



Quickview

Thinglink



Probleemstelling

In een veranderende maatschappij moet de school mee inspelen op de nieuwste technologieën en innovaties en zo de leerlingen blijven prikkelen. Standaard lesmethodes of presentaties werken hier niet altijd bij. We hebben nood aan een innovatieve leeromgeving waarbij leerlingen actief betrokken worden en visuele aanschouwing belangrijk is.

Door het inzetten van deze ThingLink willen we leerlingen een interactieve leeromgeving bieden waarbij ze realistische beelden kunnen koppelen aan de kaders vanuit de les. ThingLink biedt ook de mogelijkheid om binnen een virtuele omgeving informatie mee te geven aan de kijker. ThingLink helpt de leerlingen om de eerste stappen te zetten in een digitale werkwereld.

ThingLink is een fijne omgeving om content en leerstof op een dynamische, attractieve manier over te brengen aan de leerlingen. Het zorgt voor een heel nieuwe, dynamische manier van onderwijs wat maakt dat de motivatie en het leervermogen van kinderen groter is en kan worden.



Doelgroep

Eerste graad – vak techniek

Auteur

- Britt Broekaert



Aantal leerlingen

1 of 2 per laptop



Duur van de activiteit

30min

Oplossing: hardware

Laptop

Oplossing: software/app

Thinglink

Concrete implementatie in de klas

Leerlingen krijgen eerst een introductie van het programma, waarbij ze enkele voorbeelden krijgen van de app. Nadien gaan ze zelf aan de slag om media te bewerken en dynamisch te maken, wat maakt dat een presentatie, voorstelling ... een heel nieuwe, dynamische manier van werken krijgt.

Alle leerlingen worden betrokken. Alle leerlingen kunnen aan de slag gaan met deze materialen.