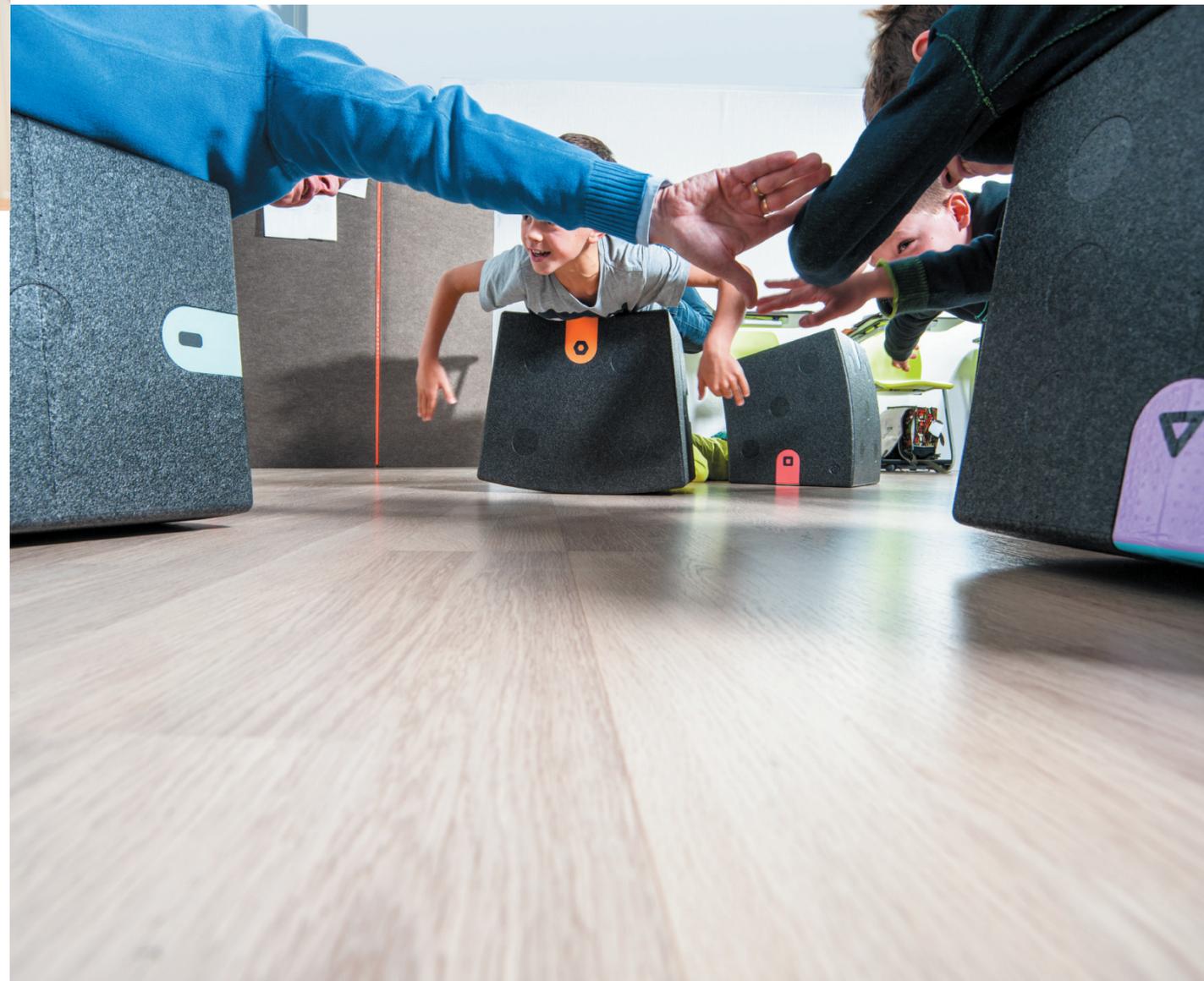




Entdecken Sie bewegtes Lernen mit iMO-LEARN



Holen Sie das Beste aus iMO-LEARN raus:

i3PROJECTOR Lamp

Mit diesem interaktiven Projektor können Sie jede Oberfläche in eine interaktives Arbeitsfläche verwandeln. Die sehr kurze Distanz zwischen Wand und Projektor sorgt dafür, dass Sie nicht durch das Licht geblendet werden.

i3PROJECTOR Laser

Ein schöner und wartungsfreier Projektor. Kein zusätzlicher Aufwand durch notwendigen Lampentausch. Die sehr kurze Distanz zwischen Projektor und Projektionsfläche sorgt dafür, dass Sie nicht durch das Licht geblendet werden.

i3LEARNHUB

Unsere Cloud-basierte kollaborative Lernplattform, die es Lehrern ermöglicht, Unterrichtsstunden jederzeit und überall vorzubereiten und mit den Schülern zu teilen. **i3LEARNHUB ist für die beste Bildungs-App auf der BETT 2018 nominiert!**

i3BOARD

Mit einem interaktiven Whiteboard machen Sie Ihren Unterricht noch dynamischer und können Schüler gezielt in die Unterrichtsgestaltung einbinden.

Garantie

2 Jahre auf iMO-LEARN und Bewegungsmodul - Motion Detection Module (MDM)

Kontaktieren Sie uns!

i3-Technologies GmbH - Lyrenstr. 13, 44866 Bochum, Deutschland - info@i3-technologies.com - www.i3-technologies.com



i3-technologies



i3-technologies



@i3_technologies



@i3_technologies



i3-technologies

iMO-LEARN

BEWEGT LERNEN



i3-TECHNOLOGIES



Aktiver Sitzwürfel

Bewegung im Klassenzimmer schafft eine fördernde Lernumgebung. Kinder in Bewegung zu bringen, erhöht nicht nur ihre Motivation, sondern hilft ihnen, sich besser auf den Unterricht zu konzentrieren. Deshalb haben wir iMO-LEARN entwickelt: Es ist ein ergonomischer Sitzwürfel, der aktive Bewegung im Klassenzimmer fördert. Wir wollen Schülern die Möglichkeit geben, durch Bewegung zu lernen.

Warum iMO-LEARN im Klassenzimmer gut ist:

Dynamisches Sitzen

Es gibt verschiedene Möglichkeiten, auf dem iMO-LEARN zu sitzen. Durch die einzigartige Form und leichte Struktur bietet iMO-LEARN nicht nur ergonomische Möglichkeit zu sitzen, sondern auch das Klassenzimmer je nach Lernsituation leicht und schnell zu verändern.



Analoges aktives Lernen

Activity Manual

Für iMO-LEARN ist ein Activity Manual erhältlich, das 100 analoge Aktivitäten aus verschiedenen Lernbereichen enthält, um die Schüler auf eine aktive und spielerische Weise zu motivieren.



Übungskartensammlung

Für iMO-LEARN ist ebenfalls ein Set mit 40 Übungskarten erhältlich, mit denen die Schüler Teamwork und räumliche Orientierung üben können.

Digitales aktives Lernen

Verbinden Sie iMO-LEARN über einen drahtlosen Bewegungserkennungssensor mit der Online-Lernplattform i3LEARNHUB. Sofort verwandelt sich iMO-LEARN in ein interaktives und digitales Lernwerkzeug, das direktes Feedback gibt.

Geben Sie Ihren Schülern knifflige Aufgaben und Übungen, oder lassen Sie sie eigene Spiele in i3LEARNHUB erstellen.



Eigenschaften im Überblick



Dynamisches Sitzen

iMO-LEARN hat eine einzigartige Form und leichte Struktur, die eine ergonomische Art und Weise im Klassenzimmer zu sitzen bietet.



Bewegungsmodul;

Rüsten Sie iMO-LEARN mit einem Bewegungserkennungsmodul aus, um über Bewegung mit der Online-Lernplattform i3LEARNHUB zu kommunizieren.



Punkte-Aufkleber

Mit den Punkt-Aufklebern verwandeln Sie iMO-LEARN in einen riesigen Würfel und können so weitere Spiele spielen.



Analoges aktives Lernen

Ergänzend zu iMO-LEARN sind ein analoges Übungsbuch und Übungskartenset erhältlich, mit dem Sie Schüler auf aktive und spielerische Weise in den Unterricht einbinden können.



Digitales aktives Lernen

Verwandeln Sie iMO-LEARN in ein interaktives und digitales Lernwerkzeug um die Schüler mit kniffligen Aufgaben zu fördern.



Bewegtes Lernen

Mit iMO-LEARN können wir unseren gesamten Körper für mehr Konzentration und bessere Lernergebnisse in den Lernprozess einbeziehen. Wir nennen das "Bewegtes Lernen".

Ideen für analoge Übungen

"Wettrennen"

Jeder Schüler hat zwei iMO-LEARNs und nutzt diese um so schnell wie möglich zur anderen Seite des Raumes ohne den Boden zu berühren. Wer zuerst den Raum durchquert hat, hat gewonnen.

"Zauberwürfel"

Der Lehrer würfelt mit dem iMO-LEARN und sagt die angezeigte Augenzahl laut. Die Schüler müssen nun so schnell wie möglich auf der angesagten Augenzahl stehen. Der letzte Schüler scheidet für diese Runde aus. Die Runde wird so lange gespielt bis nur noch ein Schüler übrig ist.

"Sit Boom"

Die Schüler bilden mit den iMO-LEARNs einen Kreis. Der Lehrer sagt eine Multiplikationsreihe an, zum Beispiel die 3er-Reihe. Die Schüler fangen nun an im Kreis zu zählen: 1, 2, 3, etc. und steigen dabei kurz auf den iMO-LEARN. Wenn die Zahl zur 3er-Reihe gehört, setzt sich der Schüler auf den iMO-LEARN. Wer einen Fehler macht, scheidet für diese Runde aus.

