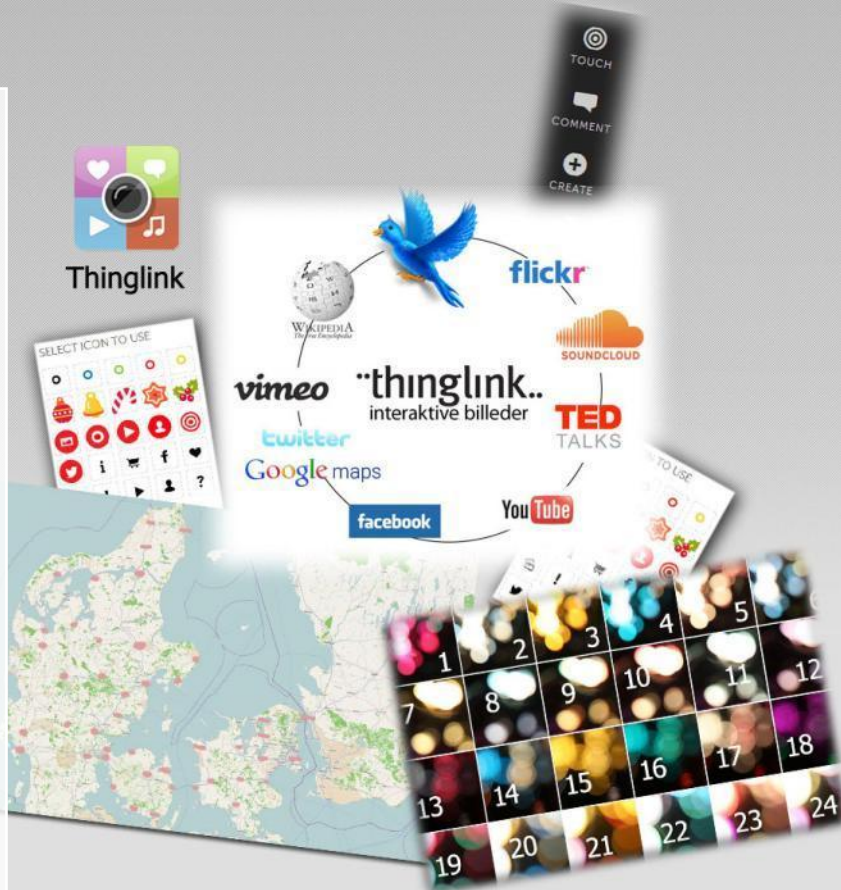


interaktive billeder

Thinglink på Skoletube



Få indblik i det forunderlige værktøj Thinglink, hvor det aldrig har været mere enkelt at lave interaktive billeder med lag af tekst, billeder, links, film og meget andet.

..thinglink..

Thinglink på Skoletube
cc:by Lær IT
januar 2014

THINGLINK PÅ SKOLETUBE

af Lær IT. Udgivet under cc:by Lær IT.



..thinglink..

VELKOMMEN TIL THINGLINK

Velkommen til guiden om værktøjet Thinglink på Skoletube.

Thinglink er et spændende værktøj, hvor du kan lave interaktive lag ovenpå ethvert billede. Du kan gøre det selv eller samarbejde med andre.

Hvordan det fungerer i programmet Thinglink kigger vi på i det første afsnit, hvor et lille underafsnit er afsat til at se på app'en til Thinglink. Hvordan det fungerer på tværs af Skoletube, Skoleblogs og andre tjenester kigger vi på i afsnit 2. Hvorfor det pædagogisk kan være en god ide, kigger vi på i afsnit tre. Afsnit fire kigger på Thinglink i forhold til beslægtede programmer, for der er ligesom en klynge af programmer, der lægger op til noget lignende, og i det femte afsnit kigger vi på kreative anvendelsesmuligheder og konkrete eksempler. Sidst er der et opsamlende afsnit.

Så med dette papir vil vi ønske jer al mulig fornøjelse med Thinglink.

Skoletube, december 2013.

..thinglink..

INDHOLD

Velkommen til Thinglink	2
Afsnit 1: Sådan fungerer Thinglink.....	4
Afsnit 2:	6
Integration af Thinglink	7
2.1. Skoleblogs og Thinglink.....	7
Thinglink til iPad og iPhone	8
Afsnit 3: Thinglink-pædagogik.....	9
Afsnit 4: Thinglink - og alle de andre.	11
Afsnit 5: Thinglink i undervisningen	12
5.1. Tip til undervisningen.....	20
Signaturforklaring - og et fælles sprog.....	20
Forbind hinanden med Touch.....	21
Følg hinanden	21
5. 2. Trin for trin guide til enkelte forløb.....	21
Julekalenderen.....	21
Billedanalyse.....	23
Afsnit 6: Afrunding.....	24

AFSNIT 1:

SÅDAN FUNGERER THINGLINK

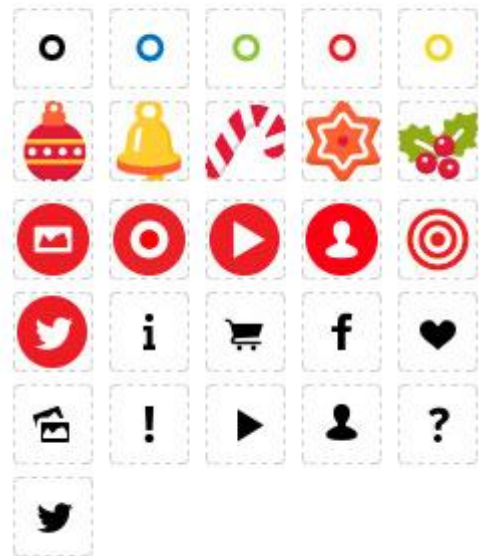
Thinglink kan måske bedst forklares ved at tage udgangspunkt i den direkte oversættelse af programmet navn; Ting - link. Det er et program, hvor man kan fra et billede kan indsætte eller linke til ting, sætte tekst på billedet, indlejre film- og musik-ting og meget andet. Hvor man altså kan lave et interaktivt billede, der rummer en samling af informationer og henvisninger.



Man kan også beskrive Thinglink som en stor opslagstavle, hvor tavlen er beklædt med et billede du vælger. Herefter sætter du en række nåle på tavlen som holder noget indhold. Nålene er små ikoner, som kan du se på billedet her til højre.

Thinglink fungerer på den måde, at man har et billede som lærred for sin thinglink-samling. Billedet er altså den flade, man placerer sine ting på, og rent visuelt ligner ens Thinglink et ganske almindeligt billede, indtil man bevæger musen hen over billedet. Når man gør det, kommer der en række ikoner frem, som viser, at her er noget information at hente, hvis man bevæger musen over det pågældende punkt.

SELECT ICON TO USE



THINGLINK PÅ ALLE PLATFORME

Thinglink virker på alle platforme og i alle browsere, så hvad der for en computer-bruger vil være musen, vil for smartphone- og tablet-brugere være fingeren. Alle brugere - det være sig computere, tablets og smartphones kan altså se og opleve Thinglinks fra deres browser. Til iPad-brugere har man desuden mulighed for at hente en Thinglink-app.

