

THINGLINK – SAMOUCZEK

1. Link

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

2. Opis narzędzia

ThingLink to strona edukacyjna, dostępna również jako aplikacja, która pozwala tworzyć interaktywne obrazy i filmy oraz projektować wirtualne ścieżki. Jest oparta na fińskiej technologii, i idei łączenia obiektów w różnych środowiskach fizycznych, aby pomóc uczniom rozwinąć silne skojarzenia.

Narzędzie może być używane do modyfikowania filmów i zdjęć w celu doskonalenia słownictwa i wymowy uczniów (poprzez dodanie etykiet i plików audio), do rozwijania umiejętności słuchania i czytania, (poprzez dołączanie linków do filmów na YouTube, stron Wikipedii, blogów lub innych witryn) oraz w celu weryfikacji postępów, z wieloma quizami wyboru stworzonymi przez nauczyciela.

ThingLink jest cennym narzędziem dla różnych poziomów biegłości językowej, ponieważ dydaktyk może samodzielnie wybrać dodatkowe elementy w oparciu o ich poziom.

Narzędzie to może być wykorzystywane przez dorosłych uczniów do współpracy w projektach coworkingowych. Daje też dużą autonomię w samodzielnej nauce języka z wykorzystaniem narzędzi internetowych.

3. Jakie kompetencje językowe są rozwijane dzięki temu narzędziu?

- Komunikacyjna kompetencja językowa – zakres słownictwa, poprawność leksykalna, poprawność gramatyczna, poprawność fonologiczna, stosowność socjolingwistyczna
- Rozumienie ze słuchu
- Czytanie ze zrozumieniem
- Kompetencje różnojęzyczne i różnokulturowe
- Strategie mediacyjne – przystosowanie języka

4. Wymagania

Podstawowa wersja **ThingLink** jest dostępna za darmo zarówno jako aplikacja, jak i usługa online. Istnieje możliwość rejestracji za pomocą adresu e-mail, ale logowanie jest również możliwe za pośrednictwem kont Microsoft, Gmail, Facebook, Twitter i Clever.

Darmowa wersja pozwala na modyfikowanie przesłanych zdjęć i filmów oraz ich udostępnianie, generowanie linków, osadzanie multimediów i publikowanie ich na platformach takich jak Facebook, Google Classroom i Microsoft Teams.

W rozszerzonej wersji *Premium* istnieje możliwość pobrania zasobów do wykorzystania offline; użytkownik wersji rozszerzonej ma również dostęp do zaawansowanych ustawień multimediów i biblioteki profesjonalnych obrazów 360°.

5. Język

Językami narzędzia są amerykański angielski, hiszpański i fiński, ale poszczególne elementy można opracować w dowolnym innym języku.

6. Sugerowany poziom języka (A1-C2)

A1 A2 B1 B2 C1 C2

7. Które kompetencje z DigCompEdu są rozwijane?

- | | |
|--|---|
| 2. Zasoby cyfrowe | 2.1 Wybór zasobów cyfrowych |
| | 2.2 Tworzenie i modyfikowanie zasobów cyfrowych |
| 3. Nauczanie i uczenie się | 3.1 Nauczanie |
| | 3.2 Poradnictwo |
| | 3.3 Wspólnotowe uczenie się |
| | 3.4 Samokształcenie |
| 4. Ocena | 4.2 Analiza danych |
| 5. Wspieranie uczących się | 5.3 Aktywizowanie uczących się |
| 6. Ułatwianie uczącym się opanowania kompetencji cyfrowych | 6.1 Informacja i edukacja medialna |
| | 6.3 Tworzenie treści cyfrowych |

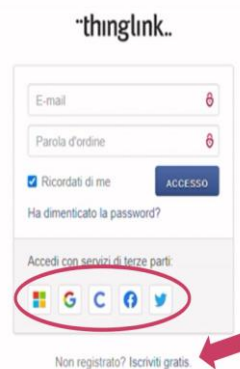
8. Sposoby wykorzystania narzędzia

ThingLink może być używane przez nauczycieli języków obcych do:

