



i3-TECHNOLOGIES
LEARNING

Интерактивные кубы iMO-LEARN

Руководство пользователя



Оглавление

О компании i3-Technologies.....	4
Интерактивные кубы iMO-LEARN	5
Подключение iMO-LEARN	7
Подзарядка.....	9
Работа в i3LEARNHUB	10
Начало работы с i3LEARNHUB.....	10
Основные инструменты i3LEARNHUB.....	12
Меню.....	12
Сохранение файла.....	12
Боковая панель.....	13
Сортировщик страниц.....	14
Панель инструментов.....	14
Добавление текста	16
Добавление фигур.....	16
Действия над объектами	16
Порядок объектов (организовать).....	17
Действия	18
Отражение объектов.....	18
Инструменты измерения	19
Избранное меню	20
Фоновое изображение.....	20
Работа с галерей.....	21
Масштабирование.....	21
Инструменты совместной работы.....	22
Отправка копии урока.....	22
Режим совместной работы.....	23
Разделение холста	23
Необычайный интерактив: взаимодействие с кубами iMO-LEARN.....	25
Проведение опроса с использованием iMO-LEARN.....	25
Интерактивные игры.....	27

Анаграмма	28
Сортировка	31
Виселица	34
Соответствия	37
Память.....	40
Упорядочивание	43
Множественный выбор	46

О компании i3-Technologies

i3-Technologies – международная компания с дочерними компаниями в странах Бенилюкс, Германии, Франции и Дании, а также дистрибьюторской сетью по всему миру. Это подразделение в группе компаний i3-Group, которая производит и дистрибутирует решения как для бизнеса, так и образовательного сегмента.

i3-Technologies – поставщик аппаратного и программного обеспечения, аксессуаров для обучения и облачных сервисов для проведения конференций и совещаний. Ассортимент i3-Technologies включает в себя интерактивные доски, проекторы, дисплеи, аудио-визуальные решения в области ИКТ, внедрения систем управления и Digital Signage. Компания предлагает решения, которые направлены на улучшение взаимодействия между студентами в аудитории и участников в зале заседаний путем интеграции мебели, визуальных коммуникаций и технологических компонентов. Кроме того, предлагаемые решения направлены на повышение личной мотивации пользователей для достижения оптимальных результатов взаимодействия. В облачном сервисе, предназначенном для проведения виртуального обучения, семинаров и тренингов, удаленные участники получают возможность вовлеченного, индивидуального обучения.

Сайт поставщика: <http://www.i3-learning.com/>

Интерактивные кубы iMO-LEARN

iMO-LEARN- интерактивные кубы, состоящие из модуля распознавания движения и оболочки, выполненной из легкого вспененного полипропилена, позволяют решить различные задачи в рамках образовательного процесса.

Все больше и больше инновационных процессов направлено на использование школьниками индивидуальных устройств: школы переходят на электронные учебники, используют планшеты для проектной деятельности и при решении повседневных образовательных задач. В совокупности с ростом общей учебной нагрузки, с увеличением числа домашних заданий, расширением содержательной базы образовательной программы, совершенно очевидно многократное снижение двигательной активности среди детей школьного возраста.

С другой стороны, уже нельзя подвергать сомнению многочисленные доказательства того, что двигательная активность благотворно влияет не только на физическое состояние человека, но и на его мозговую деятельность, и эмоциональное состояние. Определенные физические нагрузки влияют на функции памяти, способности к концентрации внимания, способствует росту клеток мозга. [1, 3, 4].

Также проводились исследования [2], подтверждающие, что увеличение физической нагрузки во время уроков помогает школьникам лучше справляться с учебными задачами, особенно по трудным предметам, таким как математика, а также при решении творческих и исследовательских задач.

Интерактивные кубы iMO-LEARN как раз признаны для решения данных задач. Благодаря эргономичному дизайну, устойчивой конструкции и использованию высокотехнологичных материалов, интерактивные кубы могут применяться просто как удобный вариант при организации гибкой образовательной среды для совместного взаимодействия. Вы можете создавать динамичную, трансформируемую образовательную среду и всего за несколько секунд переходить от фронтальной работы к групповой.



