


Le logiciel ou la ressource «zéro défaut» n'existe pas. Vous trouverez certainement des inconvénients. Et des avantages!

Identité

Nom du logiciel/application/ressource en ligne	thinglink..
Compatibilité	Service en ligne HTML5 compatible Windows/Linux/ iOS/Android et multisupports PC/ Outils nomades
Éditeur	ThingLink
Adresse de téléchargement ou de consultation	https://www.thinglink.com

Description & Analyse

Descriptif	Thinglink est un service en ligne gratuit et une application tablette gratuite (iOS et Android) qui permet de créer et partager des images interactives sur lesquelles sont placées des balises. L'activation de ces balises par un clic (PC) ou un touché (tablettes, smartphone) provoque l'apparition d'une infobulle intégrant ou renvoyant vers d'autres médias (image, vidéo, audio, texte, lien,...). À partir d'une simple image ou photographie, il est alors possible de créer une image active comprenant de nombreux liens hypermédias.
Avis global <i>Bénéfices pédagogiques du logiciel/ressource, en classe et/ou en dehors de la classe.</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Facilité de prise en main du logiciel/ressource ① ② ③ • Pouvoir être intégré aisément dans une démarche pédagogique quotidienne ① ② ③ • Apporter à l'enseignant une amélioration certaine au regard de supports plus traditionnels ① ② ③ • Permettre la gestion de l'hétérogénéité de la classe et le suivi du travail de l'élève ① ② ③
Exemple d'utilisation <i>Lien vers un scénario académique TraAM</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Thinglink peut directement être utilisé par les élèves pour concevoir des images actives comme le présente Jérôme Dorilleau en 2013-2014 pour l'équipe TRAAM HG de l'académie de Reims (http://bit.ly/1uLhUt4). • L'objet de la proposition 2014-2015 de Patrick Marques pour l'équipe TRAAM HG de l'académie de Rennes (http://bit.ly/1wLaxyY), est d'envisager Thinglink comme un outil à utiliser par les enseignants en amont du cours pour la préparation d'un support numérique, destiné ensuite à un usage élève pendant le cours. Thinglink est <u>un outil très simple pour concevoir des supports pédagogiques complexes</u>, intégrant notamment des dispositifs numériques de remédiation. Si la conception pédagogique est complexe dans sa réflexion, en revanche, <u>l'utilisation finale par les élèves est elle aussi TRÈS simple</u> (clic et lire/écouter/voir). 

Bilan de l'expertise
vous devez donner votre
appréciation en attribuant une
note de 0 (le moins bon) à 3 (le
meilleur).

- En définitive, Thinglink est un excellent outil. Les enseignants pourront créer un compte « Teacher » gratuitement et sans vérification d'adresse email. Le compte « Teacher » permet pour l'heure de créer autant d'images actives que l'on veut. Que ce soit pour un usage enseignant ou élève la prise en main est très simple. Pour une conception par les élèves on veillera simplement à ne pas travailler sur des images trop lourdes pouvant entraver la fluidité de l'activité.
- On appréciera également la fonction « Remixer » qui permet de récupérer les images actives d'autres utilisateurs de Thinglink et de les modifier, amender à loisir. C'est ainsi que les images actives ont été dupliquées et modifiées pour proposer dans un souci de différenciation et de remédiation des « coups de pouce » intégrés à l'image initiale dans l'image active proposée par l'académie de Rennes pour les TRAAM 2014-2015 (<http://bit.ly/1wLaxyY>). Cette option « Remixer » pour être retirée dans les préférences de votre compte si vous souhaitez protéger vos travaux et en interdire le partage.



- Les fonctions de partage des images actives réalisées sont nombreuses. On peut par exemple récupérer le code iframe de la ressource créée pour l'insérer dans un cahier de textes, sur Moodle ou sur un blog html personnel. Le partage par mail est aussi possible.

Les espaces productifs - Un espace touristique






- Si l'outil est simple à prendre en main, il n'en demeure pas moins que les potentialités sont très importantes. Le choix du support de départ, nécessairement une image, laisse malgré tout libre cours à des supports les plus divers et variés : œuvre d'art, textes au format image (scan par ex.), photographies, infographies, etc.



The compelling new platform for increasing student engagement.
ThingLink helps students develop 21st century skills, enrich their enthusiasm for learning, and engage like never before!

- Note proposée pour cet outil : ① ② ③

<p>Messages d'erreur, causes et remèdes</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Parfois de rares erreurs d'affichage qui proviennent d'une saturation des serveurs de Thinglink. Pas de solution, sinon attendre...
<p>Tutoriel ou Mode d'emploi <i>Lien éventuel</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> • Académie de Toulouse – Pôle Langues Vivantes – Réalisé par Stéphane Raymond, professeur d'allemand nous propose un tutoriel très simple qui suffit amplement à la prise en main de l'outil : http://pedagogie.ac-toulouse.fr/langues-vivantes/spip.php?article1306 • Les tutoriaux de Thinglink sont nombreux sur le web, n'hésitez pas à vérifier les dernières propositions publiées. <div data-bbox="440 454 1441 819" style="background-color: #ffcc00; padding: 10px;"> <p style="text-align: center;">Tagging in three simple steps</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: flex-end;"> <div style="text-align: center;">  <p>1. CHOOSE AN IMAGE</p> <p><small>Uploading images to your account is easy. Upload them straight from your hard drive or import from the web, Flickr or Facebook.</small></p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>2. ADD LINKS</p> <p><small>Add links to every site imaginable inside a ThingLink image.</small></p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>3. SHARE YOUR INTERACTIVE IMAGE</p> <p><small>Embed ThingLink to your websites and blogs or social media instantly.</small></p> </div> </div> </div>

Principe de fonctionnement...