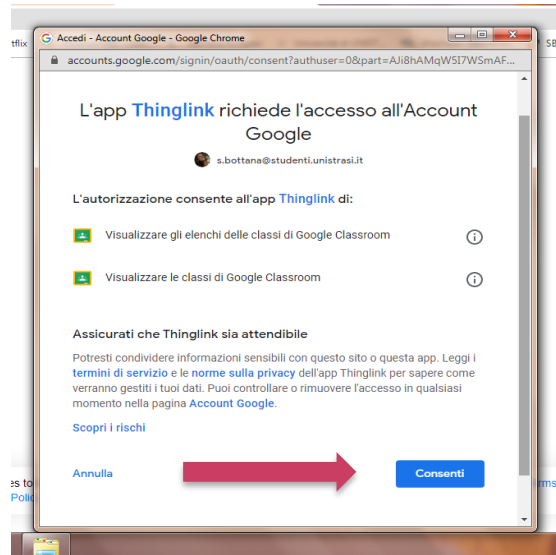
- tworzenia interaktywnych map myśli, przydatnych do nauki słownictwa i rozwijania skojarzeń,
- dołączania plików audio do ćwiczenia wymowy i bardziej stymulujących ćwiczeń na rozumienie ze słuchu,
- oceny postępów uczniów,
- promowania atrakcyjnych projektów coworkingowych angażujących uczniów w interaktywne działania związane z tworzeniem treści.

9. Zastosowanie w praktyce – przykład

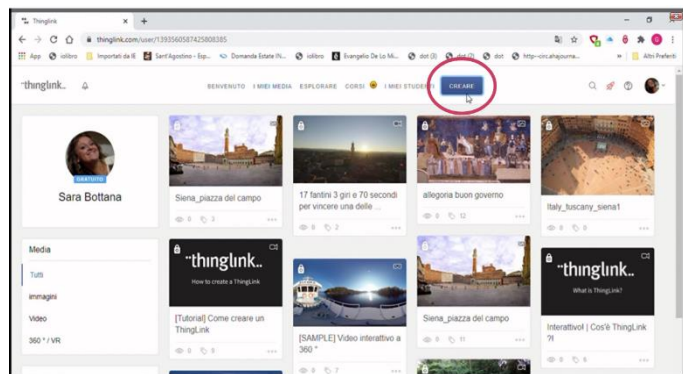
1. Zaloguj się: jeśli nie jesteś zarejestrowany, możesz utworzyć nowe konto klikając link **Sign up for free (Zarejestruj się za darmo)**; można również uzyskać dostęp za pośrednictwem innych kanałów, na przykład konta Google, klikając odpowiednią ikonę.



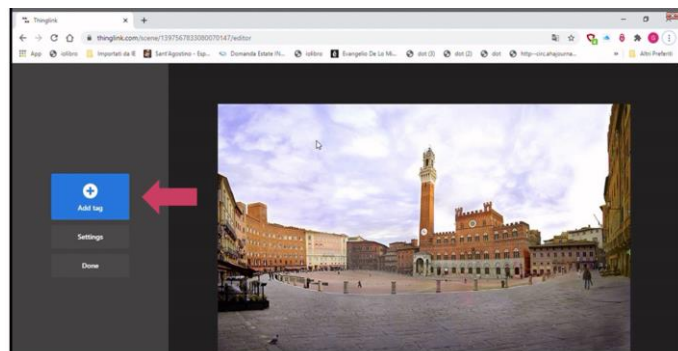
2. Jeżeli korzystasz z konta Google automatycznie otworzy się wyskakująca strona i zostaniesz poproszony o autoryzację, aby wyświetlić Google Classrooms i listę wirtualnych zajęć. Aby kontynuować kliknij przycisk **Consent (Zgoda)**.



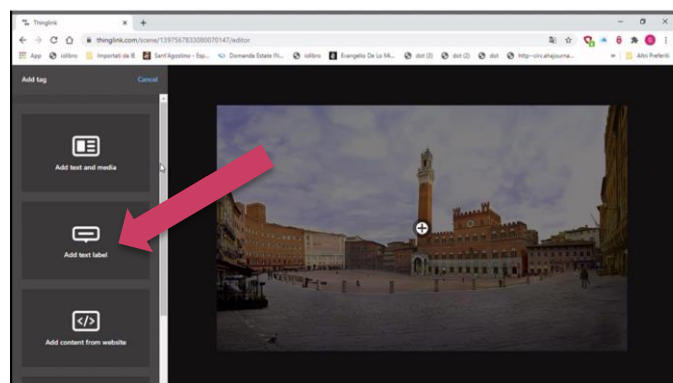
3. Po wejściu na stronę kliknij przycisk **Create (Utwórz)** u góry strony, aby rozpocząć pracę nad nowym elementem: w menu rozwijanym wybierz rodzaj multymediów, które chcesz przesłać i zmodyfikować. Prosty przykładem może być fotografia.

