

Thinglink

- ThingLink est une solution d'apprentissage visuel
- un outil numérique gratuit et convivial qui offre aux utilisateurs la possibilité de transformer n'importe quelle image en un graphique interactif.
- ThingLink est parti de l'idée de connecter des objets de notre environnement physique à des informations numériques qui le concernent, et de permettre à quiconque de le faire facilement.
- En 2018, ThingLink a reçu le Prix UNESCO des TIC dans l'éducation.

Thinglink

- Au fil des ans, l'idée s'est étendue à l'utilisation d'objets numériques, de visites virtuelles, pour accéder à des lieux et des situations dans le monde physique.
- Vous pouvez alors:
 - ✓ Créer plusieurs «points chauds» sur des parties spécifiques d'une image
 - ✓ Transformer cette image en un lanceur multimédia.
 - ✓ Inclure une vidéo
 - ✓ Enregistrer de l'audio
 - ✓ Fournir un lien vers n'importe quel site Web en un clic.
 - ✓ Intégrer facilement un graphique ThingLink interactif dans n'importe quel blog ou site Web.

L'application Thinglink

- ThingLink est une plateforme d'apprentissage visuel primée pour les salles de classe, l'apprentissage à distance «e learning » et la formation des enseignants.
- Les utilisateurs peuvent facilement augmenter les images, les vidéos et les visites virtuelles avec des médias et des liens.
- Des millions d'enseignants et d'étudiants utilisent ThingLink pour créer des expériences d'apprentissage visuelles et accessibles dans le cloud.

Comment utiliser thinglink

Les idées d'utilisation de ThingLink dans l'éducation sont illimitées!

- Il peut être utilisé avec n'importe quelle matière et n'importe quel niveau scolaire.
- Il peut être utilisé pour la communication.
- Il peut être utilisé pour le développement professionnel.

Voici quelques idées et exemples interactifs pour vous aider à démarrer

1. Utiliser ThingLink comme programme de lancement multimédia

ThingLink offre aux enseignants la possibilité de concevoir des expériences d'apprentissage multimédia riches en étudiants qui offrent des parcours d'apprentissage flexibles pour répondre aux divers besoins d'apprentissage de tous les étudiants.

Un graphique ThingLink peut fournir aux utilisateur des connaissances de base et des opportunités de défi en un seul endroit.

Exemple:

<https://www.thinglink.com/scene/153550844699082754?buttonSource=viewLimits>

2. Utiliser ThingLink pour présenter un outil technologique

L'utilisation d'un graphique interactif pour présenter une nouvelle technologie à un groupe d'enseignants ou d'étudiants peut être très efficace et attrayante pour ceux qui hésitent à apprendre à utiliser les nouvelles technologies.

La possibilité de regrouper une grande quantité de contenu multimédia dans un seul graphique et l'ajout de boutons colorés aux fonctionnalités.

ThingLink offre un moyen de différencier visuellement l'enseignement, permettant aux utilisateurs d'explorer des domaines d'intérêt.

3. Utiliser Thinglink pour le développement professionnel

Un graphique ThingLink rempli de ressources et combiné avec suffisamment de temps pour un jeu constructif est un excellent moyen de présenter un nouvel outil technologique aux enseignants.

Ajouter des didacticiels vidéo, des instructions écrites, des liens vers des exemples et des podcasts pour fournir aux participants toutes les ressources dont ils ont besoin en un seul graphique accessible et compact.

Exemple:

<https://www.thinglink.com/scene/225596370881347584?buttonSource=viewLimits>

4. Utiliser ThingLink pour publier les travaux/idées des étudiants

Les étudiants qui créent et publient pour un public sont susceptibles de faire de leur mieux et de leur travail le plus minutieux.

Pourquoi ne pas promouvoir leurs programmes et offrir aux visiteurs un aperçu du lieu de travail en utilisant ThingLink pour publier régulièrement l'avancement des travaux?

N'oubliez pas de protéger l'identité des étudiants lors de la publication de leurs travaux sur Internet.

5. Utiliser ThingLink pour créer des rapports d'étudiants interactifs

Les étudiants d'aujourd'hui devraient avoir de nombreuses occasions de s'engager dans la recherche. C'est une bonne idée d'offrir occasionnellement des alternatives au rapport de recherche qui sont traditionnellement écrits.

Utilisez ThingLink pour permettre aux étudiants de créer des rapports multimédias interactifs et utiliser leurs atouts personnels.

Exemple des idées de projets simples de la communauté ThingLink qui encouragent les étudiants à

- créer des notes manuscrites, visuelles et illustrées, et des illustrations.
- améliorer et expliquer leur travail à l'aide de notes audio / textuelles numériques, de photos et de vidéos.

