



ThingLink



## NOZIONI DI BASE

ThingLink è uno strumento che permette di trasformare immagini, video o ambienti a 360° in esperienze di apprendimento interattive. È ideale per creare escape room immersive con hotspot cliccabili, indizi e puzzle multimediali.

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



## ULTERIORI INFORMAZIONI

**Supporto multilingue:** supporta tutte le lingue poiché consente di inserire il proprio testo; interfaccia disponibile in inglese e in altre lingue.

**Requisiti tecnici:** Compatibile con tutti i principali browser, tablet e smartphone; richiede una connessione a Internet.

**Adattamenti per utenti con difficoltà di lettura:** supporta la narrazione audio, icone di grandi dimensioni e chiari indicatori visivi, contribuendo a ridurre lo sforzo di lettura.

### Costo e accesso:

- **Prezzo:** modello freemium / piani a pagamento per funzionalità avanzate
- **Limiti del piano gratuito:** numero limitato di scene, tipologie di hotspot limitate.
- **È necessario creare un account o registrarsi?** Sì



## COME USARLO

### 1 FASE 1: Crea un account

Registrati su ThingLink utilizzando la tua email, Google o Microsoft.

### 2 FASE 2: Carica un'immagine, una foto a 360° o un video

Utilizzate come base per la vostra scena foto di classi scolastiche, stanze progettate su misura o illustrazioni a tema.

### 3 FASE 3: Aggiungere hotspot interattivi

Inserisci icone cliccabili contenenti testo, immagini, audio, puzzle, codici QR o link esterni.

### 4 FASE 4: Collegare più scene

Collega diverse stanze per creare un'esperienza di fuga completa (ad esempio: "Dalla biblioteca al laboratorio fino alla porta finale").

### 5 FASE 5: Pubblica e condividi

Condividi il gioco tramite un link oppure incorporalo in siti web, piattaforme LMS o materiali didattici digitali.



## ESEMPI DALLO STRUMENTO

### Possibile utilizzo

**Esempio: escape room a 360°**

**Possibile utilizzo:** creare una stanza virtuale completamente esplorabile in cui i giocatori cliccano per trovare indizi.

**Esempio: Punto nevralgico con indizio nascosto**

**Possibile utilizzo:** un'icona cliccabile rivela un codice necessario per sbloccare il passaggio successivo.

**Esempio: punto caldo per indizi audio**

**Possibile utilizzo:** i giocatori cliccano per ascoltare un messaggio registrato o un'istruzione segreta.

**Esempio: scene collegate**

**Possibile utilizzo:** Collegare più stanze per creare escape room a più fasi.

**Esempio: puzzle di immagini**

**Possibile utilizzo:** Inserire un'immagine con mini-puzzle incorporati o numeri nascosti.