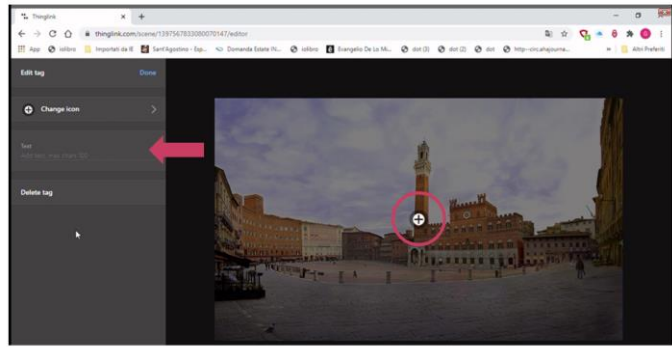
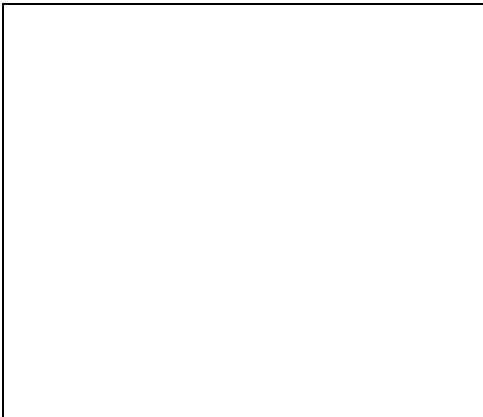


4. Wybrane zdjęcie wyświetli się na ekranie, a obok po lewej stronie trzy różne pola. Kliknij niebieskie pole **Add tag (Dodaj tag)**, a będziesz mógł wybrać rodzaj aktywności, którą chcesz utworzyć.

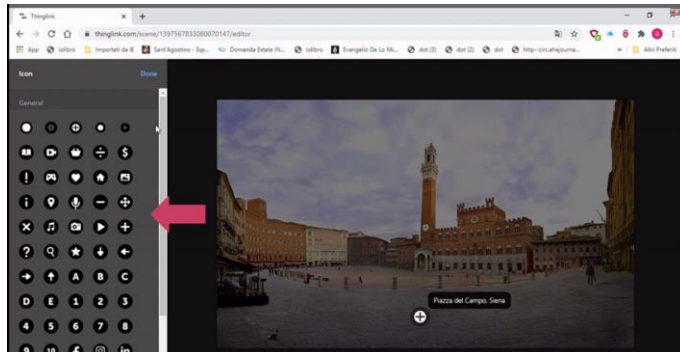


5. Klikając przycisk **Add text label (Dodaj etykietę tekstową)**, będziesz mógł dołączyć pisemną etykietę w dowolnym miejscu na obrazie; wystarczy napisać słowa w sekcji tekstowej po lewej stronie, a pojawią się one pod ikoną na zdjęciu.

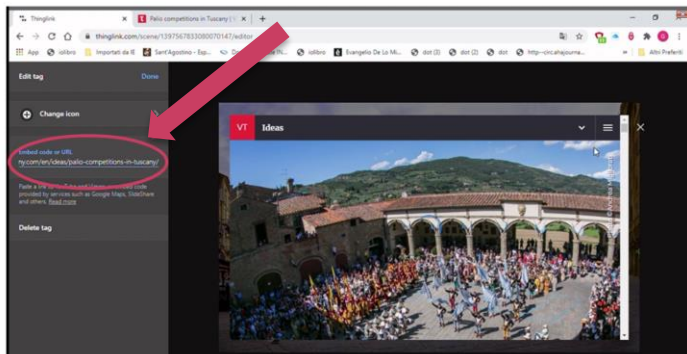
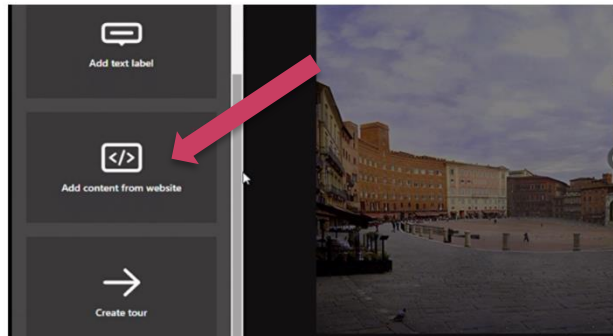




