

Handleiding Thinglink

ICT GL INF
ESRA AVCI

Inhoud

Thinglink	2
1 Wat is het?.....	2
2 Waar is het handig voor?	2
3 Wat heb je nodig?	2
Maak je eigen Thinglink.....	3
Log in	3
Create	3
Vormgeving	4
Deel je Thinglink met de groep	8
Voorbeeld.....	9

Thinglink

1 Wat is het?

Thinglink is een Webapp waarmee je via hotspots extra informatie aan een afbeelding kan koppelen. Als je met je muis over het plaatje gaat zie je meteen waar de hotspots zijn. In het voorbeeld zijn er vooral youtube-filmpjes aan de hotspots gekoppeld maar je kunt er ook tekst aan koppelen of een foto of een website.

Een Thinglink is eigenlijk een afbeeldingen waarop je een aantal punten vindt, waaronder extra informatie te vinden is. Door over de punten te bewegen kan je de informatie terugvinden.

2 Waar is het handig voor?

Voor duizend en één dingen.

Doordat het maken van zo'n plaatje zo gemakkelijk is, kun je het ook aan je studenten vragen:

"Maak een foto van een werkomgeving en koppel aan alles wat er te zien is het juiste woord in het Engels."

"Wijs op een stadsplattegrond van Leiden alle locaties aan die voor toeristen interessant zijn en koppel daar relevante informatie aan in het Spaans"

"Maak een foto van je baksel en beschrijf voor alle kenmerken van dat baksel waar jij denkt dat je docent naar zal kijken bij de beoordeling"

Thinglink heeft nog allemaal extra mogelijkheden. Je gaat ze vanzelf ontdekken als je er mee aan de slag gaat.

Als je Thinglink hebt gebruikt, stuur me dan een link van het plaatje. Ik zet het dan als voorbeeld op deze site.

3 Wat heb je nodig?

Je kunt je bij Thinklink aanmelden met een twitter-, een Facebook, een gmail- of gewoon een email-account. Thinklink is gratis. Er is ook een versie van Thinglink voor je smartphone en je tablet. Het voordeel daarvan is dat je de foto's die je met die devices maakt meteen kunt gebruiken voor Thinglink.

Maak je eigen Thinglink


Log in

Log in met je eigen gegevens, dat kan via facebook, gmail of een geldig emailadres.

thinglink..

Remember me
[Forgot password?](#)

Log in with third party services:



Not registered? Sign up for free.

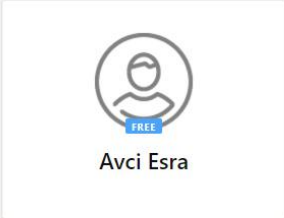
Create

Dan kom je op volgende pagina terecht. Kies daar in de rechterbovenhoek Create.

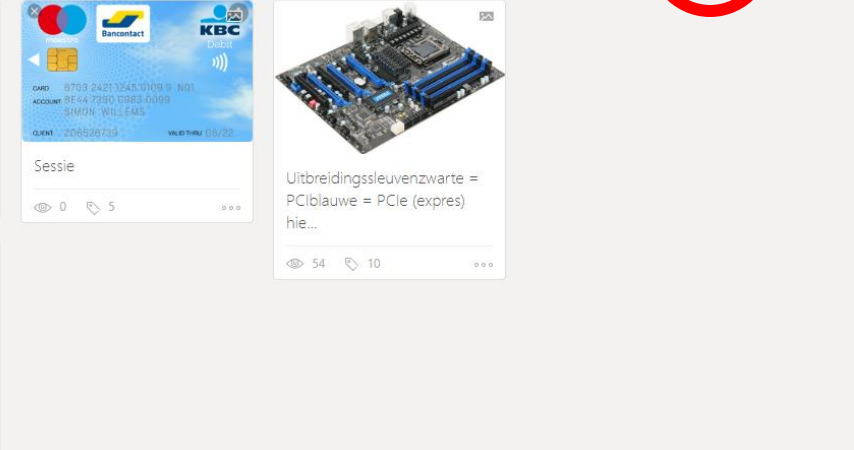
Activate NEW Editor: Activate and start uploading content to experience our powerful new editor firsthand. Note, you can always switch back to the old editor in your account settings and old content will remain unaltered.

thinglink..

