

MaFEA

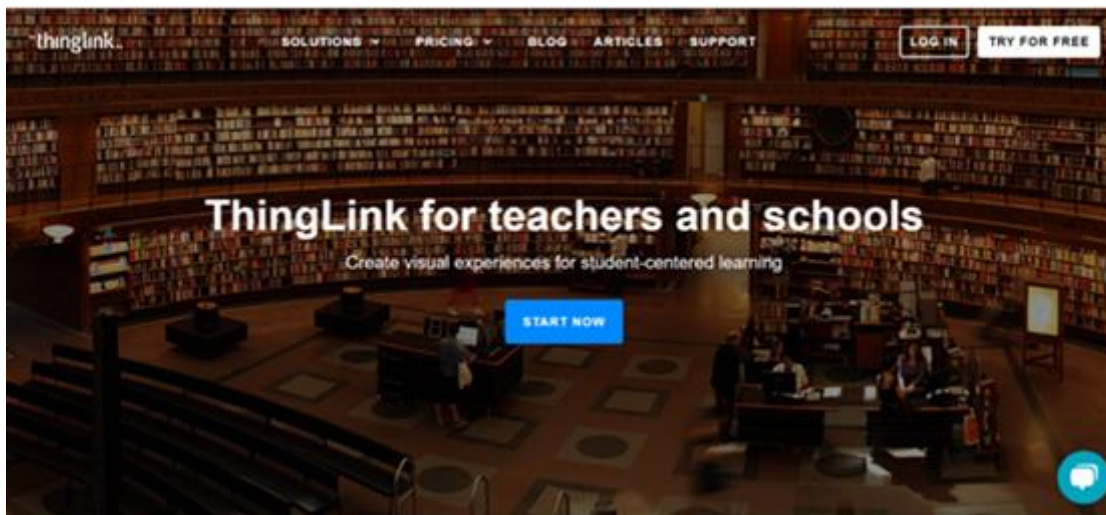
Yleiskatsaus työkaluun ThingLink

MaFEA - Tulevaisuuden koulutus saavutettavaksi
PR2 - onnistuneen käyttöönoton ohjaaminen

Mikä on ThingLink-teknologia MaFEA-hankkeessa?

MaFEA-hankkeessa on käytetty:

- [ThingLink](#)



Miksi ThingLink valittiin MaFEA:n työkaluksi?

ThingLink tarjoaa helpon tavan luoda interaktiivisia audiovisuaalisia oppimateriaaleja, joita voi käyttää kaikilla verkkoselaimilla.

ThingLink-alusta valittiin näistä syistä:

- helppokäyttöinen sekä oppilaille että opettajille
- käyttökelpoinen missä tahansa laitteessa tabletit/puhelimet/tietokone.
- vuorovaikutteisten projektien luominen luokkahuoneen ulkopuolella
- monia eri tapoja luoda digitaalista sisältöä (360-kierrokset, oppimisskenaariot, 3D-mallit jne.).
- monia tapoja jakaa sisältöä oppilaiden kanssa? (linkki, VR, QR-koodi, upottaminen, yhdistäminen oppimisskenaarioihin, LMS-integraatio).
- analyttiset työkalut

Oppimistavoitteet, joita voitaisiin käsitellä

- Luoda vuorovaikutteista visuaalista sisältöä, jonka avulla oppilaat voivat tutkia ja analysoida monimutkaisia kuvia, kaavioita ja diagrammeja. Tämä voi auttaa parantamaan heidän kykyään tulkita ja ymmärtää visuaalista tietoa.
- luoda yhteistoiminnallisia projekteja, joissa oppilaiden on työskenneltävä yhdessä interaktiivisen sisällön luomiseksi.
- luoda interaktiivisia opetusohjelmia tai oppimispolkuja, joiden avulla opiskelijat voivat oppia omaan tahtiinsa.
- 3D-mallien käyttö interaktiivisissa oppitunneissa

Tutorial linkit

- ThingLink-tilin luominen ja siihen kirjautuminen
- Kansioden luominen ThingLinkissä
- Opettajan tai opiskelijan kutsuminen ThingLink-organisaatioon
- 2D- ja 360-kuvien ottaminen ThingLinkissä käytettäväksi
- 2D- ja 360-sisällön luominen ThingLinkissä
- Skenaarion luominen ThingLinkissä
- 3D-mallisisällön luominen ThingLinkissä
- ThingLink-sisältöasetusten ja kloonausasetusten hyödyntäminen

Oppituntisuunnitelman linkit