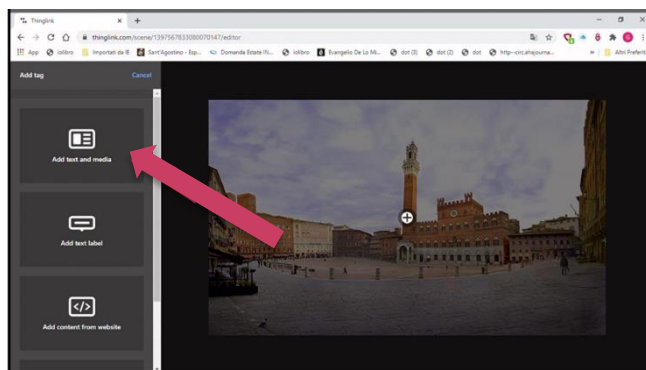
6. Klikając przycisk **Change icon** (**Zmień ikonę**), możesz wybrać odpowiedni symbol dla swojej aktywności, a jeśli chcesz, możesz przestać personalizowaną ikonę.



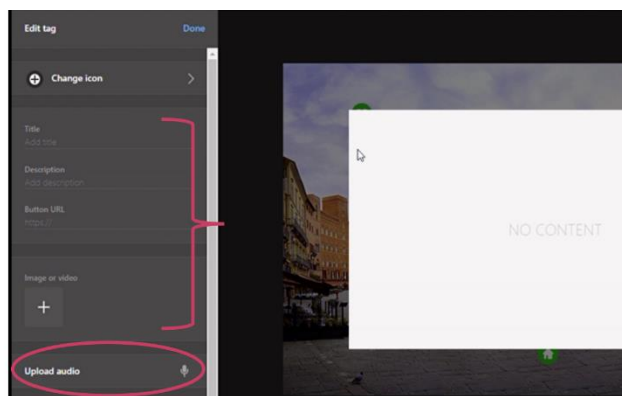
7. Funkcja **Add content from website** (**Dodaj treść ze strony internetowej**) pozwala na dołączenie linku do innej strony internetowej. W ten sposób możesz tworzyć zajęcia z czytania i słuchania z artykułami z blogów, stron Wikipedii i filmów na YouTube.



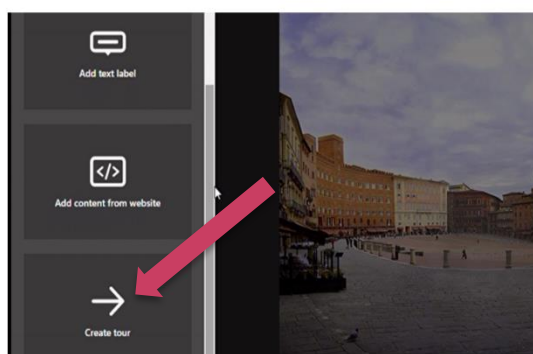
8. Funkcja **Add text and media** (**Dodaj tekst i multimedia**) jest połączeniem dwóch poprzednich opcji: możesz utworzyć ikonę z tekstem, obrazami, linkami do innych stron internetowych, a nawet przesłać plik audio.



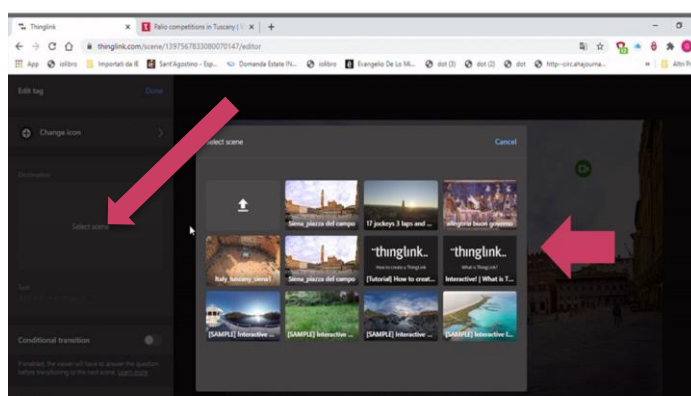
9. Musisz wypełnić sekcję po lewej stronie ekranu, a to, co napiszesz, pojawi się automatycznie w białej sekcji dołączonej do ikony.



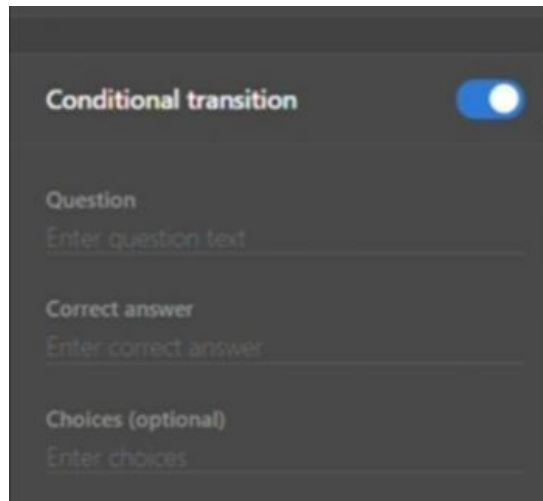
10. Dzięki funkcji **Create tour** (**Utwórz wycieczkę**) będziesz mógł połączyć swój obraz z innym elementem, który zmodyfikowałeś w **ThingLink**, aby Twoi uczniowie mogli podążać rodzajem wirtualnej ścieżki.