WELCOME MY MEDIA EXPLORE COURSES MY STUDENTS



Avci Esra



Sessie

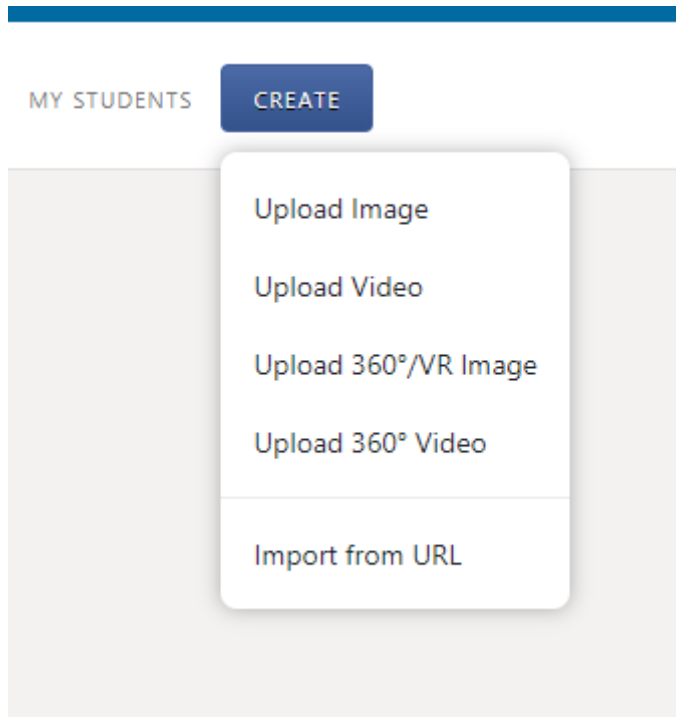
Uitbreidingsleuvenzwarte = PCIblauwe = PCIe (expres) hie...

Media

- All
- Images
- Videos
- 360°/VR

Ga op internet op zoek naar een geschikte afbeelding, die de basis van je Thinglink kan vormen.

- Kopieer de link naar de afbeelding en plak ze in het voorziene vak;
- Download het in je Thinglink.



Vormgeving

Daarna zie je dit scherm verschijnen. Kies eerst voor een gepaste titel. Vergeet niet onderaan op save image te klikken!

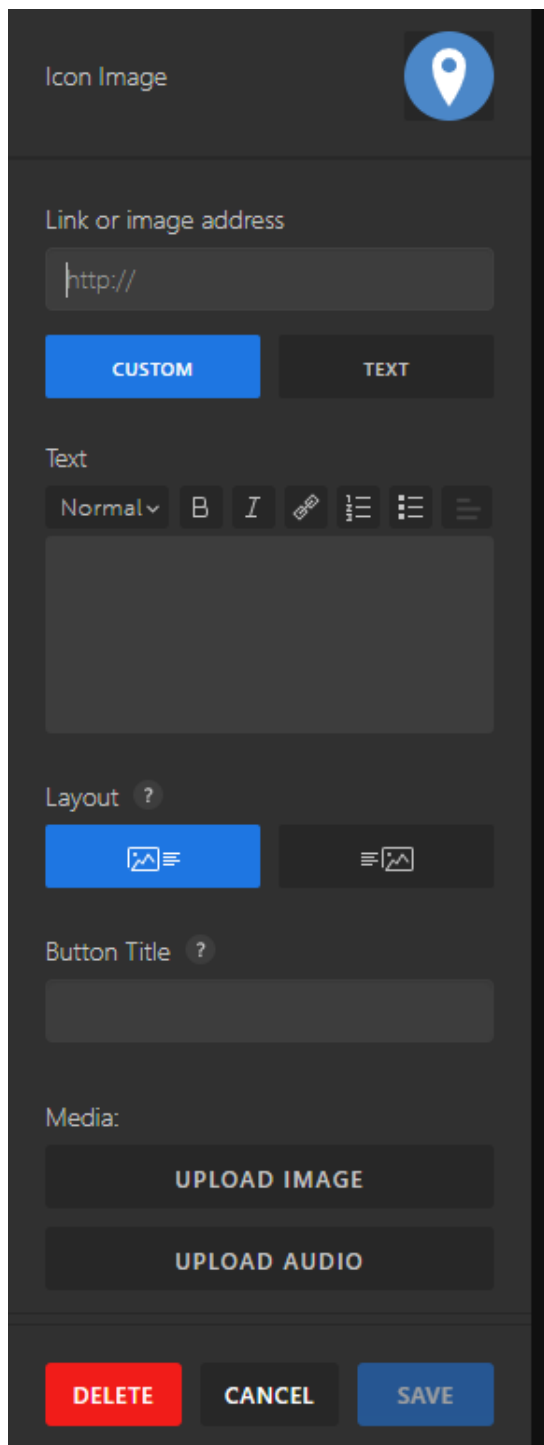


Hoe kan je nu tags aan je afbeelding toevoegen?


