




	PRZEDMIOT	Historia sztuki
	TEMAT LEKCJI	Impresjonizm
	WIEK	15-18 lat
	NARZĘDZIE	ThingLink
	AKTYWNOŚĆ	Stwórz interaktywny obraz za pomocą ThingLink

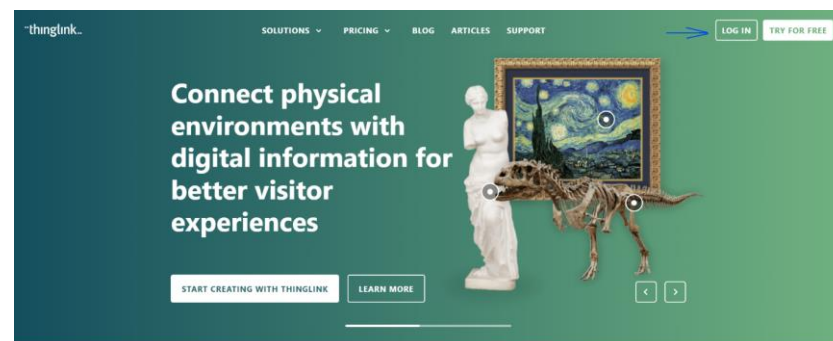
 **ZASOBY:** Przydatne linki wyjaśniające temat lekcji (impresjonizm i Claude Monet) znajdują się w sekcji "Zasoby" w sekwencji pedagogicznej nr 8.

Uwaga: ThingLink może być używany w klasie poprzez wyświetlanie projektu na tablicy (wymagane połączenie z Internetem). Jeśli natomiast chcesz udostępnić projekt uczniom za pośrednictwem linku, wymagane jest konto premium.



ROZPOCZĘCIE PRACY

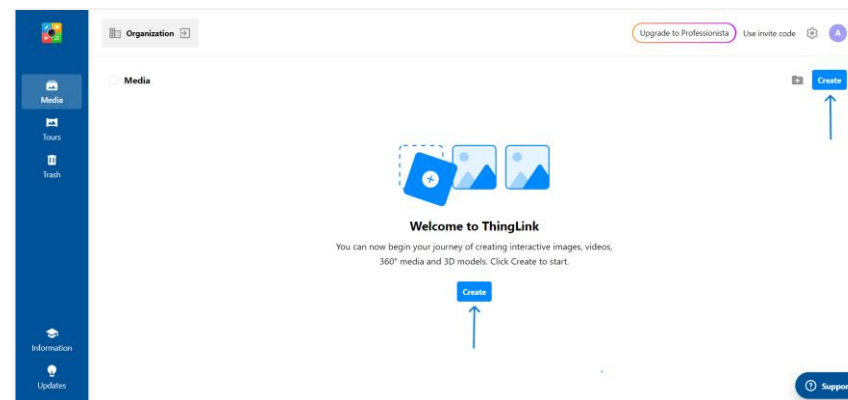
1. Wejdź na stronę: thinglink.com
2. Zaloguj się lub Zarejestruj: W prawym górnym rogu kliknij "Zaloguj się", aby utworzyć konto. Możesz zarejestrować się za pomocą adresu e-mail, Google, Microsoft lub innych platform (np. Facebook).
3. Rozpocznij: Po zalogowaniu wejdiesz na stronę główną ThingLink. Kliknij "Utwórz", aby rozpocząć tworzenie projektu.