1. Créer une carte de vœux interactive.
2. Créer un rapport de livre interactif - une fois par semaine!
3. Faire une affiche de vocabulaire dans une langue étrangère.

4. Créer vos propres bandes dessinées: pour les jeux vidéo
5. Créer une chronologie interactive: Les chronologies sont un excellent moyen de mémoriser des séquences de périodes ou d'événements historiques.
6. Expliquer les détails d'un tableau: Plusieurs musées ont récemment ouvert leurs archives d'images à l'usage du public.
7. Création d'un environnement virtuel d'apprentissage:

Encore des autres exemples pour utiliser Thinglink !!!!

1. Cartographie des données

En utilisant une carte appropriée comme image de base, ajouter des données via des liens vers des photos, des pages Web ou de l'audio enregistrés tels que:

- attractions locales
- lieu d'importance historique
- événements à venir
- les données d'enquête (emplacement)

2. Cartographie des données en collaboration

Identifiez d'autres écoles ou classes auprès desquelles collecter des données.

- lieu d'importance historique
- lien avec la température actuelle
- lien vers une station d'information locale ou un journal
- expressions familières régionales (boissons gazeuses, sodas, boissons gazeuses)
- cultures ou recettes régionales

3. Créer votre portefeuille :

- Identifier les compétences à documenter ou les normes à démontrer (étudiant ou enseignant) et créer un graphique à l'aide d'un graphique en ligne ou d'un outil de dessin.
- Ajouter des liens vers des artefacts démontrant des compétences telles sous forme de présentations, pages Web, vidéos, photos, etc.
- Ajouter des liens vers des réflexions écrites ou enregistrées.
- Documenter la progression et/ou l'acquisition d'une compétence: utilisez des clips vidéo pour montrer vos compétences...



4. Apprendre par Multimédia

- Créer une image à l'aide d'un mot de vocabulaire.
Permettre aux élèves d'ajouter des liens avec des photos, des vidéos, du texte ou même des pages Web qui en démontrent le sens.

Web documentaire

Par exemple ce texte pourrait créer un lien vers:

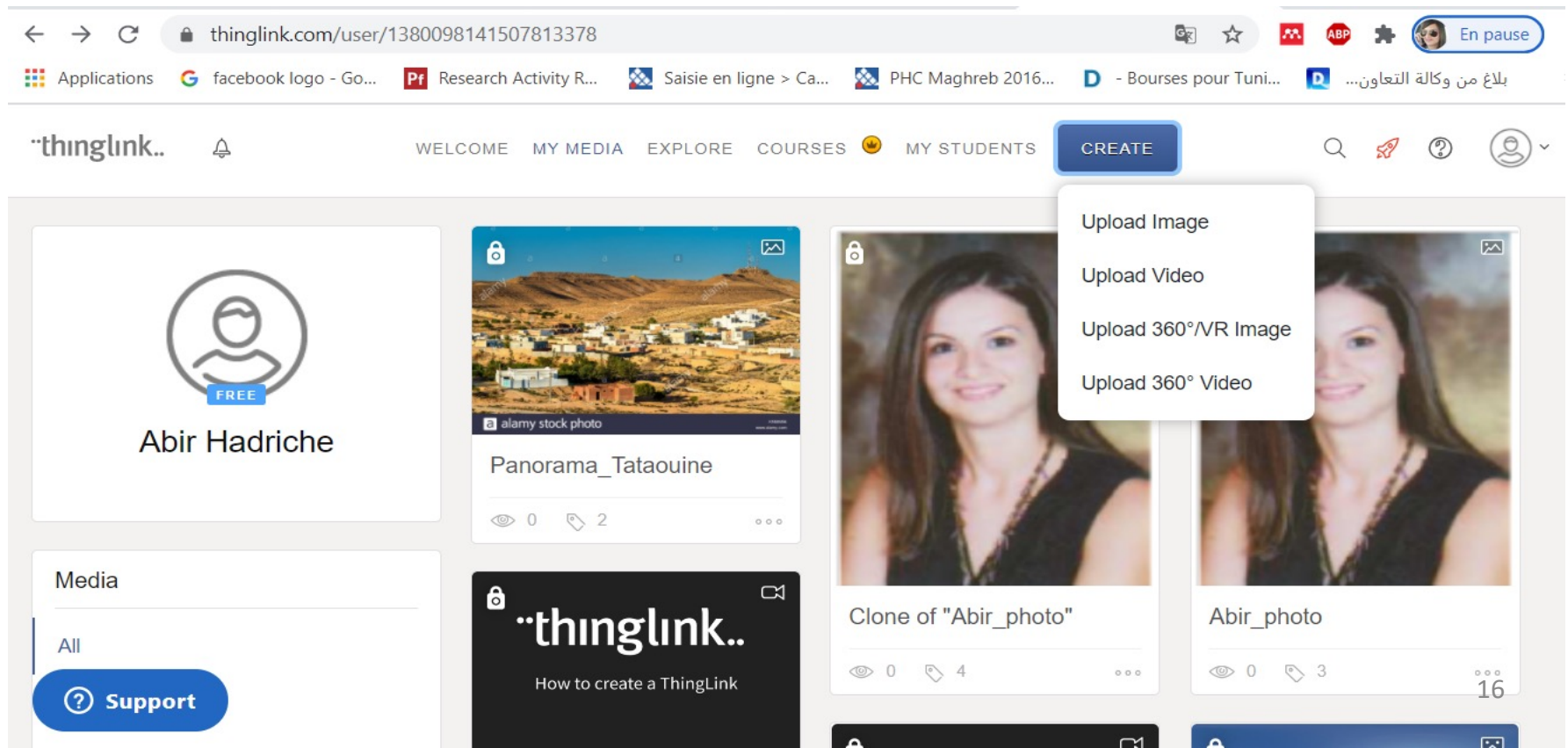
- un fichier audio avec prononciation
 - un fichier audio ou texte l'utilisant dans une phrase
 - une vidéo et / ou une photo qui en démontre le sens
 - une citation et / ou une définition de dictionnaire
-
- Ajoutez du texte, de l'audio, des liens Web, de la vidéo et plus encore à n'importe quel contexte pour le créer interactif.

