



ThingLink



PODSTAWY

ThingLink to narzędzie, które pozwala przekształcić obrazy, filmy lub środowiska 360° w interaktywne doświadczenia edukacyjne. Idealnie nadaje się do tworzenia wciągających pokoi gier typu escape room z klikalnymi punktami dostępu, wskazówkami i multimedialnymi łamigłówkami.

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



INFORMACJE DODATKOWE

Wsparcie wielojęzyczne: Obsługa wszystkich języków dzięki możliwości wstawienia własnego tekstu; interfejs dostępny w języku angielskim i innych.

Wymagania techniczne: Zgodność ze wszystkimi głównymi przeglądarkami, tabletami i smartfonami.

Dostosowanie dla użytkowników SLD: obsługa narracji audio, duże ikony i wyraźne wskazówki wizualne, co pomaga zmniejszyć obciążenie podczas czytania.

Koszt i dostęp:

- **Cena:** Freemium / Plany płatne dla zaawansowanych funkcji
- **Ograniczenia planu bezpłatnego:** ograniczona liczba scen, ograniczone typy punktów dostępowych
- **Wymagane jest konto lub rejestracja?** Tak



JAK UŻYWAĆ

1

KROK 1: Utwórz konto

Zarejestruj się na ThingLink za pomocą adresu e-mail, Google lub Microsoft.

2

KROK 2: Prześlij obraz, zdjęcie 360° lub film

Jako podstawę użyj zdjęć klasowych, specjalnie zaprojektowanych pomieszczeń lub ilustracji tematycznych.

3

KROK 3: Dodaj interaktywne punkty aktywne

Wstaw klikalne ikony zawierające tekst, obrazy, dźwięki, łamigłówki, kody QR lub linki zewnętrzne.

4

KROK 4: Połącz wiele scen

Połącz kilka pomieszczeń, aby stworzyć kompletne doświadczenie ucieczki (np. „Od biblioteki do laboratorium, a następnie do ostatnich drzwi”).

5

KROK 5: Publikuj i udostępniaj

Udostępnij grę za pomocą linku lub osadź ją na stronach internetowych, platformach LMS lub materiałach edukacyjnych w wersji cyfrowej.



PRZYKŁADY Z NARZĘDZIA

Możliwe zastosowanie

Przykład: pokój zagadek 360°

Możliwe zastosowanie: Stworzenie wirtualnego pokoju, w którym gracze będą klikać, aby znaleźć wskazówki.

Przykład: Punkt aktywny z ukrytą wskazówką

Możliwe zastosowanie: Kliknięcie ikony ujawnia kod potrzebny do odblokowania następnego kroku.

Przykład: Punkt dostępu z podpowiedzią audio

Możliwe zastosowanie: Gracze klikają, aby usłyszeć nagraną wiadomość lub tajną instrukcję.

Przykład: Powiązane sceny

Możliwe zastosowanie: Połącz kilka pomieszczeń, aby stworzyć wieloetapowe gry typu escape room.

Przykład: układanka obrazkowa

Możliwe zastosowanie: Wstaw obraz z osadzonymi mini-łamigłówkami lub ukrytymi liczbami.