



# thinglink..

## THINGLINK


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

 **KATEGORIA:** Narzędzie do tworzenia gier, pobudzenia dyskusji i pracy zespołowej.

 **POZIOM I PRZEDMIOT:** Do nauczania: geografii, historii, języka i wykonywania działań wizualnych.

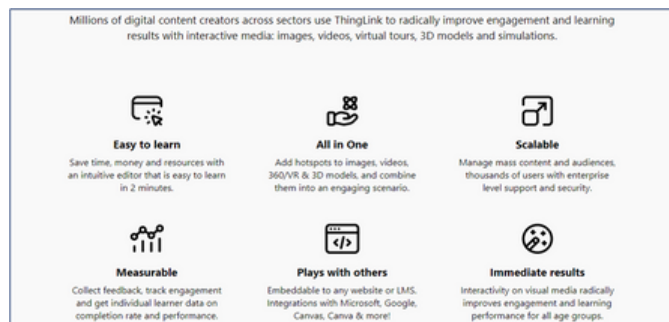
 **KRÓTKI OPIS:** ThingLink to bezpłatne i przyjazne dla użytkownika narzędzie cyfrowe, które pozwala użytkownikom zamienić dowolny obraz w interaktywną grafikę. Do zdjęcia wybranego z iPada, pobranego z Flickr, Facebooka lub ze strony internetowej możesz dodać podpisy, linki, fragmenty audio i wideo.


**CZAS CZYTANIA:** 3 minuty


 **CELE NAUCZANIA:** ThingLink jako multimedialne narzędzie startowe do programu nauczania. ThingLink umożliwia nauczycielom projektowanie multimedialnych i doświadczeń edukacyjnych prowadzonych przez uczniów, zapewniając elastyczne ścieżki nauczania spełniające różnorodne potrzeby edukacyjne wszystkich uczniów. Na przykład wykres ThingLink może zapewnić uczniom podstawową wiedzę i ambitne możliwości w jednym miejscu. Aby upewnić się, że uczniowie są odpowiedzialni za naukę, użyj podstawowego pytania lub poszukiwania skarbów, aby pokierować nauką. **ThingLink do tworzenia interaktywnych relacji dla uczniów.** Dzisiejsi studenci powinni mieć wiele możliwości angażowania się w badania. Dlatego dobrym pomysłem jest oferowanie od czasu do czasu alternatywy dla tradycyjnego pisemnego raportu z badań. Zamiast tego użyj ThingLink, aby umożliwić uczniom tworzenie interaktywnych raportów multimedialnych, które wykorzystują ich mocne strony. **ThingLink do rozwoju zawodowego.** Bogaty w zasoby wykres ThingLink w połączeniu z wystarczającą ilością czasu na konstruktywną zabawę to doskonały sposób na przedstawienie nauczycielom nowego narzędzia technologicznego. Dołącz samouczki wideo, pisemne wskazówki, linki do przykładów i podcastów, aby zapewnić uczestnikom wszystkie potrzebne zasoby w łatwo dostępnej i kompaktowej tabeli.


 **WYKORZYSTANIE NARZĘDZIA:** Poszerzanie wiedzy z zagadnień, z jakimi mieli wcześniej do czynienia uczniowie, planowanie i działanie zgodnie z tym, czego się nauczyli.

 **POZIOM TRUDNOŚCI I WIEK:** Średni, dla wszystkich grup wiekowych.



 **DLACZEGO WARTO UŻYWAĆ TEGO NARZĘDZIA:** Oprócz systemu tagowania, który dobrze sprawdza się przy wzbogacaniu multimediów, ThingLink stanowi również potężne narzędzie językowe. Ma ono ogromny potencjał dydaktyczny, od oznaczania map i wykresów po tworzenie historii na obrazach. Jest to doskonałe narzędzie do oceniania formatywnego, gromadzące wiedzę przez pewien czas, idealne do wykorzystania przed quizem. Ponieważ treść może być bardzo graficzna, projekty ThingLink mogą wykraczać poza język, czyniąc je dostępnymi. Ponadto istnieje również, jak to się nazywa, czytnik immersyjny, który umożliwia wyświetlanie tekstu w ponad 60 językach. Oferuje również przydatny przewodnik po kolorach, pokazujący rzeczowniki, czasowniki, przymiotniki itd., które można aktywować w razie potrzeby.

 **OPIS:** ThingLink to inteligentne narzędzie ułatwiające dodawanie adnotacji do obiektów cyfrowych. Można je użyć na przykład do tagowania obrazów, filmów lub interaktywnych obrazów - 360 stopni. Dodając znaczniki, możesz umożliwić uczniom interakcję z mediami, uzyskując więcej szczegółów. Siła ThingLink polega na zdolności do angażowania tak wielu form multimedialnych. Umożliwia łączyć do pomocnych stron internetowych, dodawanie wskazówek głosowych, wstawianie obrazów do filmów i nie tylko.

 **PRZYGOTOWANIE I KORZYSTANIE:** Thinglink może być przydatny w nauce: geografii, historii, językach i sztukach wizualnych.

**Angielski:** uczniowie mogą tworzyć mapy myśli ze słownictwem i oznaczać powiązane słowa i obrazy oraz dodawać adnotacje do zdjęć swoich ulubionych autorów i tekstów.

**Sztuka:** uczniowie mogą stworzyć wirtualną wycieczkę, oznaczając obrazy według artysty, czasu i ruchu.

Aby uzyskać przewodnik krok po kroku po ThingLink, odwiedź stronę:

<https://blogs.umass.edu/onlinetools/learner-centered-tools/thinglink/>

 **NIEZBĘDNE ZASOBY:** Komputer – Telefon komórkowy

 **DODATKOWE ŹRÓDŁA:**

- Thomas Blakemore, *Interactive ThinkLink Tutorial and Ideas For Teachers*  
<https://www.youtube.com/watch?v=xhnWxtT4Myg>

 **ZALETY I WADY:**

**ZALETY** Dostępne jest bezpłatne konto podstawowe; po rejestracji narzędzia do tworzenia i edycji są łatwe w użyciu, z podpowiedziami wizualnymi; dostępna jest obszerna pomoc online oferująca wsparcie techniczne i praktyczne pomysły na korzystanie z urządzenia; to narzędzie ma ogromny potencjał i łatwo sobie wyobrazić, że stanie się powszechnie używane, zwłaszcza gdy w klasie są interaktywne tablice/ekrany dotykowe.

**WADY** Zarejestrowanie się jako nauczyciel i podjęcie decyzji, który plan jest odpowiedni, może być mylące (choć istnieje wsparcie, które może pomóc); niektóre łącza (tagi), które użytkownicy mogą dodawać w celu opublikowania swojej oryginalnej treści, prowadzą do witryn, które mogą wymagać rejestracji. Może to być trudne dla nauczycieli, zwłaszcza w przypadku młodszych uczniów.

 **WSKAŹNIK REKOMENDACJI NAUCZYCIELI: 4.8/5**