Klik op een willekeurige plaats op je afbeelding. Je zal het volgende scherm krijgen aan de linkerkant van je scherm.

Dan kan je, waar je maar wil, klikken op de afbeelding. Zo creëer je een tag.

Bij die tag kan je tekst toevoegen en als je wil, ook een afbeelding.








The screenshot shows a dark-themed mobile application interface for adding tags to an image. At the top, the title "Icon Image" is displayed next to a blue location pin icon. Below this is a text input field labeled "Link or image address" containing "http://". There are two buttons: "CUSTOM" (highlighted in blue) and "TEXT". Underneath is a "Text" section with a rich text editor toolbar including "Normal", bold (B), italic (I), link, bulleted list, numbered list, and indent options. Below the toolbar is a large text input area. The "Layout" section has two buttons with icons representing different image layouts. The "Button Title" section has an empty text input field. The "Media" section contains two buttons: "UPLOAD IMAGE" and "UPLOAD AUDIO". At the bottom, there are three buttons: "DELETE" (red), "CANCEL" (grey), and "SAVE" (blue).

Icon Image 

Link or image address

CUSTOM TEXT

Text
Normal **B** *I*   

Layout ?
 

Button Title ?

Media:
UPLOAD IMAGE
UPLOAD AUDIO

DELETE CANCEL **SAVE**

Je kan allerlei iconen kiezen die je ziet verschijnen op je afbeelding. Als je op het icoon klikt zie je allerlei andere iconen.

Hier kan je een link toevoegen.

- Dat kan zowel een afbeelding als een video zijn.
- Ook kan aan je afbeelding via google maps een route of plaats linken.

Hier kan je tekst toevoegen aan je tag.

Je kan kiezen tussen 2 soorten lay-outs.

1. Je afbeelding links en tekst rechts
2. Of je afbeelding rechts en je tekst aan de linkerkant.

Hier komt de titel of naam van je tag.

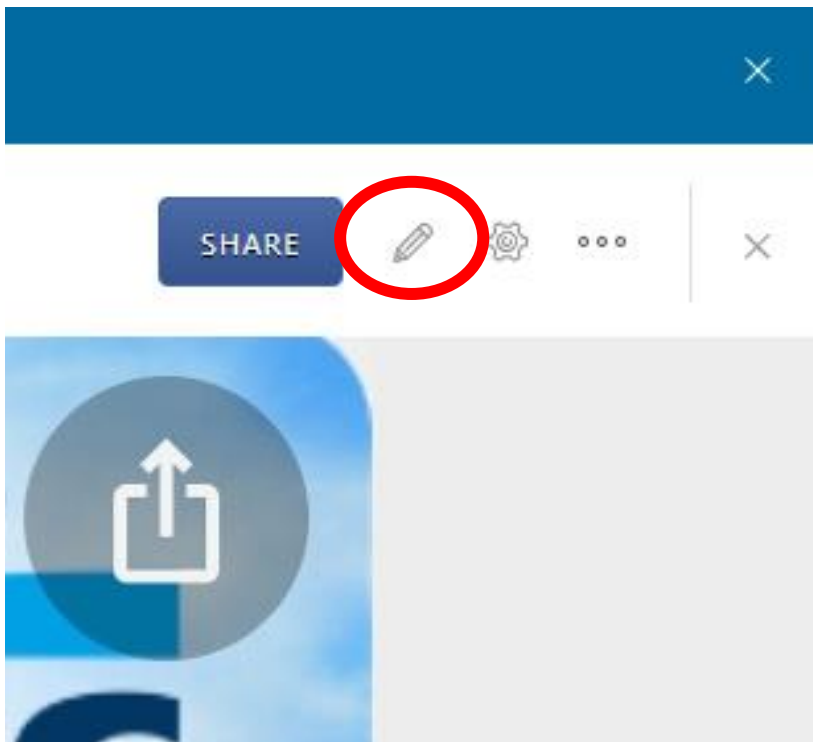
Hier kan je kiezen om een afbeelding of geluid toe te voegen aan je tag.