<https://www.thinglink.com/scene/253611790032699392>

La création de notre propre projet via Thinglink

Pour se logger: <https://www.thinglink.com/login>

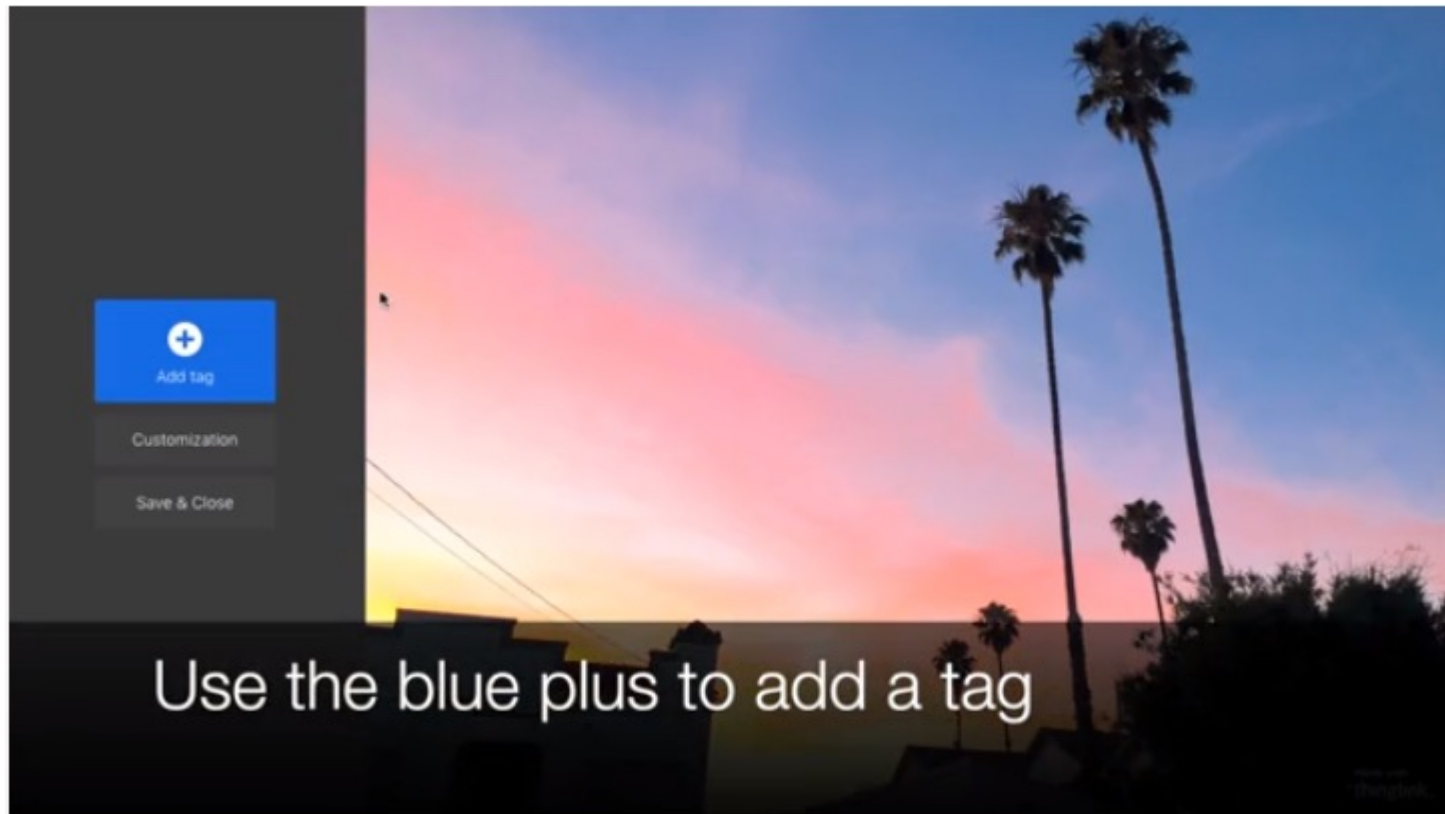
Pour créer ton propre projet:
commencer par créer une image/ une vidéo/ image 360° / vidéo 360°.