Join a community of

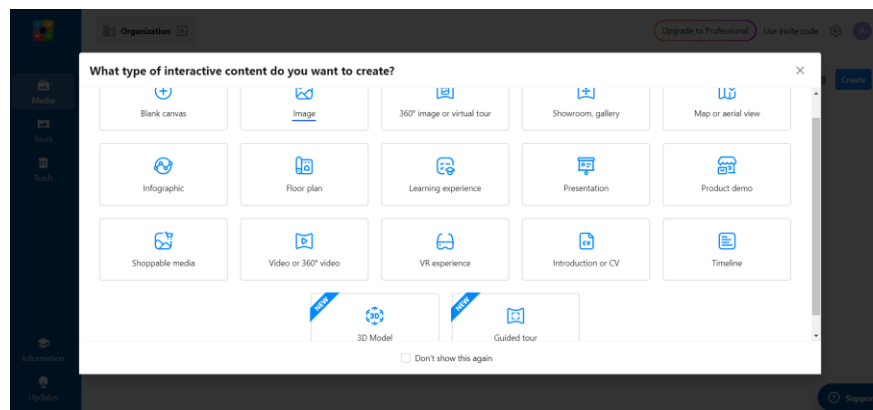
Used in

Rating on

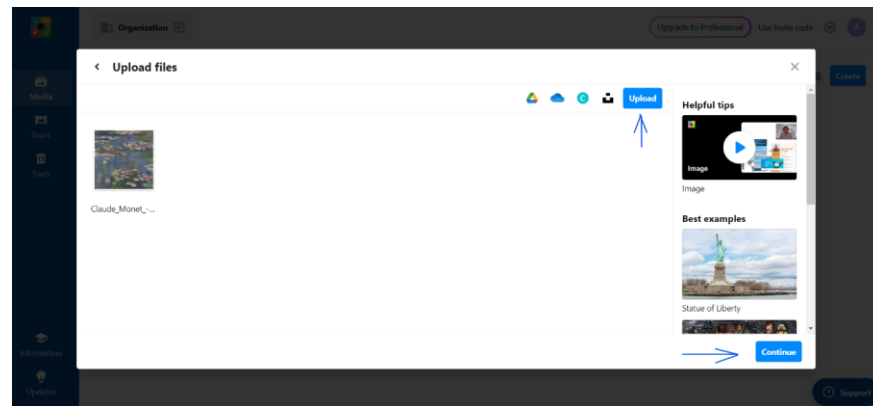


 PRZYGOTOWANIE AKTYWNOŚCI

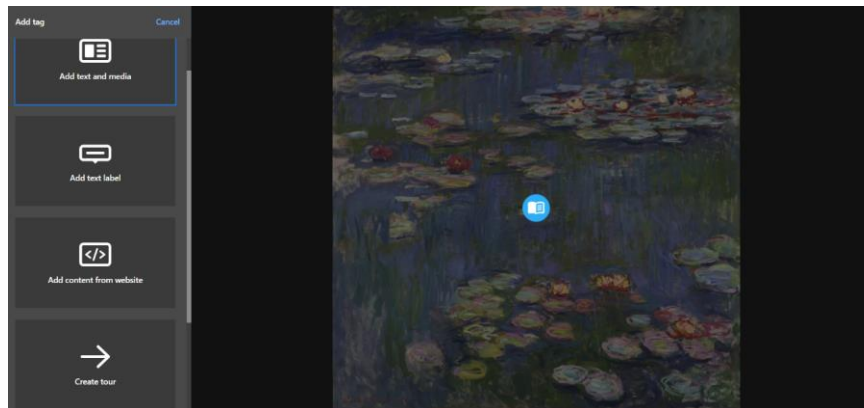
1. Wybierz typ zawartości, którą chcesz utworzyć: aby utworzyć interaktywny obraz, kliknij "Obraz".



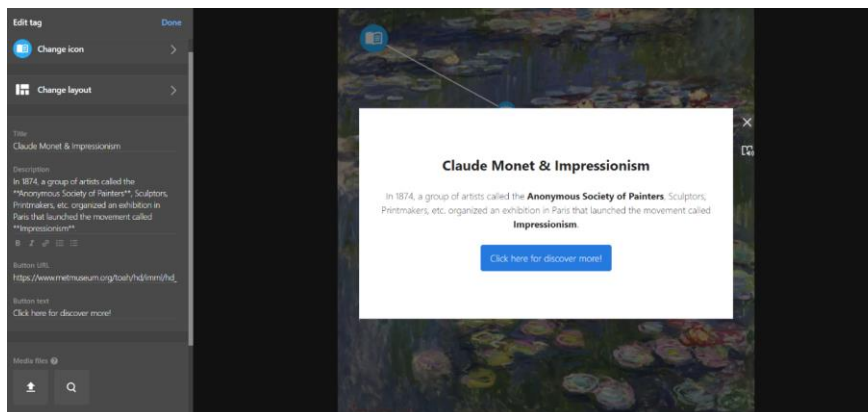
2. Następnie prześlij obraz tła i kliknij "Kontynuuj".