Un corpus documentaire intégré réalisé à l'aide de Thinglink

➔ On part d'un document de base, ici une photographie HD d'un espace touristique...



Photographie P. Marques, août 2014



➔ On insère des liens sur le document de base à l'aide de puces...



➔ Pour accéder à des ressources ainsi intégrées au document de base...

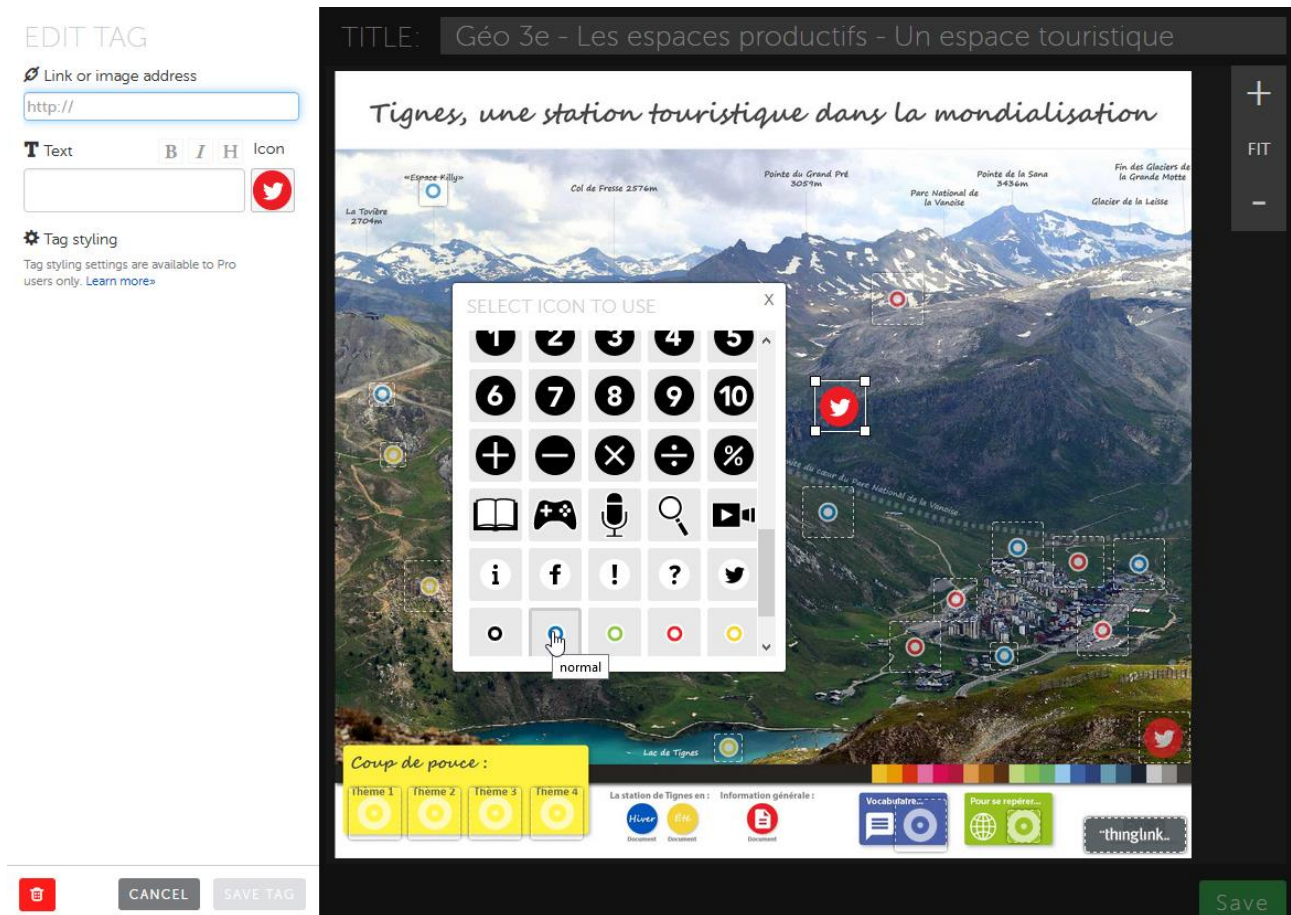


➔ Au final image interactive enrichie accessible en ligne à cette adresse :

<http://www.thinglink.com/scene/600689773295697922>

<http://www.thinglink.com/scene/600689773295697922>

Interface logiciel pour le concepteur...



Interface ressource pour l'utilisateur...