The screenshot displays the Thinglink user interface for a user named Abir Hadriche. The browser address bar shows the URL [thinglink.com/user/1380098141507813378](https://www.thinglink.com/user/1380098141507813378). The navigation bar includes 'WELCOME', 'MY MEDIA', 'EXPLORE', 'COURSES', 'MY STUDENTS', and a prominent 'CREATE' button. A dropdown menu is open from the 'CREATE' button, listing four options: 'Upload Image', 'Upload Video', 'Upload 360°/VR Image', and 'Upload 360° Video'. The main content area shows a profile card for Abir Hadriche with a 'FREE' badge, a media gallery with a 'Panorama_Tataouine' item, and a 'Support' button. A 'How to create a ThingLink' tutorial card is also visible.

1. Pour la création des images

<https://thinglink.wistia.com/medias/kx0h5bebev>



Types des images spécifiques:

- Formats des images pris en charge: JPEG, PNG, GIF, aPNG
- Résolution d'image: toute résolution est prise en charge
- Taille maximale du fichier: 25 Mo

Noter que vous pouvez utiliser des fichiers GIF et PNG pour un arrière-plan animé.

Cependant, l'animation ne fonctionnera pas si la résolution de l'image est supérieure à 2559 pixels de chaque côté.

2. Pour la création des vidéos

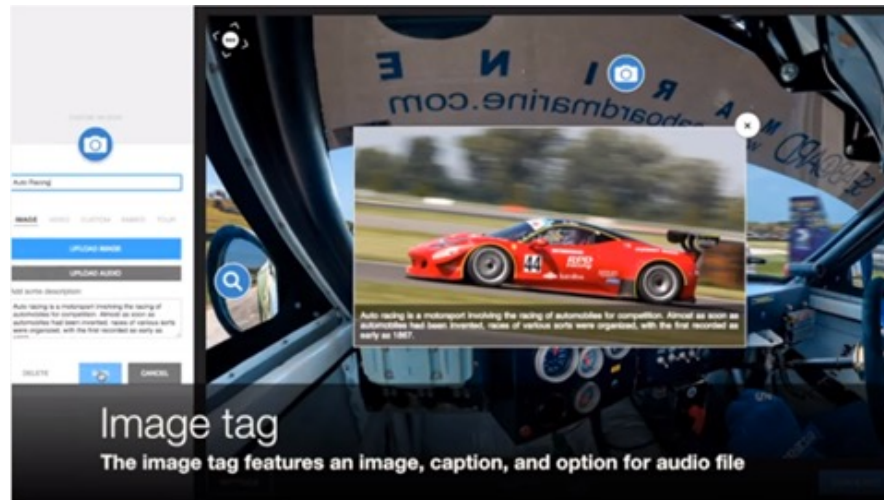
<https://thinglink.wistia.com/medias/z5oer3tnbc>

Types des vidéos spécifiques:

- Formats de vidéos pris en charge: MP4
- Résolution vidéo maximale: 1920 x 1080
- Taille maximale du fichier: 10 Go Codecs: codec vidéo H264 et codec audio AAC

3. Pour la création des images à 360°

<https://thinglink.wistia.com/medias/h1jlb75dnf>



Exemple d'un tour de 360° dans un classroom:

<https://www.thinglink.com/video/1182822596417159171>

Types des images 360° spécifiques:

- Format des images de 360°: JPEG
- Rapport d'aspect: 2: 1
- Résolution maximale: 8192 x 4096
- Taille maximale du fichier: 25 Mo

Alors que les images à 360 ° peuvent avoir des rapports hauteur / largeur différents, l'éditeur de Thinglink ne prend en charge que le rapport hauteur / largeur 2: 1.

N.B: Si votre image ne semble pas correcte après avoir été téléchargée, il se peut que vous téléchargiez une image double fisheye au lieu d'une photo équirectangulaire.

