



ThingLink



BASES

ThingLink est un outil qui vous permet de transformer des images, des vidéos ou des environnements à 360° en expériences d'apprentissage interactives. Il est idéal pour créer des salles d'escape games immersives avec des zones cliquables, des indices et des énigmes multimédias.

URL / Accès : <https://www.thinglink.com/>



INFORMATION ADDITIONNELLE

Support multilingue : prend en charge toutes les langues puisque vous pouvez saisir votre propre texte ; interface disponible en anglais et dans d'autres langues.

Prérequis technique : compatible avec tous les principaux navigateurs, tablettes et smartphones ; nécessite une connexion Internet.

Adaptations pour les utilisateurs DYS : prend en charge la narration audio, les grandes icônes et les repères visuels clairs, ce qui contribue à réduire la charge de lecture.

Coûts et accès:

- **Prix:** Freemium / Formules payantes pour des fonctionnalités avancées
- **Limites du plan gratuit:** Nombre limité de scènes, types de zones interactives limités
- **Compte ou inscription requise?** Oui



COMMENT L'UTILISER

1

ÉTAPE 1 : Créez un compte

Inscrivez-vous sur ThingLink à l'aide de votre adresse e-mail, de votre compte Google ou Microsoft.

2

ÉTAPE 2 : Importez une image, une photo à 360° ou une vidéo

Utilisez des photos de classe, des pièces personnalisées ou des illustrations thématiques comme scène de base.

3

ÉTAPE 3 : Ajoutez des points d'intérêt interactifs

Insérez des icônes cliquables contenant du texte, des images, des fichiers audio, des énigmes, des QR codes ou des liens externes.

4

ÉTAPE 4 : Reliez plusieurs scènes

Connectez plusieurs pièces pour créer une expérience d'évasion complète (ex. : « De la bibliothèque au laboratoire, puis à la porte finale »).

5

ÉTAPE 5 : Publiez et partagez

Partagez le jeu via un lien ou intégrez le à des sites web, des plateformes LMS ou des supports pédagogiques numériques.



EXEMPLES DE L'OUTIL

Utilisation Possible

Exemple : escape game à 360°

Utilisation possible : créez une pièce virtuelle entièrement explorable dans laquelle les joueurs cliquent pour trouver des indices. »

Exemple : zone interactive avec indice caché

Utilisation possible : une icône sur laquelle on peut cliquer révèle un code nécessaire pour débloquer l'étape suivante. »

Exemple : zone interactive avec indice audio

Utilisation possible : les joueurs cliquent pour écouter un message enregistré ou une instruction secrète. »

Exemple : scènes reliées entre elles

Utilisation possible : reliez plusieurs pièces pour créer des escape games en plusieurs étapes. »

Exemple : Puzzle illustré

Utilisation possible : insérez une image contenant des mini-puzzles ou des chiffres cachés. »