ALVERDENS INDHOLD

Du har rig mulighed for at lave dine egne interaktive billeder, for du kan fx sætte film og mange andre medier direkte ind på billedet. Dermed bliver hele oplevelsen fastholdt i billedet, sådan at man altså ikke skal springe rundt mel-

lem flere forskellige vinduer med hjemmesider, film og billeder. Det handler de to næste afsnit mere om.

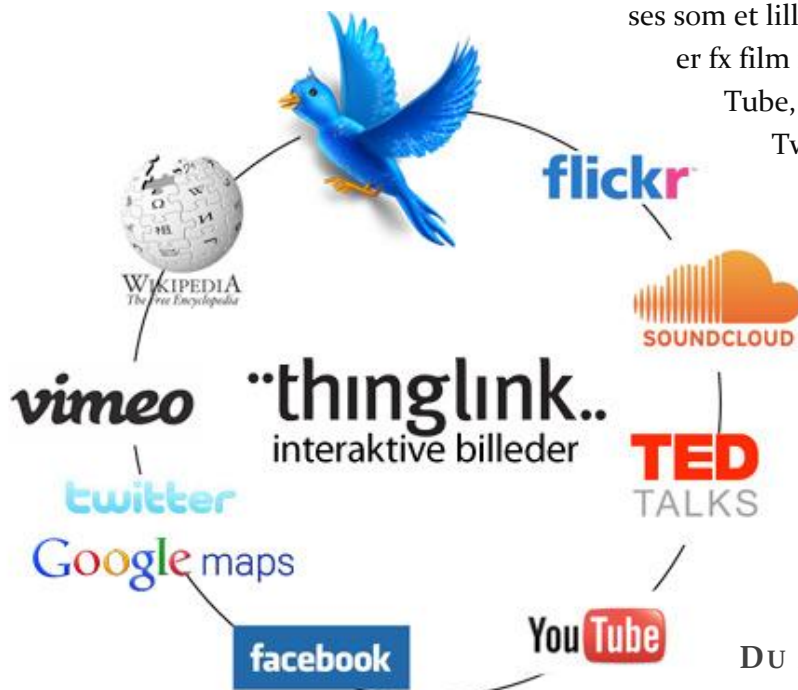
SÅDAN INDSÆTTER DU EN FILM FRA SKOLETUBE

Når du vil indsætte en film fra Skoletube kopierer du bare filmens adresse som du finder under del. Herefter klarer Thinglink resten, og sørger for at din film bliver vist et lille afspilningsvindue.

SMART EMBED I THINGLINK

En særlig funktion ved Thinglink er, at indhold fra en række tjenester kan vises som et lille indlejret objekt direkte i ens Thinglink. Det er fx film fra Skoletube, film fra TED, Vimeo og YouTube, links til artikler på Wikipedia, Facebook, Twitter, afstemninger på Polldaddy og ikke mindst billeder fx fra Flickr, lydklip fx fra Soundcloud og også interaktive kort fra Google Maps.

Det betyder at langt det meste indhold, som man vil koble til sit billede, også opleves sammen med billedet. Dette sammenspil betyder også, at de relevante oplysninger derved kobles sammen til ét stort interaktivt billede.



DU BESTEMMER - I BESTEMMER

Thinglink giver også mulighed for at man kan invitere andre til at deltage. Brugeren åbner for fælles redigering og sender et link til sin kammerat - så er samarbejdet i gang. [Se film 11 om samarbejde.](#)

VIDEOVEJLEDNING TIL THINGLINK

Til [Thinglink er der lavet videovejledninger](#) om programmets funktioner og muligheder, det betyder at du altid kan [gå ind på Lær IT](#) og se trin-for-trin vejledninger om alle de funktioner og kringelkroge programmet indeholder. Herunder kan du få et indtryk af videokurset Thinglink på Skoletube.

1. Introduktion
2. Fra start til slut
3. Klargøring
4. Opret fra billede på computer
5. Opret fra billede på nettet / Facebook / Flickr
6. Indsæt mærker
7. Indsæt film fra Skoletube
8. Udgiv Thinglink på Skoletube
9. Touch laver bogmærker
10. Remix
11. Samarbejde
12. Indstillinger
13. Skoleblogs
14. Thinglink app til iPad / iPhone

Dertil kommer denne vejledning som du sidder og læser nu, samt en kanal på Skoletube med færdige eksempler på Thinglinks.

Kanalen på Skoletube finder du på adressen

<http://www.skoletube.dk/group/thinglink>



INTEGRATION AF THINGLINK

Thinglink er ligesom andre tjenester på Skoletube dybt forankret til visionen om , at tingene skal hænge sammen, kunne snakke sammen, kunne formidles frit og enkelt og være kompatibel med flere platforme.

Derfor har vi lavet det sådan, at man kan komme til og fra Thinglink på forskellige måder.

TIL OG FRA SKOLETUBE

Fra Skoletube kan du gå til Thinglink.

Fra Thinglink kan du udgive til Skoletube.

FRA SKOLETUBE TIL ANDRE

Når dit billede er udgivet på Skoletube, kan du herfra via den blå fugl indsætte dine Thinglinks i Tiki-Toki, Skoleblogs og Skoleintra.

TIL OG FRA SKOLEBLOGS

I Skoleblogs har du en særlig mulighed for at arbejde med Thinglinks direkte i programmet. (Se herunder).

2.1. SKOLEBLOGS OG THINGLINK

På Skoleblogs er der et plugin til Thinglink. Det skal man aktivere og herefter under dette plugins indstillinger indsætte sit ID-nummer hos Thinglink. Dermed er Skoleblogs og Thinglink koblet sammen på en vildt smart måde. ([Se film 13 i videokurset](#)).

Det fungerer nemlig derefter sådan, at når man så arbejder på et blogindlæg med et billede, så kan man når blogindlægget er udgivet (eller du ser det i Preview) se det lille Thinglink-ikon oppe til højre i billedet. Det giver dig mulighed for at gøre dit billede til et Thinglink! Vel at mærke uden at du har behov for at forlade Skoleblogs.

Du kan altså uden at skulle gå fra dit skrivearbejde på Skoleblogs, sætte et billede ind i et indlæg og gøre det til et interaktivt billede med det samme. Dermed kan man i mange situationer også fravælge at udgive sine Thinglinks på Skoletube, hvis de blot skal indgå sammen med et blogindlæg.

Herunder kan du se et udsnit fra et blogindlæg omhandlende Folketinget, hvor der så samtidig er sat et billede ind fra Folketingssalen. Dette billede kan eleven så sætte forklaringer og informationer på, sådan at man får et godt billede af hvordan salen anvendes og er indrettet.

Thinglink i Skoleblogs

Udgivet under: **Fodbold** mandag, 16 december, 2013

Det er super enkelt. Du indsætter et billede i dit indlæg og skriver ellers videre.



Velkommen pete0566

[Gå til admin](#)

[Log ud](#)

[RSS af indlæg](#)

[Kommentar-RSS](#)

[SkoleBlogs.dk](#)



IPAD OG IPHONE

I [videokursets](#) sidste del kan du se en kort gennemgang af app'en til Thinglink, men her kan du også få en kort introduktion.

App'en til Thinglink kan noget af det samme som du kan i en browser, men kun noget. Da du kan bruge Thinglink på din iPad fra browseren kan der derfor være situationer, hvor app'en er overflødig.

