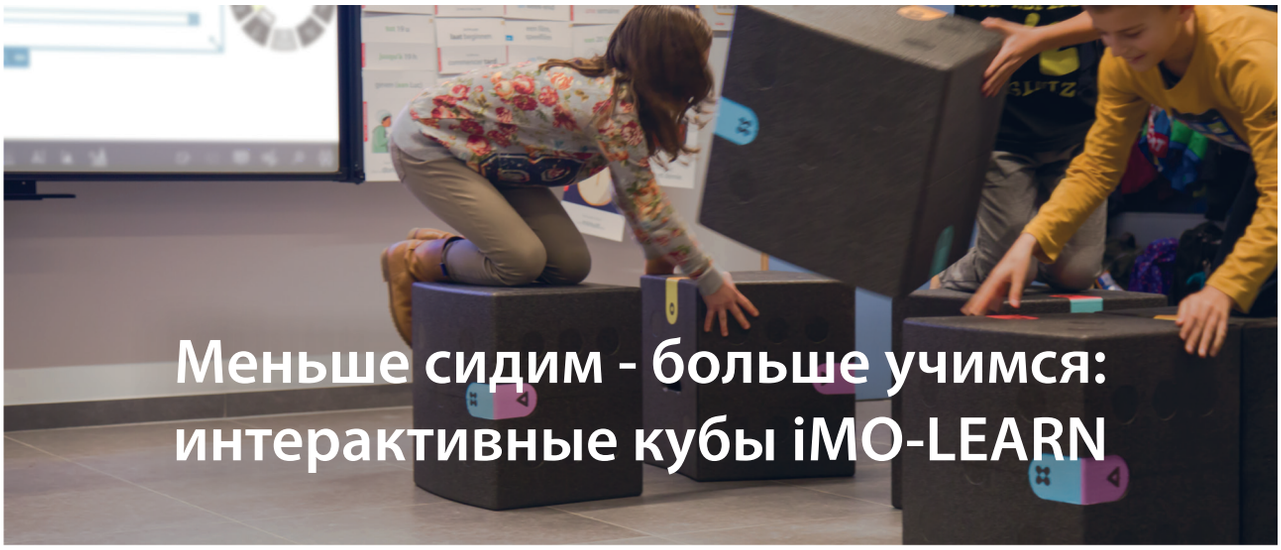
iMO-LEARN

ИНТЕРАКТИВНЫЕ КУБЫ IMO-LEARN - НОВИНКА НА РЫНКЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫХ РЕШЕНИЙ!

- эргономичный дизайн
- легкий, но прочный материал
- подключаемый модуль распознавания движения
- широкие возможности для создания гибкой образовательной среды
- множество сценариев использования на уроке
- обучение через движение



Меньше сидим - больше учимся: интерактивные кубы iMO-LEARN

iMO-LEARN - это не просто кубики. Это эффективный технологичный инструмент для реализации самых разных сценариев обучения. Вот всего лишь три идеи для занятия. Познакомьтесь с ними и придумайте свои!

Сидя, но в движении

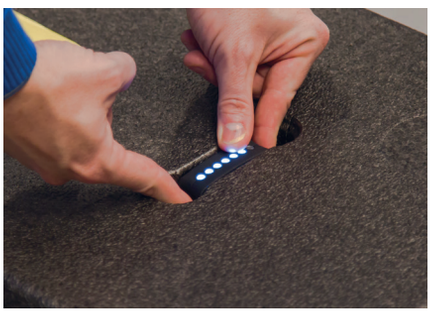
Самый простой способ использования iMO-LEARN - в качестве альтернативы обычному школьному стулу. Просто усадите своих учеников на кубики и дайте им задание, которое они должны выполнить не вставая. Кубы iMO-LEARN специально спроектированы так, что не имеют острых углов, а одна из сторон позволяет безопасно покачиваться, поэтому по сравнению с обычными стульями кубики iMO-LEARN добавляют динамики даже в обучение сидя.

Активное обучение

Интерактивные кубы iMO-LEARN можно использовать для работы по различным предметам, а также в упражнениях на координацию, баланс и ориентирование в пространстве. Задания могут быть разной длительности и интенсивности:

- полноценная длительная активность во время урока заметно повышает пульс учеников, тем самым улучшая их когнитивные способности,
- короткие динамичные упражнения, направленные на выполнение учениками заданий через действие, способствуют поступлению кислорода в мозг ученика, что улучшает умственную деятельность.

Не важно, какой предмет вы ведете - задания с кубиками iMO-LEARN можно добавить в любой урок.



Датчик движения

Особенность iMO-LEARN - встроенные датчики движения, которые превращают кубики в полноценные пульты управления. Просто соедините кубы по Bluetooth с вашим компьютером, и вы сможете с их помощью проводить дидактические игры, тесты и опросы, отображая их результаты в режиме реального времени. Ученики выбирают тот или иной вариант, поворачивая кубик в руках или на полу. Сторона, которая смотрит вверх, воспринимается системой как ответ и отображается во время опроса.

Такой подход позволяет объединить на уроке цифровое и механическое взаимодействие и создает непринужденную игровую обстановку для решения образовательных задач.

Официальный поставщик в России
ГК DiGiS, ООО «Цифровые системы»
Тел.: 8 (495) 787-87-37,
www.digis.ru