

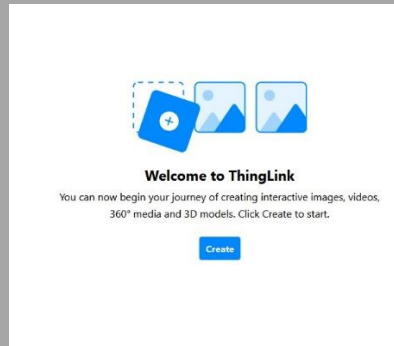
Die ersten Schritte mit ThingLink

Diese Anleitung ist für das Arbeiten mit einem kostenlosen Einstiegs-Account vorgesehen.

Inhalt

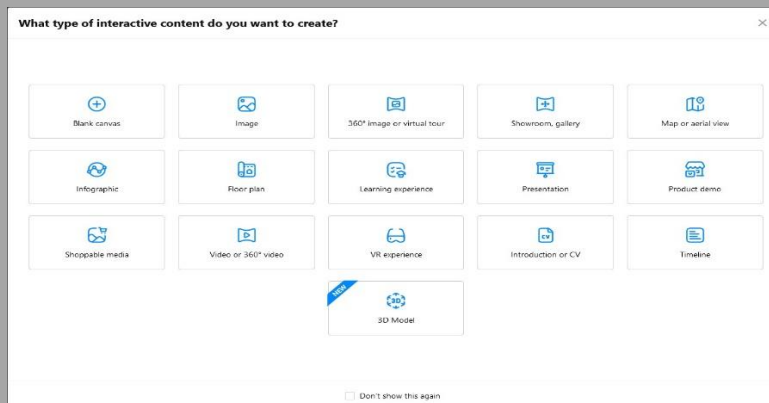
| | |
|---|----------|
| 1. Startseite | 1 |
| 2. Neues Projekt erstellen | 1 |
| 3. Mein Bild bearbeiten | 2 |
| 4. Projekt teilen | 5 |

1. Startseite



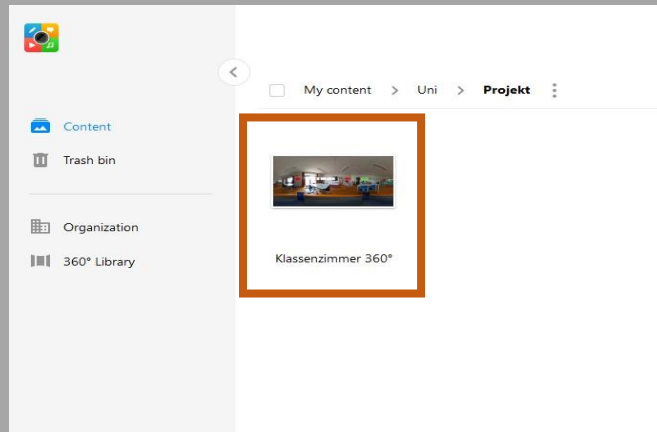
So sieht die Startseite aus.
Über diese Fläche kannst du neue Projekte erstellen oder veröffentlichen.

2. Neues Projekt erstellen



Über den Button „**Create**“ kannst du das Format des Hintergrundes auswählen.

In den häufigsten Fällen bieten sich Bilder und Videos sowie 360° Aufnahmen an.




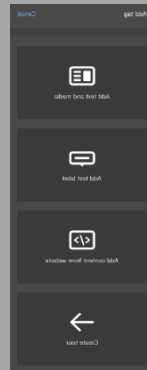
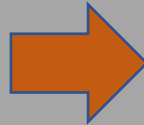
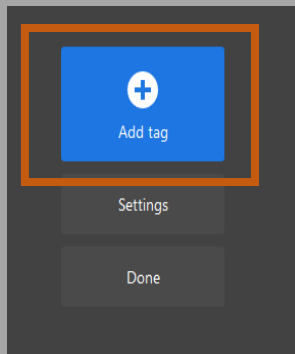
Dein ausgesuchtes Bild erscheint als neues Projekt.

3. Mein Bild bearbeiten

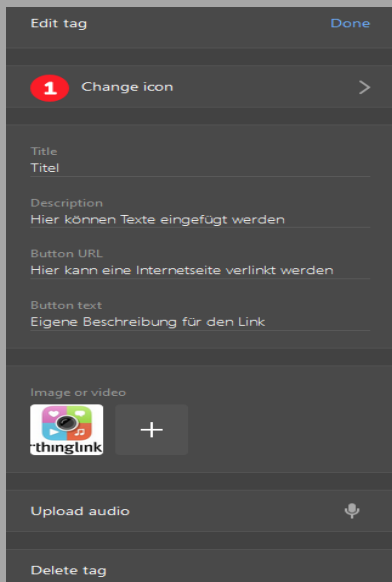


Nach dem draufklicken, öffnet sich der Präsentationsmodus.

- Oben rechts auf den  klicken dort beginnt die Bearbeitung.



Unter „**Add tag**“ öffnen sich die verschiedenen Bearbeitungsfunktionen.




Wichtige Informationen

Videos: MP4, M4A, MOV

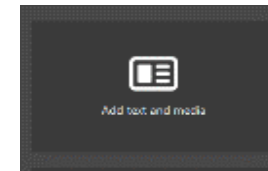
Bilder: JBEG

Audio: MP4, MP3

Größe: Maximal 25 MB

Auf  kann direkt aufgenommen werden.