Det app'en kan, det er at være nem, hurtig og smidig, når du vil sætte noget sammen nu og her. Du har fuldstændig frihed til at sætte tekst og billeder/filmoptagelser sammen.

Man kan desværre kun oprette en ny Thinglink eller se de andre. Man kan ikke redigere i en Thinglink, der allerede er oprettet. Derfor er app'en til at lave noget nyt og til at se det gamle. Ikke andet.

[Hent Thinglink app'en](#) i AppStore.

AFSNIT 3: THINGLINK-PÆDAGOGIK

I dette afsnit skal vi se på Thinglink med nogle pædagogiske og didaktiske briller. Det er et afsnit, som skal få os til at tænke på programmets mange muligheder, og det prøver vi med dette afsnit.

OPSLAGSTAVLE, PLAKAT, INTERAKTIVT BILLEDE

Vi forbinder forskellige navne med noget forskelligt. Hvis vi tænker Thinglink som en opslagstavle, kan vi starte med at få nogle ideer, andre ideer opstår når vi kalder Thinglink for et interaktivt billede og hvis vi bagefter tænker Thinglink som en plakat kan vi måske få nogle andre. Prøv at sæt alle de ord og billeder på hvad du tænker om programmet - det vil sikkert give en række nye og bredere indfaldsvinkler til programmets anvendelser.

Herunder er nogle andre forhold som kan brede tankerne om programmets muligheder ud.

REMIX

Man kan vælge at ens billede på Thinglink kan remixes af andre. Dermed kan der opstå afledte versioner og nyt indhold ud fra det samme billede. Man kan forestille sig at versioner lavet af den samme elev kan bruges før og efter et forløb til at illustrere fremskridt, læring eller afklaring. Man kan forestille sig at versioner kan opstå i andre sprog.

Men mest oplagt er remix-funktionen måske at tænke som et værktøj for os lærere til at lave opgaver til eleverne. Vi laver et indhold som de kopierer og bygger videre på. Dermed bliver vores indhold til et stillads for eleven, et indhold som kan støtte eller udfordre elever. Vi kan måske markere nogle opgaver med forskellige farver, for at differentiere indholdet efter niveau. Vores indhold kan være behæftet med fejl eller lavet bevidst forkert, hvorved opgaven bliver at rette og korrigere. Fejlene kan være faktuelle i indholdet - men endnu sjovere er det fx også hvis du bruger placeringen af indholdet som en fejlkilde.

Så er det ikke indholdet men stedet, der skal bearbejdes, og dermed ændrer aktiviteten mere karakter i retning af at være et puslespil. Man kan tænke på disse Thinglinks som små puslespil, hvor brikkerne er givet, men hvor eleven skal lægge dem på plads. Et eksempel på dette er fx et Danmarkskort, hvor du sætter byerne ind med bevidst forkerte placeringer. Derved får rettelserne mere karakter af at være et puslespil. (Se det eksempel gennemgået i afsnit 5).

SAMARBEJDE

En tredje vinkel er at tænke Thinglinks som et medie til at facilitere et samarbejde. Læreren har altså med Thinglink samme frihed til at vælge om arbejdet med en opgave skal være individuelt eller i et samarbejde.

MEDIEFORBRUGER OG MEDIEPRODUCENT

Thinglinks er både en fornøjelse at opleve og lave; man kan jo enten se andres eller producere egne Thinglinks. Vi kan altså både give eleven rollen som medieforbruger og medieproducent. Man kunne også sige at vi både kan bruge Thinglinks som grundbog og som arbejdsbog. Begge former kan have deres fornuftige anvendelser. Dertil kommer så også den fordel for elever, der har oplevet en Thinglink, at de er bedre klædt på til at kunne bruge og udnytte programmet.

BRUGERVENLIGT

Programmets styrke består i, at det er umiddelbart enkelt at sætte opslag ind på billedet. Det er brugervenligt og billedet kan være så oplagt, at man egentlig ikke tænker over, at man er i gang. Det vil sikkert glæde mange elever, at de laver disse små overraskelser og oplevelser, og være meget tilfredsstillende at kunne se hurtige fremskridt.

AFSNIT 4: THINGLINK - OG ALLE DE ANDRE.

Når jeg tænker på hvad Thinglink er for et program, og hvad det kan og kan bruges til, tænker jeg også på hvilke programmer det minder om. På den måde får jeg også overvejet om programmet er det mest velegnede til netop den opgave jeg har i tankerne eller om man måske skal vælge et andet program.

Thinglink - Prezi - Padlet - MindMeister.

De fire programmer har alle det til fælles, at de tilbyder en stor flade, hvorpå man frit kan placere indhold. De understøtter alle platforme, og de tilbyder remix og samarbejde som også kan foregå simultant.

Thinglinks grundflade er defineret ud fra det billede man vælger, mens de tre andre mere svæver hen over baggrunden, som kan være et billede, men som oftest bare er en baggrundsfarve. Så langt er programmerne rimelig ens.

Forskellighederne er fx at Thinglink mere end de andre kan fortælle en historie ud fra baggrunden. Det billede man vælger til en Thinglink er valgt for direkte at støtte de ting som man vil samle - dermed spiller billedet en vigtig rolle for ens budskab og formidling.

Man kan også sige at med Thinglink mere end noget andet af de fire programmer, kan indholdets placering være en vigtig del af formidlingen. Igen fx Danmarkskortet.

Visuelt er der intet andet program end Thinglink formår at koble indhold ind i brugerfladen. Prezi kan lige klare en film, Mindmeister kan vise dokumenter og billeder - men de kan slet ikke vise så mange forskellige medier som Thinglink inde i deres område.

I Thinglink er på egen hånd, når man skal opleve indholdet, og vi kan derfor ikke hjælpe den besøgende med en defineret rækkefølge, sådan som vi fx kan med Prezi og Mindmeister. Sidstnævnte kan både laves som en præsentation og som et kort man navigerer frit i på egen hånd.

Thinglink kan ikke fortryde sine handlinger - det kan Mindmeister og Prezi, Mindmeister endda i det uendelige.

Samarbejdet er synligt simultant i Prezi og Mindmeister.

Det er super enkelt at udgive en Thinglink på både Skoletube og Skoleblogs. Det er mere besværligt med Prezi og Mindmeister.

Sådan er der altså forskellige forhold...

AFSNIT 5: THINGLINK I UNDERVISNINGEN

I dette afsnit skal vi se på en række muligheder for aktiviteter med Thinglink.

Hvis et billede fortæller mere end 1000 ord, så må Thinglink være perfekt til at få en masse ord ud af vores elever.