Также iMO-LEARN помогает встраивать в ход урока различные виды двигательной активности, что способствует усвоению материала. На сегодняшний день совместной работой учеников и преподавателей разработано более 100 разнообразных заданий по различным предметам, таким как математика, языки, упражнение на баланс, и даже головоломки интерактивных упражнений на балансировку. И это не предел по

возможностям использования. С некоторыми примерами активных игр для школьников вы можете познакомиться на официальном сайте компании: <http://www.i3-learning.com/products/hardware/i3-imo-learn/164-products/hardware/i3-imo-learn/875-i3-imo-learn-tutorials>

Каждый iMO-LEARN может быть преобразован в интерактивный цифровой образовательный инструмент путем добавления датчика движения, который соединяется с компьютером по Bluetooth. Учащиеся могут отвечать на вопросы, вращая iMO-LEARN, и получают обратную связь, благодаря световым индикаторам. Работа с использованием iMO-LEARN может быть как индивидуальная, так и групповая, включающая другие формы взаимодействия и коммуникации между учениками.

Облачное программное обеспечение **i3LEARNHUB** позволяет без труда подготовить уроки по любому предмету с использованием разнообразных инструментов и перейти в несколько касаний от одного вида деятельности к другому.

1. Best, J.R. (2010). Effects of physical activity on children's executive function: Contributions of experimental research on aerobic exercise. *Developmental Review*, 30(4), 331- 351.
2. Chomitz, Virginia R. et al.: "Is there a relationship between physical fitness and academic achievement? Positive results from public school children in the Northeastern United States" (2009). *Journal of School Health*. Vol. 79, No. 1. American School Health Association.
3. Donnely, Joseph E. et al.: "Physical activity across the curriculum (PAAC): A randomized controlled trial to promote physical activity and diminish overweight and obesity in elementary school children" (2009). *Preventive Medicine*. Elsevier Inc.
4. Ratey, John J. & Hagerman, Eric: "SPARK! How exercise will improve the performance of your brain" (2009), s. 3-56. Quercus, Great Britain.

Подключение iMO-LEARN

Описание модуля iMO-LEARN



Шаг 1. Вставьте Bluetooth-адаптер в ваш компьютер



Шаг 2. Установка приложения

Скачайте и установите программное обеспечение iMO-CONNECT по ссылке



http://i3-learning.com/index.php?subid=44812&option=com_acymailing&ctrl=url&urlid=1347&mailid=205

Шаг 3. Подключение модулей

Переведите переключатель в положение ВКЛ на моделях **iMO-LEARN**



Индикаторы iMO-LEARN будут мигать при подключении



Откройте приложение **iMO-CONNECT**, нажмите на пиктограмму кубика для соединения. После подключения всех модулей, нажмите на кнопку **Done Connecting**



Шаг 4. Вставьте модуль iMO-LEARN в куб так, чтобы логотип компании i3-technologies был направлен в сторону желтой метки на грани куба.



Подзарядка

Для подзарядки модуль iMO-LEARN используется посредством кабеля Micro-USB.



Батарея полностью заряжена, когда индикатор статуса горит зеленым цветом.
Время зарядки: 30 минут.

Зарядка осуществляется одним из следующих способов:



USB-порт любого устройства



USB-адаптер
5V - max 2A
(не входит в комплект)



Док станция
для iMO-LEARN
(не входит в комплект)