4. Pour la création des vidéos de 360°

Exemple:

Types des vidéos 360° spécifiques:

- Format de fichier: MP4
- Rapport d'aspect: 2: 1 (par exemple 2000x1000)
- Résolution maximale: 3840 x 1920
- Taille maximale du fichier: 10 Go
- Codecs: codec vidéo H264 et codec audio AAC (le cas échéant)

Les vidéos et images inclus dans les balises « tags » :Texte et média":

Les images et les vidéos peuvent être téléchargées dans une «tag » text and media».

- **Pour les Images:**

Formats de fichiers pris en charge: JPEG, PNG, GIF, PNG

Résolution d'image: toute résolution est prise en charge

Taille maximale du fichier: 25 Mo

- **Pour les Vidéos:**

Formats de fichiers pris en charge: MP4

Résolution maximale: 1920 x 1080,

résolution recommandée: 640x360

Taille maximale du fichier: 25 Mo Codecs: codec vidéo H264 et
codec audio AAC

Remplacement de l'image d'arrière-plan

- L'image d'arrière-plan de toute scène originale peut être modifiée après le marquage.
- Cela peut être utilisé pour gagner du temps lorsque l'image d'arrière-plan doit être modifiée.
- Au lieu de retélécharger et de re-étiqueter, remplacer simplement l'image d'arrière-plan par la version mise à jour.

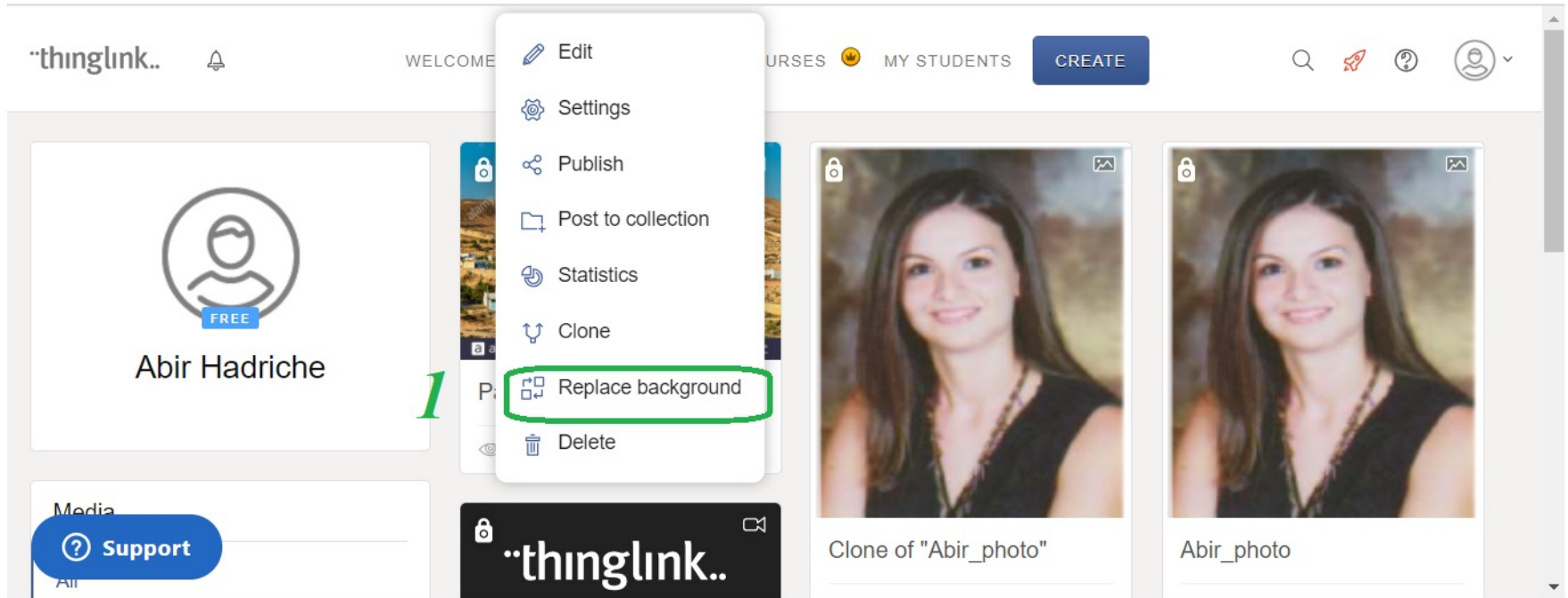
N.B: cela peut prendre jusqu'à une heure avant que l'image d'arrière-plan change partout, bien que dans la plupart des cas, le processus ne devrait pas prendre plus de quelques minutes.

- Cette fonction fonctionne avec les images normales et en 360°.

Remplacement de l'image d'arrière-plan

Pour le faire !!!