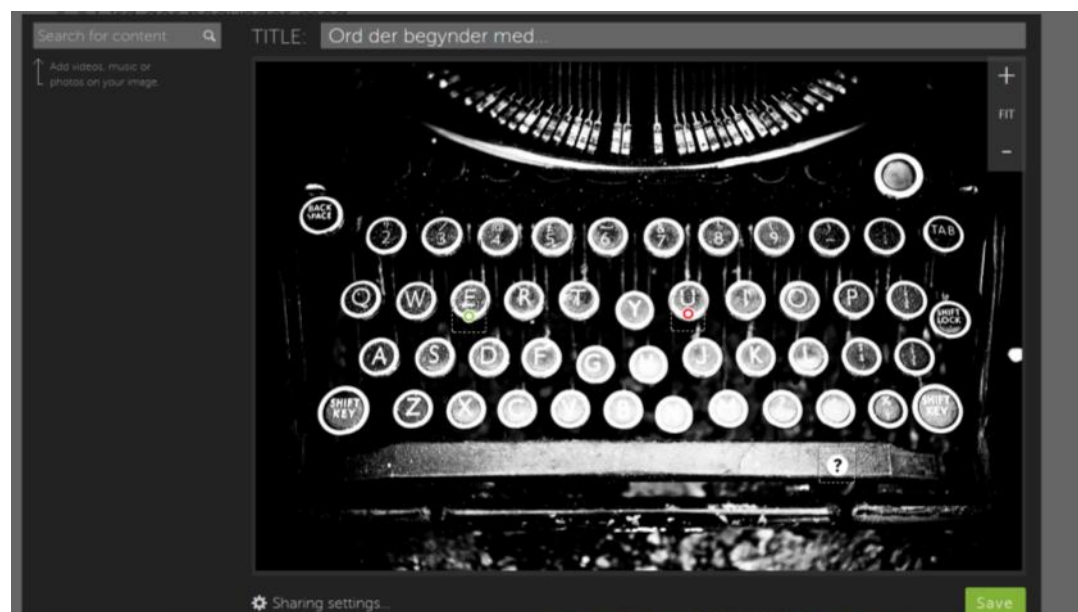
Hvis man har svært ved at bruge ord, skulle man måske overveje noget andet. Thinglink understøtter, at eleven kan fortælle med ord såvel som andre medier.

Herunder er der en række eksempler og forslag til hvad du kan bruge Thinglink til med dine elever.

1. SKRIVEMASKINEN

Tag et billede af en skrivemaskine (bare fordi den er lidt flottere end et tastatur), og lad eleverne skrive ord, der begynder med det pågældende bogstav. De kan bruge røde og grønne mærker alt efter om det er vokaler eller konsonanter, eller lave blå mærker for tillægsord og gule for udsagnsord. De kan bruge rød for dansk, blå for engelsk og sort for tysk etc.

[Se eksempel her](#) eller i [Thinglink kanalen](#).



2. FØRSTE SKOLEDAG

Læreren tager et klassebillede og lægger børnenes navne på som små "Things", og herefter udgives billedet til Skoletube, hvorefter hun via den blå fugl kan dele klassebilledet med forældre og kolleger i Skoleintra.

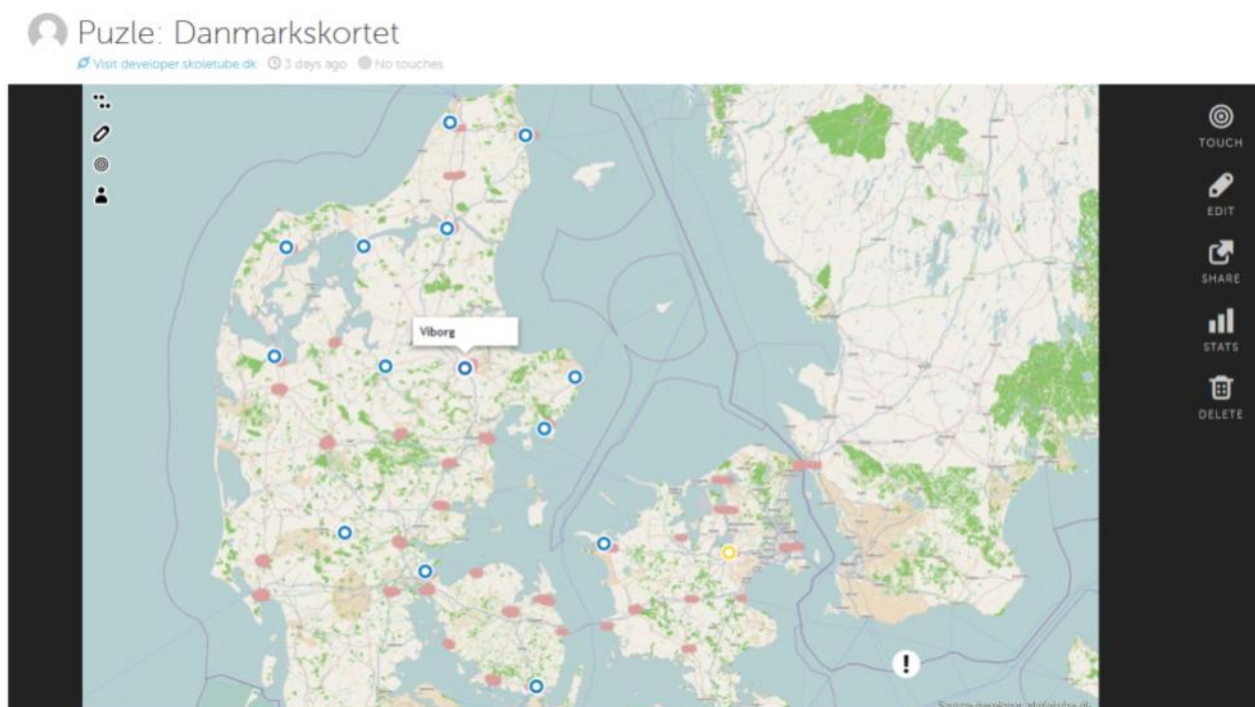
3. DANMARKSKORT SOM PUSLESPIL

Det er oplagt lege med puslespil i Thinglink. Den ene (fx læreren) laver et billede med forkert eller forkert placeret indhold. Dette billede remixes af en anden, hvis opgave det så er at sætte indholdet på plads og tilrettet.

Se fx Danmarkskortet her

<http://www.thinglink.com/scene/468041483635654657>

Opgaven er at placere de blå mærker til andre byer der er streget over med lys rød farve. De gule mærker er ekstra opgaver fx flere eller mere udfordrende opgaver, og man kunne også bruge røde for de vigtigste og grønne mærker de steder, hvor indholdet er forkert.



Denne opgave kan også bruges til et kort over skolen, og hvor skolens bygninger er fotograferet fra forskellige vinkler (inde og ude). Læreren lægger kortet ind og lægger billederne ind som mærker tilfældige steder. Elevens opgave er herefter at placere disse billeder, der hvor billedet er fotograferet.

4. FAGUDTRYK

Ting hedder noget forskelligt afhængigt af vores faglige indblik og forståelse. Men vi skal samtidig have nogle redskaber til at kunne udvikle vores sprog og vores ordforråd. Fagets kernebegreber kan forklares med afsæt i billeder - og på den måde kan vi med billeder fange de ord, der er faglige begreber. Vi kan

træne begrebsafklaring og forståelse, og eleverne, der laver en Thinglink, kan formidle dette.

Et begyndereksempel er fx dette billede af en musvåge.

<http://www.thinglink.com/scene/469050712169381890>

Opgaven kan også bruges til mere simple ting, som fx at tage et billede fra en køkkenskab eller fra et faglokale, for at hjælpe eleverne til at udvikle et fælles, fagligt kvalificeret, sprog.

5. TING HEDDER IKKE DET SAMME PÅ ALLE SPROG.

Tænk Thinglink ind som et redskab til at arbejde med sprog.

Udbyg eventuelt opgaven med film og lydfortællinger.