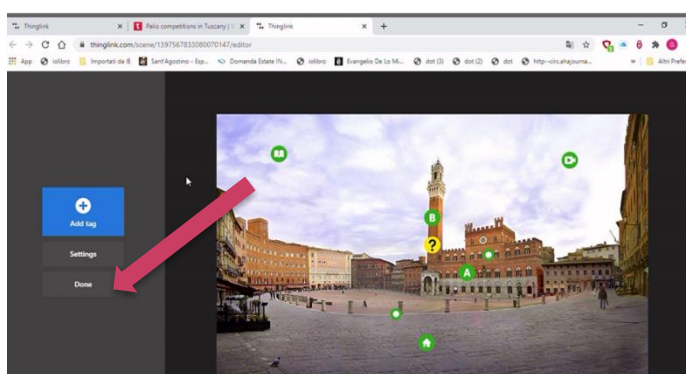
11. Klikając **Select a scene** (**Wybierz scenę**) możesz wybrać jeden ze swoich elementów na **ThingLink**. Jeśli nie masz jeszcze przygotowanego obrazu, możesz po prostu przesłać obraz z komputera i edytować go później.



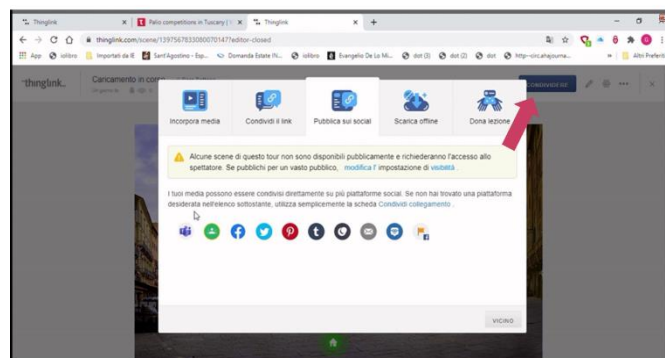
12. Jeśli chcesz, możesz utworzyć quiz: utrudni to dostęp do kolejnego elementu jeśli uczeń nie zna prawidłowej odpowiedzi. Aktywuj przycisk **Conditional transition (Warunkowe przejście)** i napisz pytanie. Wstaw poprawną odpowiedź w następnej sekcji. Ten element będzie miał charakter pytania otwartego. Jeśli wolisz ćwiczenie wielokrotnego wyboru, możesz wprowadzić kilka opcji w kolejnej sekcji.



13. Po zakończeniu kliknij przycisk **Done (Gotowe)**, aby nie utracić efektów pracy. Element pozostanie dostępny na Twoim koncie **ThingLink**.



14. Aby udostępnić swoją pracę, po zapisaniu elementu możesz kliknąć przycisk, znajdujący się u góry strony **Share (Udostępnij)** będziesz mógł wygenerować link lub opublikować obraz za pośrednictwem różnych kanałów, takich jak Microsoft Teams, Google Classroom, Facebook, Twitter i inne. Wybrany element można pobrać do użytku offline jedynie w przypadku posiadania wersji rozszerzonej konta (*Premium*).



10. O czym należy pamiętać, gdy korzystamy z tego narzędzia?

- Wymagana jest rejestracja - możliwe jest zarejestrowanie się jako nowy użytkownik przez e-mail lub konta Gmail, Facebook, Clever, Microsoft i Twitter.
- Jeśli logowanie odbywa się za pomocą konta Google, witryna poprosi o autoryzację wizualizacji Google Classrooms i listy wirtualnych zajęć.
- Rozszerzona wersja narzędzia jest płatna i umożliwia pobranie opracowanych elementów do użytku w trybie offline.
- Narzędzie może być używane do tworzenia mediów w różnych językach i na różnych poziomach zaawansowania.

11. Podobne narzędzia

H5P

<https://h5p.org/>

Playposit

<https://go.playposit.com/>

Ten utwór jest dostępny na licencji Creative Commons
Uznanie autorstwa-Na tych samych warunkach 4.0 Międzynarodowe