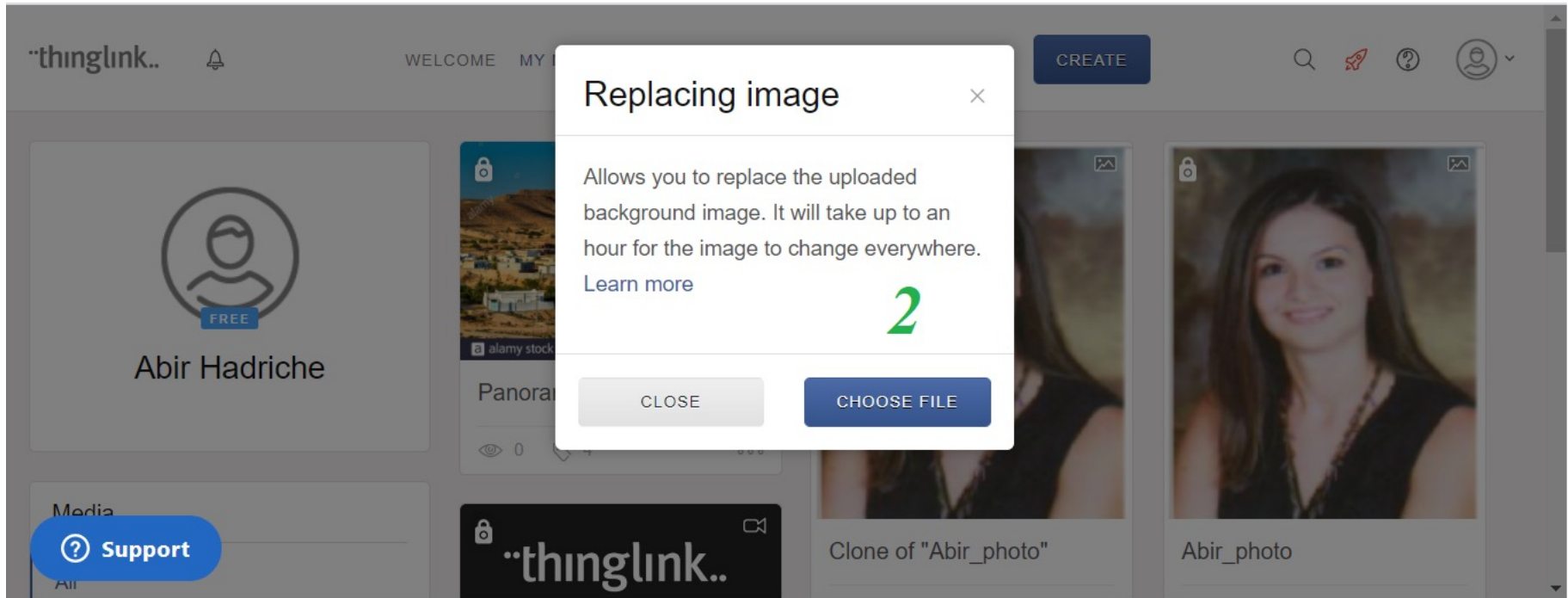
1. Cliquez sur les trois points ("Plus d'options") à côté d'une image, puis sélectionnez "Replace background"



examen électricité....doc iconfinder_Tunisia_....sv iconfinder_Tunisia_....sv iconfinder_Tunisia....png Tout afficher

Taper ici pour rechercher 21:14 13/12/2020

2. Une boîte de dialogue apparaîtra pour choisir un autre fichier à utiliser comme image d'arrière-plan



Comment créer notre icône personnalisée avec thinglink ?

- Alors que ThingLink fournit des centaines d'icônes, vous pouvez télécharger vos propres fichiers pour personnaliser d'avantage l'expérience
- Les fichiers spécifiques à utiliser : Le nouvel éditeur de Thinglink fonctionne uniquement avec les fichiers SVG.

Notez que SVG peut être utilisé pour créer des icônes animées. L'ancien éditeur de Thinglink peut toujours utiliser des icônes PNG et GIF personnalisées.

Spécifications recommandées pour les fichiers non SVG:

- image 32x32 pixels
- Taille maximale de téléchargement: 140x64 (largeur x hauteur) pixels,
- taille de fichier de 64 Ko.