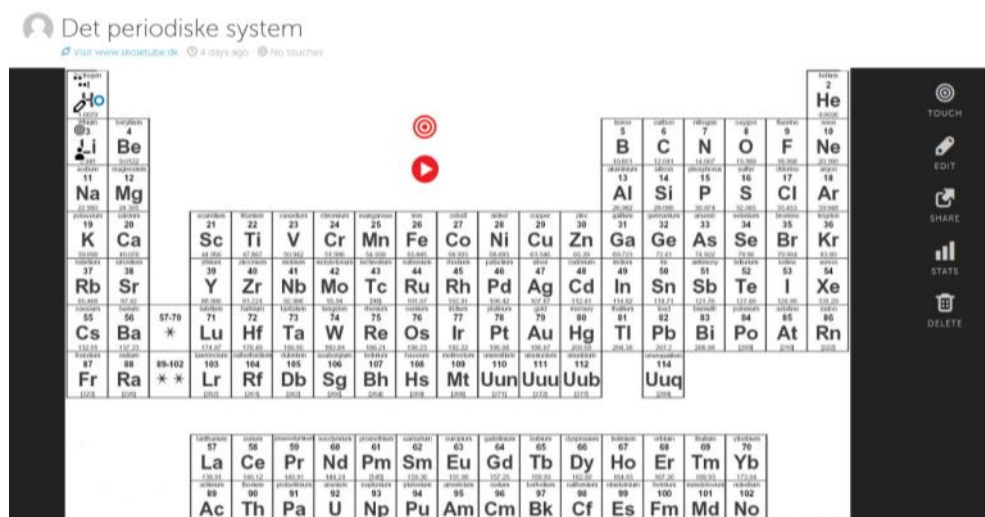
6. SÅDAN VIRKER DET.

Brug Thinglink til at forklare hvordan tinge hænger sammen, fungerer eller samles.

Et lille eksempel kunne være [det periodiske system](#) her.

Det periodiske system

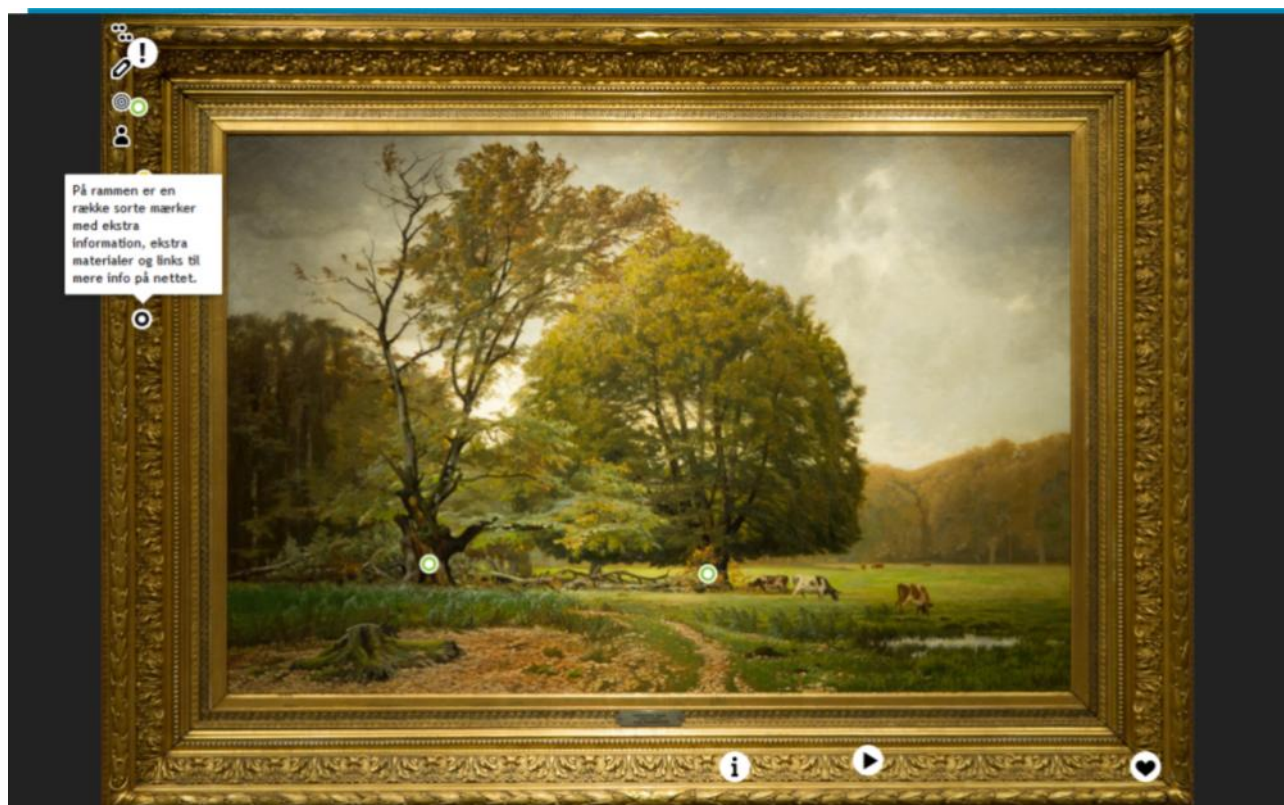
Visit www.thinglink.com 4 days ago No touches



