

# thinglink..

## THINGLINK

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

 **CATEGORIA:** Strumenti per sviluppare giochi che stimolino la discussione e il lavoro di gruppo.

 **LIVELLO E MATERIA:** Può essere utile per le scienze, la geografia, la storia, le lingue e le arti visive.

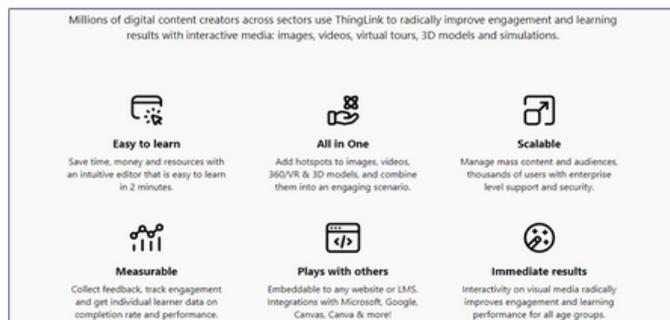
 **BREVE DESCRIZIONE:** ThingLink è uno strumento digitale gratuito e di facile utilizzo che consente di trasformare qualsiasi immagine in un grafico interattivo. È possibile aggiungere didascalie, link, frammenti audio e video a una foto selezionata da un iPad, scaricata da Flickr, Facebook o da un sito web.

**TEMPO DI LETTURA:** 3 minuti

 **OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO: ThingLink come strumento di base di un programma di studio multimediale.** ThingLink consente agli insegnanti di progettare esperienze di apprendimento multimediali e controllate dagli studenti, fornendo percorsi di apprendimento flessibili per soddisfare le diverse esigenze di apprendimento di tutti gli studenti. Ad esempio, un grafico ThingLink può fornire agli studenti conoscenze di base e opportunità di crescita in un unico luogo. Per garantire che gli studenti siano protagonisti dell'apprendimento, è possibile utilizzare una domanda chiave o una caccia al tesoro per guidare lo studio. **ThingLink per creare relazioni interattive per gli studenti.** Gli studenti di oggi dovrebbero avere molte opportunità di svolgere attività di ricerca. Pertanto, offrire ogni tanto delle alternative al tradizionale lavoro di ricerca scritto è una buona idea. Utilizzate ThingLink per consentire agli studenti di creare relazioni interattive multimediali che sfruttino i loro punti di forza. **ThingLink per lo sviluppo professionale.** Un diagramma ThingLink ricco di risorse, insieme alla possibilità di giocare in modo costruttivo, è un ottimo modo per introdurre un nuovo strumento tecnologico agli insegnanti. Includete video tutorial, indicazioni scritte, link a esempi e podcast per fornire ai partecipanti tutte le risorse di cui hanno bisogno in un grafico facilmente accessibile e compatto.

 **QUANDO USARE QUESTO STRUMENTO:** Per approfondire ciò che si è imparato; pianificare e agire in base a ciò che si è appreso.

 **LIVELLO DI DIFFICOLTÀ (PUNTEGGIO) E LIVELLO DI ETÀ:** Medio, per tutte le età.



 **PERCHÉ USARE QUESTO STRUMENTO:** Oltre al sistema di tagging, che funziona bene per arricchire i media, ThingLink dispone anche di un potente strumento linguistico. Questo strumento ha un grande potenziale didattico, dal tagging delle mappe e dei grafici alla creazione di storie all'interno delle immagini. È un eccellente strumento di valutazione formativa, che riunisce l'apprendimento in un periodo di tempo, ideale per essere utilizzato prima di un quiz. Poiché i contenuti possono essere molto grafici, i progetti ThingLink possono trascendere il linguaggio, rendendoli accessibili. Inoltre, esiste anche un lettore immersivo, così chiamato, che permette di visualizzare il testo in più di 60 lingue. Offre anche un'utile guida a colori che mostra nomi, verbi, aggettivi e così via, attivabile a seconda delle necessità.

 **DESCRIZIONE DELLO STRUMENTO:** ThingLink è uno strumento intelligente che consente di inserire facilmente oggetti digitali. Ad esempio, è possibile utilizzare immagini, video o immagini interattive a 360 gradi per il tagging. Aggiungendo i tag, è possibile consentire agli studenti di interagire con i media, ottenendo maggiori dettagli. La potenza di ThingLink risiede nella sua capacità di coinvolgere così tante forme di contenuti multimediale. È possibile collegarsi a un sito web utile, aggiungere messaggi vocali, inserire immagini nei video e molto altro ancora.

 **PREPARAZIONE E USO DELLO STRUMENTO:** Thinglink può essere utile per le scienze, la geografia, la storia, le lingue e le arti visive.

**Inglese:** gli studenti possono creare la loro mappa mentale per i vocaboli ed etichettare le parole e le immagini correlate. Gli studenti possono anche annotare le immagini dei loro autori e testi preferiti.

**Arte:** gli studenti possono creare un tour virtuale identificando i dipinti in base all'artista, all'epoca e al movimento.

Per una guida passo passo di ThingLink, visitate il sito:

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

 **RISORSE NECESSARIE:** Computer – Cellulare

 **RIFERIMENTI AGGIUNTIVI:**

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

 **PRO E CONTRO DI USARE QUESTO STRUMENTO:**

**PRO** È disponibile un account di base gratuito; dopo la registrazione, gli strumenti di creazione e modifica sono facili da usare, con indicazioni visive; è disponibile un'ampia guida online, che offre supporto tecnico e idee pratiche per l'utilizzo del dispositivo; questo strumento ha un grande potenziale ed è facile immaginare che diventi di uso comune, soprattutto quando in classe ci sono lavagne interattive/touchscreen.

**CONTRO** Registrarsi come insegnante e decidere quale piano sia adatto può essere fonte di confusione (anche se c'è un supporto per ricevere aiuto); alcuni dei link (tag) che gli utenti potrebbero aggiungere per pubblicare i loro contenuti originali sono collegati a siti che potrebbero richiedere la registrazione. Questo aspetto potrebbe essere difficile da gestire per gli insegnanti, soprattutto con gli studenti più giovani.

 **VALUTAZIONE DEGLI INSEGNANTI (PUNTEGGIO): 4.8/5**