 <p><b>Бомбическая комната</b></p> <p>3 задания </p> <p><a href="#">Создать</a></p>	 <p><b>Комната с окном</b></p> <p>3 задания </p> <p><a href="#">Создать</a></p>	 <p><b>Зеленая комната</b></p> <p>3 задания </p> <p><a href="#">Создать</a></p>
---	--	---

**Примечание.** Каждая квест-комната обладает уникальными игровыми механиками и позволяет встраивать различное количество заданий. В предложенных сценариях есть квест-комнаты, в которых можно использовать звуковые задания, и комнаты, адаптированные для использования на смартфонах (отмечены соответствующими значками). Квест-комнаты со значками Premium не являются бесплатными.

6. Далее, на странице **Редактирование квеста** введите название Вашего квеста. Добавьте подготовленные изображения с вопросами в нужном порядке (если есть –

аудиофайлы), изображение с итоговым отзывом и ключ (код) от двери. Формат для загрузки – графические файлы популярных форматов: jpg, png, bmp и т.п.

## Таблица умножения ← Название

**Удаление всех заданий варианта**


ЗАГРУЗКА ЗАДАНИЙ    ПОЛУЧЕНИЕ ДОСТУПА


---

**Вариант #1** ^ 🗑️ УДАЛИТЬ



Данные сохраняются автоматически




**Возможно использование нескольких вариантов**


**01** 

**02**  **Сначала нажать, появится окно**

Нажмите и загрузите или перетащите сюда графический файл

**03**   **Для добавления аудиофайла (нажать, в появившееся окно перетащить файл)**

   **Поле для ввода итогового отзыва**

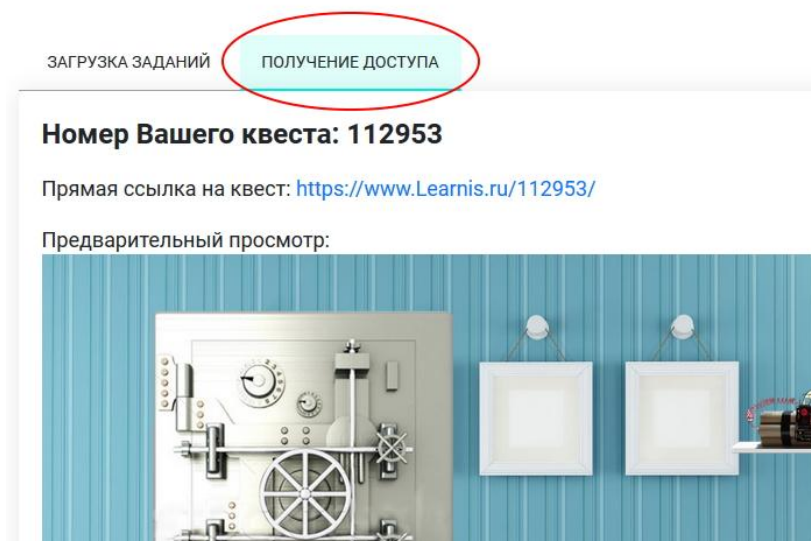


**Примечание.** Все изменения сохраняются автоматически. Кроме того, для каждого квеста возможно создание нескольких вариантов с разными заданиями. В этом случае при каждом прохождении квеста вариант будет выбираться случайным образом.

7. Получите номер квеста и сообщите его своим учащимся, или пройдите квест вместе с ними. Квест можно проходить многократно.

# Таблица умножения

---



**Примечание.** Для прохождения квеста учащимся нужно зайти на сайт <https://www.learnis.ru/>, нажать кнопку **Войти в созданную** и набрать номер игры. Либо просто перейти по ссылке квеста.

**Рекомендации.** Подготовьте для учащихся небольшую инструкцию для прохождения квеста, в которой укажите: количество вопросов, информация о том, что ответ к каждому заданию – число, количество цифр в итоговом коде и т.п.

Степанова Анастасия Алексеевна, учитель информатики