1	2																	3	4
H	He																	H	He
3	4																	5	6
Li	Be																	B	C
11	12																	13	14
Na	Mg																	Al	Si
19	20																	21	22
K	Ca																	Sc	Ti
37	38																	39	40
Rb	Sr																	41	42
55	56																	57	58
Cs	Ba																	89	90
87	88																	101	102
Fr	Ra																	103	104
																		105	106
																		107	108
																		109	110
																		111	112
																		113	114
																		115	116
																		117	118
																		119	120
																		121	122
																		123	124
																		125	126
																		127	128
																		129	130
																		131	132
																		133	134
																		135	136
																		137	138
																		139	140
																		141	142
																		143	144
																		145	146
																		147	148
																		149	150
																		151	152
																		153	154
																		155	156
																		157	158
																		159	160
																		161	162
																		163	164
																		165	166
																		167	168
																		169	170
																		171	172
																		173	174
																		175	176
																		177	178
																		179	180
																		181	182
																		183	184
																		185	186
																		187	188
																		189	190
																		191	192
																		193	194
																		195	196
																		197	198
																		199	200
																		201	202
																		203	204
																		205	206
																		207	208
																		209	210
																		211	212
																		213	214
																		215	216
																		217	218
																		219	220
																		221	222
																		223	224
																		225	226
																		227	228
																		229	230
																		231	232
																		233	234
																		235	236
																		237	238
																		239	240
																		241	242
																		243	244
																		245	246
																		247	248
																		249	250
																		251	252
																		253	254
																		255	256
																		257	258
																		259	260
																		261	262
																		263	264
																		265	266
																		267	268
																		269	270
																		271	272
																		273	274
																		275	276
																		277	278
																		279	280
																		281	282
																		283	284
																		285	286
																		287	288
																		289	290
																		291	292
																		293	294
																		295	296
																		297	298
																		299	300
																		301	302
																		303	304
																		305	306
																		307	308
																		309	310
																		311	312
																		313	314
																		315	316
																		317	318
																		319	320
																		321	322
																		323	324
																		325	326
																		327	328
																		329	330
																		331	332
																		333	334
																		335	336
																		337	338
																		339	340
																		341	342
																		343	344
																		345	346
																		347	348
																		349	350
																		351	352
																		353	354
																		355	356
																		357	358
																		359	360
																		361	362
																		363	364
																		365	366
																		367	368
																		369	370
																		371	372
																		373	374
																		375	376
																		377	378
																		379	380
																		381	382
																		383	384
																		385	386
																		387	388
																		389	390
																		391	392
																		393	394
																		395	396
																		397	398
																		399	400
																		401	402
																		403	404
																		405	406
																		407	408
																		409	410
																		411	412
																		413	414
																		415	416
																		417	418
																		419	420
																		421	422
																		423	424
																		425	426
																		427	428
																		429	430
																		431	432
																		433	434
																		435	436
																		437	438
																		439	440
																		441	442
																		443	444
																		445	446
																		447	448
																		449	450
																		451	452
																		453	454
																		455	456
																		457	458
																		459	460
																		461	462
																		463	464
																		465	466
																		467	468
																		469	470
																		471	472
																		473	474
																		475	476
																		477	478
																		479	480
																		481	482
																		483	484
																		485	486
																		487	488
																		489	490
																		491	492
																		493	494
																		495	496
																		497	498
																		499	500
																		501	502
																		503	504
																		505	506
																		507	508
																		509	510
																		511	512
																		513	514
																		515	516
																		517	518
																		519	520
																		521	522
																		523	524
																		525	526
																		527	528
																		529	530
																		531	532
																		533	534
																		535	536
																		537	538
																		539	540
																		541	542
																		543	544
																		545	546
																		547	548
																		549	550
																		551	552
																		553	554
																		555	556
																		557	558
																		559	560
																		561	562
																		563	564
																		565	566
																		567	568
																		569	570
																		571	572
																		573	574
																		575	576
																		577	578
																		579	580
																		581	582
																		583	584
																		585	586
																		587	588
																		589	590
																		591	592
																		593	594
																		595	596
																		597	598
																		599	600
																		601	602
																		603	604
																		605	606
																		607	608
																		609	610
																		611	612
																		613	614
																		615	616
																		617	618
																		619	620
																		621	622
																		623	624
																		625	626
																		627	628
																		629	630
																		631	632
																		633	634
																		635	636
																		637	638
																		639	640
																		641	642
																		643	644
																		645	646
																		647	648
																		649	650
																		651	652
																		653	654
																		655	656
																		657	658
																		659	660
																		661	662
																		663	664
																		665	666
																		667	668
																		669	670
																		671	672
																		673	674
																		675	676
																		677	678
																		679	680
																		681	682
																		683	684
																		685	686
																		687	688
																		689	690
																		691	692
																		693	694
																		695	696
																		697	698
																		699	700
																		701	702
																		703	704
																		705	706
																		707	708
																		709	710
																		711	712
																		713	714
																		715	716
																		717	718
																		719	720
																		721	722
																		723	724
																		725	726
																		727	728
																		729	730
																		731	732
																		733	734
																		735	736
																		737	738
																		739	740
																		741	742
																		743	744
																		745	746
																		747	748
																		749	750
																		751	752
																		753	754
																		755	756
																		757	758
																		759	760
																		761	762
																		763	764
																		765	766
																		767	768
																		769	770
																		771	772
																		773	774
																		775	776
																		777	778
																		779	780
																		781	782
																		783	784
																		785	786
																		787	788
																		789	790
																		791	792
																		793	794
																		795	796
																		797	798
																		799	800
																		801	802
																		803	804
																		805	806
																		807	808
																		809	810
																		811	812
																		813	814
																		815	816
																		817	818
																		819	820
																		821	822
																		823	824
																		825	826
																		827	828
																		829	830
																		831	832
																		833	834
																		835	836
																		837	838
																		839	840
																		841	842
																		843	844
																		845	846
																		847	848
																		849	850
																		851	852
																		853	854
																		855	856
																		857	858
																		859	860
																		861	862
																		863	864
																		865	866
																		867	868
																		869	870
																		871	872
																		873	874
																		875	876
																		877	878
																		879	880
																		881	882
																		883	884
																		885	886
																		887	888
																		889	890
																		891	892
																		893	894
																		895	896
																		897	

7. BILLEDANALYSE

Det ligger jo lige til højrebænet at arbejde med billedanalyser i Thinglink, når vi har et program, som kan fortælle noget om eller som et lag ovenpå et billede. Her ses fx et eksempel på Thorvald Niss billede "Fra Dyrehaven".



<http://www.thinglink.com/scene/469065622525837314>

For at lave gode billedanalyser i Thinglink, så tror jeg det vil være fint at aftale nogle fælles regler for hvilke mærker, man anvender til hvilke oplysninger. På billedet herover har jeg øverst til venstre lavet en signaturforklaring, hvor jeg (ligesom mine elever) forklarer, at de grønne mærker er til iagttagelser af ting i motivet, de gule er forklaringer, de røde er fortolkninger, mens de blå er mine egne ekstra informationer og bemærkninger til billedet, og endelig så er de sorte ekstra information, som ikke er egenproduktion. Det kan fx være film på YouTube, artikler på Wikipedia etc.

8. BOGANMELDELSE

Brug Thinglink til boganmeldelser, hvor du fx indsætter et billede af bogens forside som baggrund. Herefter kan man sætte indhold på bogens forside som giver forskellige indgange til bogen; et citat, et kort resume, en genfortælling lavet som film, oplæsning af en kort passage fra bogen, et Youtube-klip med forfatteren, et link til bogens omtale i en biblioteksdatabase, et link til læ-

ringscentrets omtale af samme bog eller et link til at reservere bogen eller se om den er hjemme.

Opgaven kan også udvikles i samarbejde med skolens pædagogiske læringscenter, sådan at læringscentret laver en Thinglink om bogen, hvor elever, der har læst bogen, får adgang til at lægge deres meninger og anmeldelser på. På den måde kan læringscentret udbygge nogle ressourcer med brugergenereret indhold.

9. BILLEDORDBOG.

Thinglinks kan være med til at lære nye ord. Ord som man ikke kender i sit abstrakte bogstavsform, men som man fint kender fra sin konkrete fysiske virkelighed. Med dette program kan man nemt koble disse to ting sammen.

"Thinglink er perfekt til sprogundervisningen. "

For elever, der er fremmede for et sprog, kan den direkte kobling mellem virkelighed og ord være ekstrem stærk, og det gælder selvfølgelig både for elever med dansk som modersmål, der kæmper med nye ord på dansk, tysk eller engelsk, men det gælder jo ligeså vel for elever for hvem dansk er andetsprog.

10 . ORDSKYER

Ordskyer kan være en anderledes og meget flot visualisering af en tekst eller en række ord. Denne ordsky kan man lave som et billede. Dermed har man en baggrund af ord - lavet som billede. Denne baggrund kan give et andet med- og modspil til de punkter vi lægger på.

Ordskyer kan fx bestå af de fagudtryk som hører til et fag. Den kan bestå af ord, der knytter sig til det emne man arbejder med. Den kan bestå af ord på et fremmedsprog, som man ikke er så stærk i.