Auf „Text and Media“



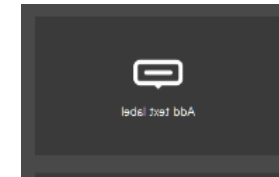
können verschiedene Inhalte eingefügt werden: **Bilder, Videos und Audios**

Darüber hinaus können Texte geschrieben und Internetseiten verlinkt werden.

Mit **Change Icon** könnt ihr ein passendes Icon für die Buttons auswählen.

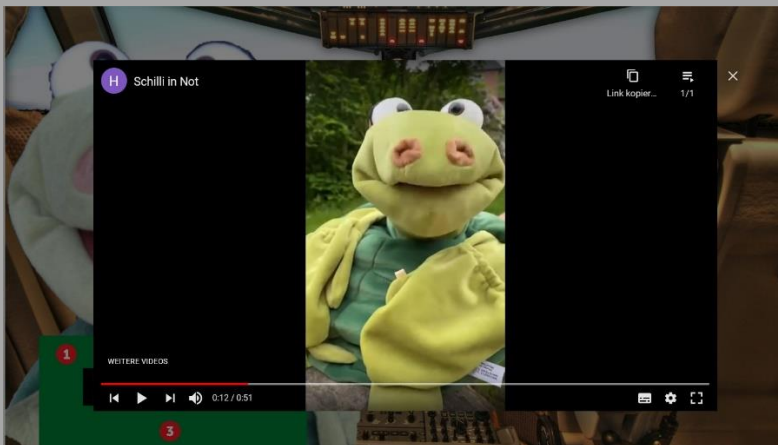


Auf „Add Text“

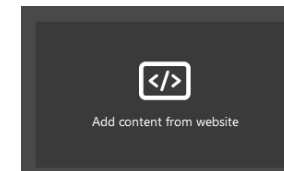


können kurze Beschreibungen eingefügt werden.

Diese Texte können maximal zwei Sätze umfassen und dienen beispielsweise zum Benennen von Gegenständen.



Auf „Add Content from Websites“

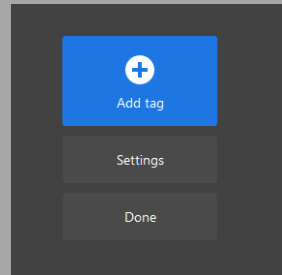


können andere Internetseiten direkt eingebettet werden.

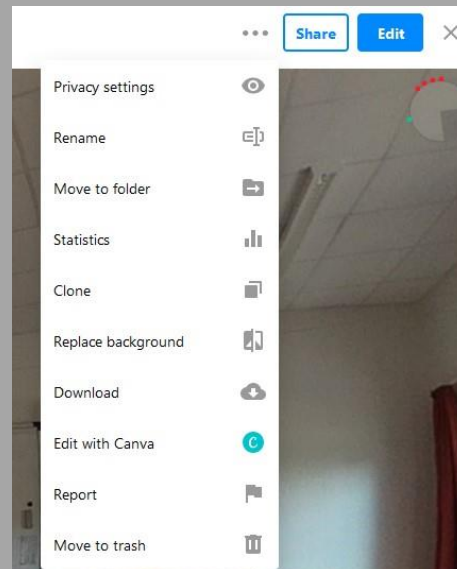
Einfach die URL kopieren und einfügen.

Hier entstehen die Verbindungen zu Youtube, LerningApps, Padlet oder anderen Internetseiten.

4. Projekt teilen

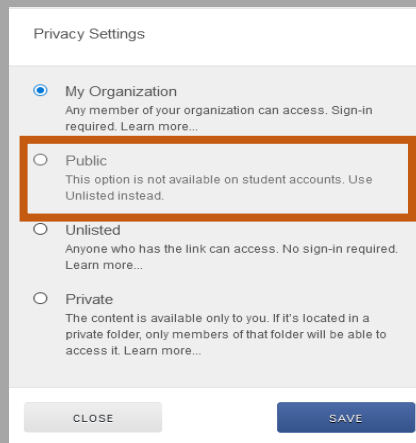


Ist die Bearbeitung fertiggestellt, wird der Editor mit „**Done**“ beendet.



☰ hier öffnet sich das Setup-Menü.

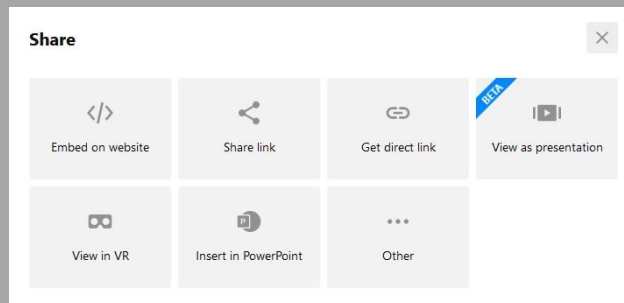
Unter „**Privacy settings**“ kann ausgewählt werden, für wen deine Projekte zugänglich sind.



Am einfachsten ist es, wenn die Einstellung auf „**Public**“ gestellt ist.

Jede Person mit dem Link kann daraufhin auf das Projekt zugreifen.

Dies kann jederzeit nachträglich geändert werden.



Auf „**Share**“ kann das Projekt per Link oder QR-Code versendet werden.

Die Schülerinnen und Schüler brauchen sich dann nicht anmelden, sondern können sofort daran arbeiten.