Vergeet je tag niet op te slaan!

Wanneer je alle info hebt toegevoegd, klik je op *save image*. Rechts onderaan op je afbeelding.



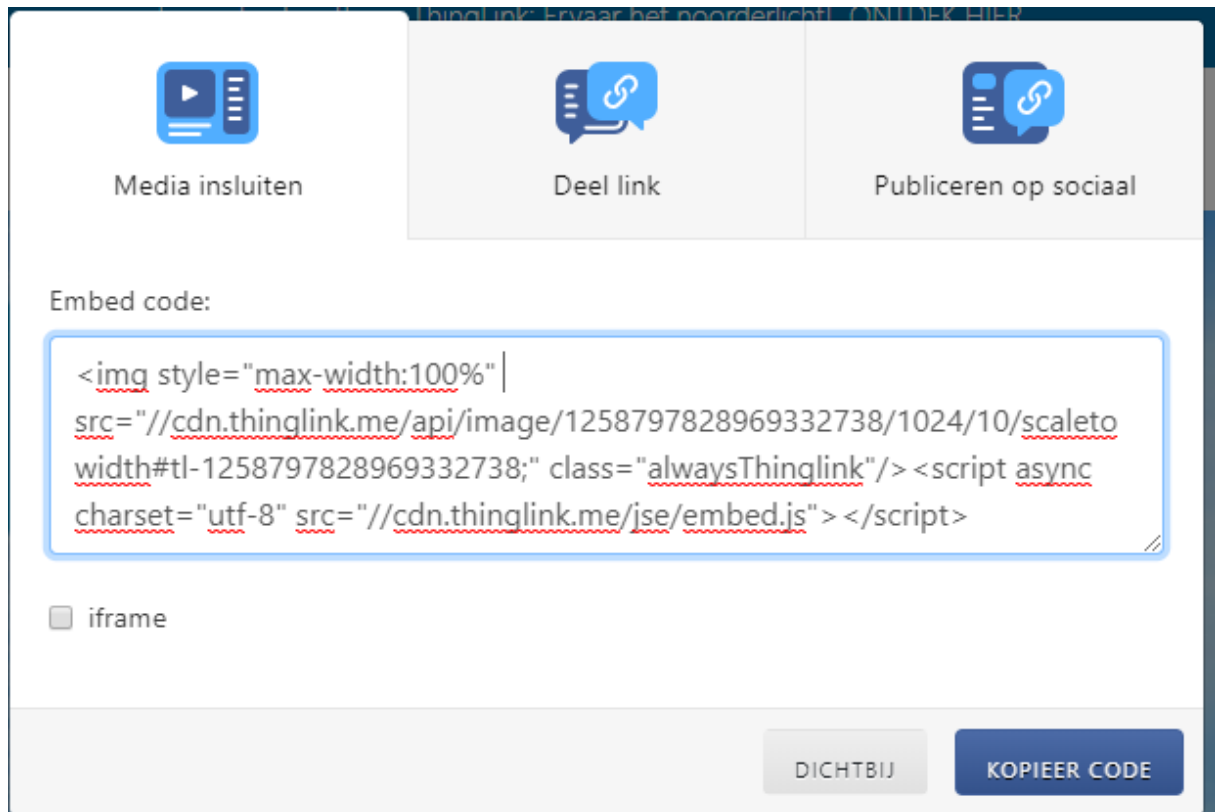
Als je achteraf je Thinglink toch nog zou willen aanpassen, kan je dit doen via *edit*. *Potloodje aan de rechterhoek.*



Deel je Thinglink met de groep

Om te zorgen dat de andere leerlingen makkelijk jouw Thinglink kunnen bekijken om de nodige info te vinden, is het belangrijk dat je de Thinglink deelt.

Daarvoor kies je *Post of Share*.



The screenshot shows the sharing options for a Thinglink. At the top, there are three buttons: 'Media insluiten' (with a play button icon), 'Deel link' (with a link icon), and 'Publiceren op sociaal' (with a social media icon). Below these is the 'Embed code:' section, which contains a text area with the following code:

```
 <script async  
charset="utf-8" src="//cdn.thinglink.me/jse/embed.js"> </script>
```

Below the code area is a checkbox labeled 'iframe' which is currently unchecked. At the bottom right, there are two buttons: 'DICHTBIJ' and 'KOPIEER CODE'.