11. SE HVAD JEG KAN.

Husk nu at tage billeder af hinanden og af jeres oplevelser. Disse mange minder man kan have, bliver til små sjove scrapbøger eller multimedieplakater, når vi kombinerer billedet med tekst, fortælling, filmklip og måske links. Denne aktivitet er oplagt til iPad / iPhone-brugere.

12. BILLEDER KAN OGSÅ VÆRE TEGNINGER.

Elever, der tegner meget, kan lave deres egne unikke Thinglinks med deres egne tegninger. På den måde kan de også fortælle og fremvise deres tegninger med forklaringer.

13. KÆDE-TINGELING

Hvad nu hvis der på en Thinglink er et punkt der hedder “næste” - som peger videre til en anden Thinglink, der fungerer som den næste Thinglink i en række? På den måde kan man forlænge eller forgrene sin fortælling eller beskrivelse.

Man kunne forestille sig, at man startede med et verdenskort, med nogle overordnede informationer, og at man via nogle links til andre Thinglinks, havde en række selvstændige Thinglinks, der hver især gik i detaljer med et bestemt land, et klimabælte, et vegetationsområde eller noget andet. Et andet eksempel kunne være at man tager et billede af sin cykel, og på dette totalbillede sætter navne på styr, sadel, bagagebærer etc, mens man på sin næste Thinglink, så har et nærbillede fra en samling eller en mekanisk funktion på cyklen, hvor man kan se ting som møtrik, spændeskive, kugleleje etc.

Et eksempel på denne form kan du se med vores Thinglink, der linker til eksempler på Thinglinks. <http://www.thinglink.com/scene/470155124715552768>

14. FANS-TING

Med den direkte kobling til film på YouTube er det utroligt enkelt at tage et billede af ens idol og sætte det sammen med tons af filmklip fra Youtube. Tænk bare på hvor fantastisk en Thinglink kan blive, når man kan se 45 film af Justin Bieber.... og tænk på at den opgave måske kan være en opgave som er en del af noget mere fornuftigt, fx at eleven, der kan sætte 45 skrækkelige musikvideoer ind fra YouTube faktisk generelt er i stand til at sætte film ind i sine Thinglinks.

15. VEJRUDSIGTEN

Med et billede fra DMI kan man lave en vejrudsigt. Læg punkter ind flere steder i landet, og fortæl hvordan vejrsystemet netop der vil påvirke vejret.



I stedet for at lave vejrudsigter med ord, kan eleverne måske finde billeder, der viser vejr situationen de forskellige steder på billedet. Regnvejr ved koldfronten, blå himmel ved højtrykket, rusk og blæsevejr ved kysterne.

16. JULEKALENDEREN

Det måske mest oplagte produkt i Thinglink er at lave en julekalender. Tag fx et remix fra dette link, <http://www.thinglink.com/scene/467980752508682242> og så har du altså et billede med 24 nummererede områder, som er lige til at lægge et mærke med indhold ind på.



Julekalenderens 24 låger skal selvfølgelig have et indhold. Hvordan det kan strikkes sammen kan du se i afsnit 5.2, hvor eksemplet bliver gennemgået trin for trin.

17. SKATTEJAGT

Lav en Thinglink med en række oplysninger på. Eleven skal via disse oplysninger finde nogle svar.

En mulighed kunne være at du sætter 10 ord på et billede, hvor det så er elevens opgave at undersøge disse ti punkter, og notere hvilke der passer til billedet, og hvilke der er forkerte. Det kunne være et billede af en gris, hvor der så står flæsketeg, rullepølse, grillpølser, andesteg, flæskesvær, frikadeller, hakkebøf, hamburgerryg, kotelet. Her skal eleven gerne finde frem til ordene andesteg og hakkebøf, som de to ord der afviger fra temaet om hvad man kan tilberede af svinekød.

Det næste kan være et billede, hvor der er sat ti tillægsord på, og på den måde kan man træne forskellige ordklasser og temaer.

En anden version af skattejagten kan laves ved at stille nogle spørgsmål sammen med et link. Til et punkt kunne spørgsmålet være. Hvad er tophistorien på denne side lige nu? og så indsætte linket www.dr.dk. På den måde har du en opgave, som eleverne kan gå ud fra. En opgave som den med tophistorien, vil fx kunne bruges til at sætte fokus på nyhedssites.

18. PROGRAMVEJLEDNING

Der er så mange knapper i de fleste programmer, at man nogle gange kan have brug for en lille forklaring. Tag et skærmbillede fra programmet og brug det til en forklaring i Thinglink. På den måde kan du hjælpe andre med at lære et program at kende.



Denne opgave kan fint gives til eleverne eller til en mediepatrulje på skolen.

1000 IDEER I KANALEN THINGLINK

Der er så mange muligheder for at bruge Thinglinks til forklaringer, fortællinger, informationer, tanker, meninger, beskrivelser.

Her har vi givet nogle eksempler, men vi vil løbende lægge flere Thinglinks i kanalen Thinglinks på Skoletube.

Alle de Thinglinks der er i kanalen kan remixes, sådan at du kan tage din egen kopi og tilpasse den til din undervisning.

Vi håber at du også på den måde kan komme rigtig godt i gang med at bruge programmet.

[Besøg kanalen Thinglink her.](#)



5.1. TIP TIL UNDERVISNINGEN

Herunder to tips til at holde en god kontakt med hinanden.

SIGNATURFORKLARING - OG ET FÆLLES SPROG

Når man indsætter et punkt på sit billede, kan man selv vælge et ikon til punktet. Det giver mulighed for at signalere og udsmykke sit billede på forskellig måde. Men et tip kunne også være, at du instruerer eleverne i at vælge bestemte mærker til den samme type punkter. På den måde er der en rød tråd i mærker af samme udseende. Derudover bør eleverne sætte det samme mærke ind på et neutralt område på billedet, hvor de forklarer hvad mærkerne, som de har anvendt, betyder; at eleverne altså laver en signaturforklaring.

SELECT ICON TO USE



Helt konkret bruger vi mærkerne bevidst i eksemplet med billedanalyse (beskrevet i det 7. eksempel herover). Her bestemmer vi for eleverne, at de skal bruge de grønne mærker til konkrete angivelser i motivet, de gule til symboler og virkemidler, de røde til refleksion og fortolkning, de blå indeholder egne kommentarer og analyser og endelig, at de sorte mærker indeholder eksterne ressourcer og henvisninger, som eleven ikke selv har produceret. Det kunne være film på Youtube, musik eller links til artikler på Wikipedia.

Havde det været et billede i tysk, som man skulle sætte en række navneord på, kunne ordenes køn være en opdeling, fx rød for hunkøn, grøn for hankøn og gul for intetkøn.

Havde det været et Danmarkskort kunne man bruge rød til byer og blå til vandløb, åer og fjorde, gule til landsdele etc.

I historie kunne man arbejde med billedkilder, bruge grønne mærker om det man konkret kan se, og gule mærker til det man udleder af billedet. Man kunne tage et historisk billede og sætte blå for datiden og sort for nutiden. Dermed kan eleven både udtrykke nutidsforståelse og fortidsfortolkning, samtidig med at det visuelt er tydeligt adskilt.