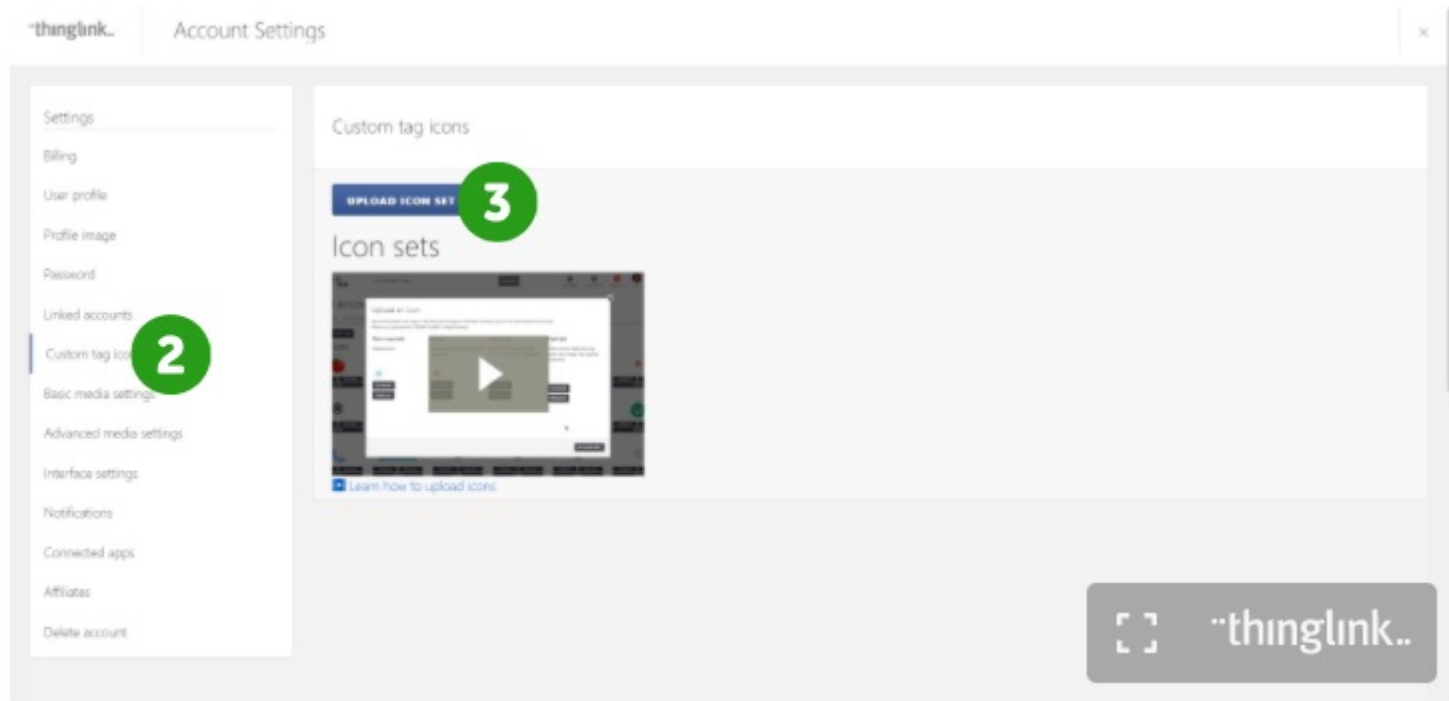
Utilisation d'icônes personnalisées pour vos balises « Tag » :

Une fois que vous avez une icône personnalisée, ouvrez votre image ou vidéo ThingLink et:

1. Cliquez sur un tag ou créez-en un nouveau
2. Cliquez sur "Changer d'icône"
3. Faites défiler vers le bas et cliquez sur «Icône de téléchargement».
4. Sélectionnez n'importe quel fichier SVG sur votre ordinateur et cliquez sur «Télécharger».
5. Une fois l'icône téléchargée, vous pouvez la sélectionner via l'interface «Modifier l'icône».

[Ancien éditeur] Téléchargement de jeux d'icônes personnalisés
Si vous utilisez l'ancien éditeur, vous pouvez télécharger des jeux d'icônes via `` Paramètres du compte ``:

1. Accédez aux paramètres du compte dans le menu supérieur droit
2. Sélectionnez l'onglet "Icônes de balises personnalisées"
3. Cliquez sur le bouton "Télécharger le jeu d'icônes"