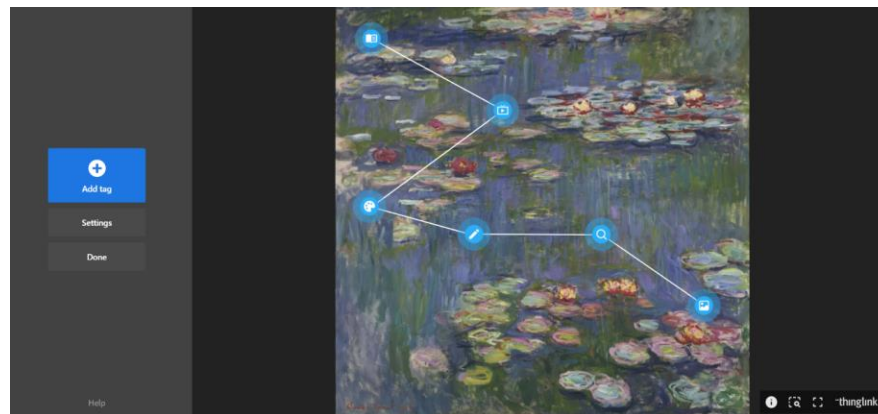
3. Klikając na "Dodaj tag", możesz zacząć dodawać wszystkie elementy, które chcesz: możesz dodawać tekst, etykiety tekstowe, media, treści ze stron internetowych itp.



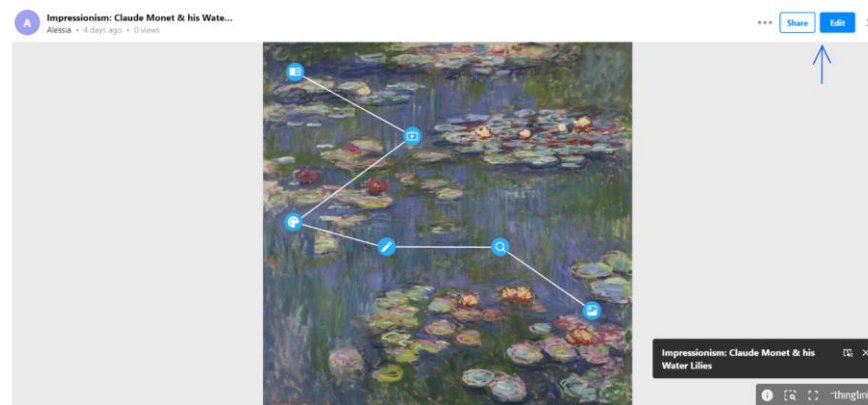
4. Po dodaniu elementu poprzez wprowadzenie adresu URL (może to być artykuł, film itp.), można dodać tytuł i krótki opis, zmienić ikonę i układ oraz przesłać pliki multimedialne lub audio. Po zakończeniu kliknij "Gotowe".



5. Możesz dodać dowolną liczbę elementów i zmienić ustawienia za pomocą menu po lewej stronie. Możesz także połączyć wszystkie elementy interaktywnego obrazu, aby poprowadzić uczniów przez prezentowane tematy. Po zakończeniu kliknij "Gotowe".



6. W dowolnym momencie możesz sprawdzić działanie interaktywnego obrazu i wszystkich elementów, a klikając "Edytuj" możesz kontynuować edycję projektu.



 ZAPIS I PUBLIKACJA

1. Wszystkie zmiany i postępy są automatycznie zapisywane.
2. W prawym górnym rogu, klikając przycisk "Udostępnij", możesz opublikować swój projekt, zmieniając ustawienia prywatności i uzyskując link do jego udostępnienia.

 DODATKOWE INFORMACJE

Sprawdź końcowy interaktywny obraz:

