



Faites connaissance avec l'apprentissage incarné avec l'iMO-LEARN

Tirez le meilleur parti de votre iMO-LEARN avec :

i3PROJECTOR à lampe

Ce vidéo projecteur interactif transforme n'importe quelle surface en tableau interactif. L'ultra-courte focale garantit de ne pas être ébloui par la lampe.

i3PROJECTOR laser

Un vidéo projecteur interactif sans entretien. Pas de problème pour le remplacement des lampes. L'ultra-courte focale garantit de ne pas être ébloui par la lumière laser.

i3LEARNHUB

Notre plateforme d'apprentissage collaborative basée dans le cloud permet aux enseignants de préparer et partager des leçons avec les élèves partout, à tout moment.

Sélectionnée comme meilleure application éducative au salon BETT 2018 !

i3BOARD

Un tableau blanc interactif permet de rendre les leçons plus dynamiques et d'engager personnellement les élèves dans des activités d'apprentissage. Il vous permet d'impliquer plusieurs utilisateurs qui peuvent contribuer avec des vues et des idées en temps réel.

Garantie

2 ans sur l'iMO-LEARN et le Module de Détection de Mouvement.

Contactez-nous !

i3-Technologies N.V. - Kleine Schaluinweg 7, 3290 Diest, Belgium - info@i3-technologies.com - www.i3-technologies.com



i3-technologies



i3-technologies



@i3_technologies



@i3_technologies



i3-technologies

iMO-LEARN

Bouger pour apprendre



i3-TECHNOLOGIES



Assise active

Introduire le mouvement dans la salle de classe permet de créer un environnement d'apprentissage plus stimulant. Faire bouger les enfants renforce leur motivation et aide à garder leur esprit concentré sur la leçon avec des activités à portée de main. C'est pourquoi nous avons conçu l'iMO-LEARN : c'est une assise active conçue pour favoriser le mouvement actif dans la salle de classe. Nous souhaitons donner aux élèves la chance d'apprendre en bougeant.

Pourquoi iMO-LEARN est génial dans la salle de classe

Assise dynamique

Il y a différentes façons de s'asseoir sur l'iMO-LEARN. Il a une forme unique et une structure légère qui offre une assise ergonomique pour la salle de classe, en plus de la possibilité de changer la configuration de la salle de classe et de rendre l'apprentissage plus dynamique.



Apprentissage actif analogique

Manuel d'activités

Est disponible un manuel de 100 activités analogiques à réaliser avec l'iMO-LEARN dans différents domaines d'apprentissage pour engager les élèves de manière très active et ludique.

Constructions

Est également disponible un jeu de 40 cartes de construction afin de permettre aux élèves de pratiquer le travail en équipe et la visualisation spatiale.



Apprentissage actif numérique

Connectez l'iMO-LEARN à la plateforme d'apprentissage en ligne i3LEARNHUB avec un module de détection de mouvement sans fil. Il permet de transformer instantanément l'iMO-LEARN en une ressource éducative interactive et numérique qui donne un retour immédiat.

Engagez vos élèves avec des quiz stimulants et des activités amusantes, et laissez-les créer leurs propres jeux dans i3LEARNHUB.



Aperçu des caractéristiques



Assise dynamique

Il a une forme unique et une structure légère qui offre une assise ergonomique pour la salle de classe.



Module de Détection de Mouvement

Équipez l'iMO-LEARN d'un module de détection de mouvement pour communiquer les mouvements à la plateforme d'apprentissage en ligne i3LEARNHUB.



Pastilles autocollantes

Mettez les pastilles autocollantes sur l'iMO-LEARN pour le transformer en un dé géant et jouer à des jeux amusants.



Apprentissage actif analogique

iMO-LEARN est disponible avec un ensemble d'activités analogiques et d'exercices de construction pour impliquer les élèves de manière très active et ludique.



Apprentissage actif numérique

Transformez l'iMO-LEARN en une ressource éducative interactive et numérique afin d'engager vos élèves avec des quiz stimulants et des activités amusantes.



Apprentissage incarné

iMO-LEARN permet d'impliquer tout le corps dans le processus d'apprentissage afin de pouvoir mieux se concentrer et mémoriser. C'est ce qui s'appelle l'apprentissage incarné.

Idées d'exercices analogiques

« La course »

Les élèves ont deux iMO-LEARN chacun et doivent les utiliser pour aller de l'autre côté de la pièce aussi vite possible sans toucher le sol. Le premier à franchir la ligne d'arrivée gagne.

« Les dés magiques »

L'enseignant lance un iMO-LEARN et dit le nombre affiché à voix haute. Les élèves doivent monter sur le côté qui correspond au nombre énoncé aussi vite qu'ils peuvent. Le dernier élève sur l'iMO-LEARN doit s'asseoir et ne peut plus participer. L'activité continue jusqu'à ce qu'il ne reste plus qu'un seul élève.

« Assis boom »

Les élèves forment un cercle et chaque élève se tient derrière un iMO-LEARN. L'enseignant donne une table de multiplication, par exemple la table de 3. Les élèves commencent à compter à tour de rôle : 1, 2, 3, etc. tout en montant et en descendant de leur iMO-LEARN. Lorsqu'un nombre fait partie de la table de 3, l'élève doit s'asseoir sur l'iMO-LEARN. Quand un élève fait une erreur, il est éliminé.