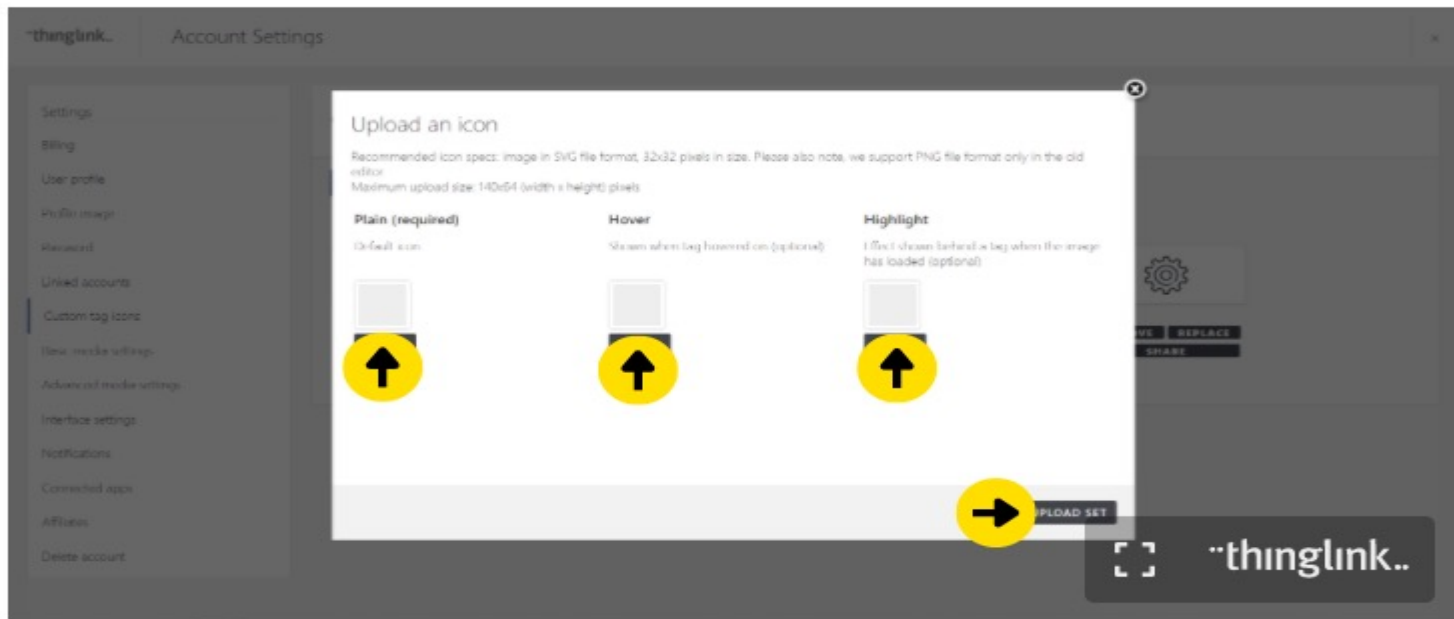


Dans la fenêtre pop-up, vous pouvez télécharger 3 versions de votre icône:
L'icône par défaut, ce que les spectateurs voient lorsqu'ils survolent l'image pour la première fois (obligatoire).

L'icône de survol. Lorsqu'un utilisateur survole une balise, il voit cette version.

L'effet Highlight. Téléchargez un élément lumineux pour créer un effet lumineux autour de votre balise.

Après avoir sélectionné toutes les versions d'icônes pour votre ensemble personnalisé, cliquez sur le bouton «Télécharger l'ensemble». Cela rendra vos icônes personnalisées disponibles dans l'éditeur de balises.



Recherche d'icônes personnalisées compatibles en ligne

Si vous voulez dessiner vos propres icônes permet un plus grand degré de personnalisation, il est également possible de trouver en ligne des icônes préfabriquées compatibles.

Veillez consulter ce lien pour savoir comment utiliser Iconfinder avec ThingLink.

<https://support.thinglink.com/hc/en-us/articles/360039998834>

Veillez noter qu'Adobe Photoshop ne peut pas produire de fichiers SVG compatibles. Vous pouvez utiliser Adobe Illustrator à la place

Comment capturer des images à 360° pour ThingLink

- Toute caméra capable de créer une image équirectangulaire avec un rapport hauteur / largeur de pixels de 2: 1 et une résolution d'image inférieure à 8192 x 4096 pixels peut être utilisée pour prendre des images à 360 ° pour ThingLink.
- Si votre appareil photo produit des images avec d'autres proportions, vous pouvez les modifier pour répondre aux exigences de téléchargement.

Quelques caméras testées par l'équipe Thinglink:

- Modèles RICOH Theta SC et V
- Samsung Gear 360
- Insta 360 One X et Insta 360 One

Noter que les caméras 360 peuvent produire des fichiers qui ne peuvent pas être téléchargés sur ThingLink. Dans ce cas, vous devez convertir les photos en images JPEG équirectangulaires.

- Pour savoir comment cela peut être réalisé avec les applications Theta, Samsung et Insta360, vous pouvez consulter ce lien:
<https://support.thinglink.com/hc/en-us/articles/360035962953>

- Vous pouvez également utiliser l'application Google StreetView pour iOS ou Android pour prendre des photos à 360°.
- Bien qu'il ne fournisse pas la meilleure qualité d'image, il est gratuit et facile à utiliser.
- Un petit guide sur l'utilisation de StreetView pour ThingLink:

<https://support.thinglink.com/hc/en-us/articles/360034407093>

Your Task:

- Introduire la région de Tataouine par une simple image interactive en utilisant Thinglink.
- Add voice or video narration.
- Use ThingLink to add additional information, music, sounds, or interviews to the various spots on the map.