På disse måder laver vi et fælles "sprog" omkring vores indhold og mærker på billederne. Det gør det nemmere for dig at tage afsæt i deres opgave, fx "lad os høre hvad du har fundet af hankønsord på billedet", eller "hvad står der i dine gule punkter på billedet", og ikke mindst så er det med til at lægge flere tydelige underopgaver ind i den samme opgave. En billedanalyse bliver mere overskuelig og konkret, når eleven ligesom kan overskue (flere) små opgaver, hvor man fx "bare" skal skrive hvad der er på billedet.

FORBIND HINANDEN MED TOUCH

I Thinglink har man mulighed for at bogmærke billeder med funktionen "Touch". Bogmærkerne kan man altid finde under punktet "Me". Disse bogmærker er dermed også en snedig genvej til at kunne finde de projekter man deltager i, enten som seer eller som medproducent. Så hvis du inviterer andre til at samarbejde med dig, så vil det smart at du starter med at opfordre dem til at bogmærke dit billede (evt. henvis til [film nr. 9](#))

FØLG HINANDEN

Hvis du jævnligt arbejder med Thinglink og laver opgaver til eleverne som de skal remixe, så kan det også være en fordel for arbejdet, at dine elever vælger at "følge" dig. Eleven vælger dit profilnavn og vælger herinde "Follow". På denne måde kan de altid finde dine billeder og remixe de opgaver, som du har lavet til klassen, gruppen eller den enkelte elev. (Se evt. [film nr. 9](#), hvor funktionen gennemgås efter ca. 3 minutter.)

De finder dine billeder under deres første menupunkt "Stream".

5. 2. TRIN FOR TRIN GUIDE TIL ENKELTE FORLØB.

Her finder du vejledninger til to konkrete eksempler.

JULEKALENDEREN

Når du vil lave en julekalender med indhold bag en række låger, kan programmet Thinglink være oplagt at bruge. Skulle mine elever selv lave en julekalender ville jeg klart bruge Thinglink.

Fordelen er programmets lækre og nemme måde at arbejde på mens ulemper er at kalenderen skal opdateres hver dag. Det betyder ikke at indholdet skal laves hver dag, men at det kan forberedes og gøres klar i god tid, for så at blive lagt ind på billedet, hver dag i juletiden.

[Se eksempel på en julekalender her.](#)

JULEKALENDER - TRIN FOR TRIN

1. Start med at lave eller finde et julebillede med 24 numre på, sådan at kalenderen med låger er klar til brug.
2. Opret en ny Thinglink med dette billede, kald den for julekalenderen og udgiv den på Skoletube. (Du kan eventuelt bare remixe julekalenderen herover).

3. Udgiv din julekalender, der hvor den skal ses. Det kan være i klassens kanal, på læringscentrets portal, i e Levintra og forældre intra eller måske printer du bare et qr-tag ud, der viser hen til kalenderen (se forklaring i fodnote¹).
4. Nu er julekalenderen udgivet, og klar til at blive oplevet. Der er lige nu intet indhold i kalenderen, men på nuværende tidspunkt er det heller ikke blevet den første december endnu.
5. Den første december sætter du et mærke ind på 1-tallet på din julekalender, hvor din julefortælling eller julekonkurrence begynder. Og sådan bliver du ved resten af julemåneden.
6. ho ho ho.

¹ Når du udgiver et medie på Skoletube vil der til film og lydclip automatisk blive oprettet et qr-mærke, som man fx kan printe ud. Det er ikke til stede når du udgiver en Thinglink, så derfor skal du kopiere den url-adresse billedet ligger på, og lave et qr-tag på fx www.delivr.com. Så kan andre scanne mærket for at komme til din julekalender via deres smartphone eller tablet.

BILLEDANALYSE

Billedanalyser er oplagt i Thinglink. Her kan du læse hvordan man trin-for-trin kan angribe opgaven.

BILLEDANALYSE TRIN-FOR-TRIN

1. Start med at finde de kunstværker, som eleverne skal arbejde med. Det kan være, at man deler eleverne midt over i klassen, sådan at de arbejder med to forskellige billeder, men også for at vi kan bruge flere billedanalyser til at sige noget generelt om genre, tid eller kunstner.
2. Sammen med billedet skriver du en række punkter med signaturforklaring til punktets ikon. [Se eksempel her](#). (På rammen øverst til venstre). Herefter er opgaven klar. Vælg "share" i den store visning af dit billede og enten kopier linket eller udgiv dit billede til klassens kanal.
3. Send linket til dine elever. Eleverne skal herefter vælge "remix". Denne funktion betyder, at du nu får tilført en kommentar under i Thinglink, at den og den bruger har remixet dit billede. Kommentaren indeholder et link til det remix som brugeren herefter arbejder med. Det link kan du bruge til at se hvordan deres arbejde skrider frem.
4. Introducer eleverne til den signatur du ønsker for de forskellige punkter. Herunder er et eksempel på en oversigt. Fortæl dem at de altid kan finde forklaringen øverst til venstre i billedet, sådan at de kan komme videre på egen hånd.
5. Giv eleverne nogle opgaver til billedet som er knyttet til de enkelte signaturer, fx:
 - a) Brug grønne mærker. Sæt ord på hvad du ser på billedet.
 - b) Brug gule mærker. Kan du finde nogle symboler eller andre virkemidler?
 - c) Brug røde mærker. Fortæl hvad du tror maleren vil sige eller fortælle om med dette billede. Forklar hvordan de grønne og gule mærker passer ind i din fortolkning.
 - d) Brug blå mærker. Lav en medieproduktion eller et blogindlæg om dette billede eller denne kunstner. Sæt produktet ind i linkfeltet.
 - e) Brug sorte mærker. Find flere informationer om kunstneren eller værket på nettet. Hvis disse oplysninger er lavet af andre end dig, skal du bruge de sorte mærker, og samtidig huske at sætte kildeangivelse på.
 - f) Udgiv dit billede i vores kanal på Skoletube. Brug tagget "kunst".

AFSNIT 6: AFRUNDING

I dette sidste afsnit af denne lille kom-godt-i-gang-guide, er det blevet tid til afrunding.

KOM GODT I GANG - SE EN VIDEOVEJLEDNING

Til dette kursus er der lavet en række trin for trin-vejledninger. Dem kan du se her <http://www.laerit.dk/thinglink-pa-skoletube/>

KOM GODT I GANG - SE EKSEMPLER

Vi har lavet en [Thinglinks-kanal på Skoletube](#) med en række eksempler på Thinglinks. Disse interaktive billeder er eksempler på, hvad I kan bruge programmet til, og samtidig er det muligt at remixe billederne til din egen samling, hvis du lige falder over en julekalender, et Danmarkskort eller et periodisk system som vi vil tilpasse til din undervisning.

<http://www.skoletube.dk/group/Thinglink>

KOM GODT I GANG - MED ELEVERNE

Du kommer godt i gang ved at lave to aktiviteter med eleverne inden de selv skal bruge det i din undervisning. 1: Vis dem en flot og varieret Thinglink, så de oplever mulighederne ved værktøjet. 2: Lad dem lave en fanside med indhold om noget, der interesserer dem. Det er ligegyldigt om de arbejder med scootere, kæledyr eller trælse popmusikere. Den opgave bliver noget de lærer programmet at kende ved - og et produkt de selv får lyst til at gense og vise frem. Så er de klar...



Rigtig god fornøjelse med Thinglink på Skoletube.