Voorbeeld



Sessie: Thinglink

AVCI ESRA

In het kort



Wordt door veel docenten gebruikt om afbeeldingen interactief te maken.



Thinglink maakt het mogelijk snelkoppelingen toe te voegen aan afbeeldingen.

Je moet hierbij denken aan links naar video's, andere afbeeldingen, websites, tweets en digitale opdrachten.

Het is echter ook mogelijk simpelweg tekst toe te voegen om een afbeelding te verduidelijken.

Werking



De snelkoppelingen verschijnen alleen als je met je muis boven de afbeelding hangt.

De tekst, video of andere link wordt alleen zichtbaar zodra je deze aanklikt



Hierdoor is Thinglink makkelijker in gebruik dan wanneer je tekst naast een afbeelding zou toevoegen of een link onder een afbeelding zou plaatsen.



Je kunt zo veel meer aan een afbeelding toevoegen zonder dat het onoverzichtelijk wordt.

Waarom zou je Thinglink gebruiken?



Als onderdeel van een flipped classroom.



Als onderdeel van een blended classroom.



Om leerlingen op hun eigen tempo en eigen plek te laten leren.



Om leerlingen elkaar te helpen leren.



Voor niet educatieve doeleinden zoals handleidingen en op blogs. Je zou het bijvoorbeeld kunnen gebruiken als creatieve inhoudsopgave.

Waarom zou je Thinglink gebruiken?

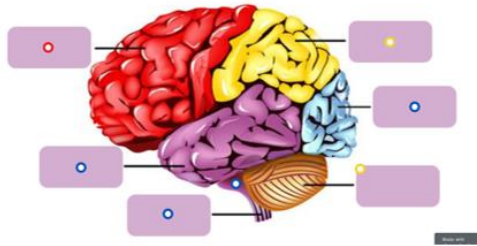
- ▶ Het is makkelijk
 - ▶ Maak een account / log in
 - ▶ upload een afbeelding
 - ▶ klik op een plek in je afbeelding
 - ▶ schrijf een tekst, voeg in link toe, etc. en kies een icoontje
 - ▶ Druk op Save
 - ▶ Deel een link

Je kunt ervoor kiezen je afbeelding beschikbaar te stellen aan anderen. Zo kunnen zij jouw Thinglink gebruiken om deze aan te passen of uit te breiden voor hun lesdoelen.

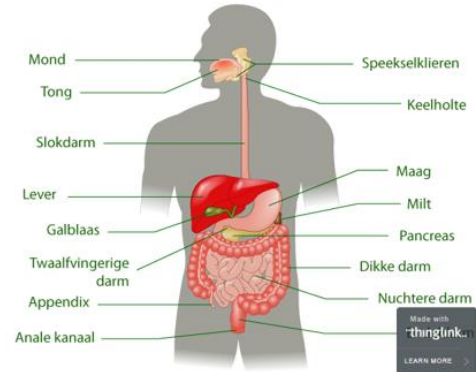
Via Explore kun je de Thinglinks van anderen bekijken, aanpassen en gebruiken.

Voorbeelden

Parts of the Human Brain



Om het menselijk lichaam uit te leggen bij biologie:



Oefening:



1. TEKST UITLEG:
BANCONTACT



2. ROUTE NAAR KBC
BANK DIEPENBEEK



3. FILMPJE WAT IS
DRAADLOOS BETALEN



4. WEBSITE KOPPELING
WIKIFIN BETALEN MET
EEN BANKKAART



5. KOPPELING
FACEBOOK ACCOUNT
BIJ NAAM

Een **betaalkaart** is een kaart van kunststof waarmee betalingen kunnen worden verricht bij een betaalaatomaat en vaak ook geld worden opgenomen bij een geldatomaat



Betaalkaarten

Een betaalkaart is, net zoals cash, een betaalmiddel. Je steekt jouw kaart in de betaalterminal en bevestigt de betaling met jouw persoonlijke pincode of handtekening. Voor kleine bedragen kan je ook contactloos betalen met jouw kaart....



ELIK HIER VOOR ACCOU...

KBC Bank Diepenbeek

Bank - Kapelstraat 36



In de winkel betalen? Betaal contactloos met de Bancontact-app!