Работа в i3LEARNHUB

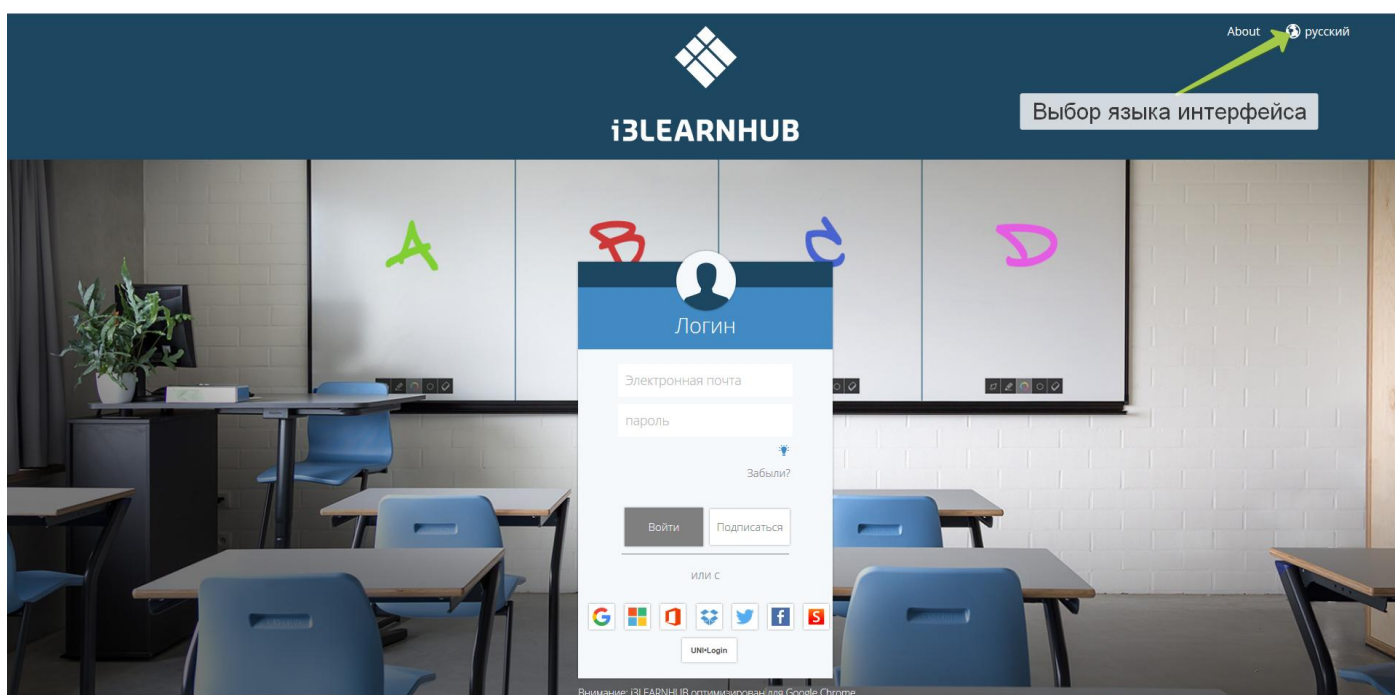
i3LEARNHUB – облачная среда для создания интерактивных занятий, именно в ней осуществляется создание упражнений для работы с интерактивными кубами iMO-LEARN. Простой интерфейс лишен всех преград и предлагает только самое необходимое, имитируя простоту традиционных средств обучения.

i3LEARNHUB не требует установки, поэтому вы можете мгновенно приступить к работе с ним с любого устройства, и получить доступ к существующим урокам. i3LEARNHUB позволяет сохранять уроки в сообщество, ваше личное пространство или платформе вашей школы.

i3LEARNHUB отлично работает на всех интерактивных устройствах, независимо от марки или типа. Это позволяет педагогам представлять свои уроки в любом классе, используя привычную им платформу.

Начало работы с i3LEARNHUB

Шаг 1. Перейдите на сайт <http://app.i3learnhub.com/>



При необходимости в левом верхнем углу переключитесь на русский язык интерфейса.

Выполните вход по одной из уже имеющихся у вас учетной записи (Google, Microsoft, Dropbox, Twitter, Facebook и др.), или нажмите кнопку «Подписаться», чтобы завести отдельный аккаунт для i3LEARNHUB.

Шаг 2. Выберите один из планов подписки: бесплатный, расширенный, премиум или корпоративный. Различия в функциональных возможностях представлены в таблице ниже.

	Бесплатно € 0	Преимущество € 25* / год <small>* € 50 без учета образовательного ребейта</small>	Премиум € 50* / год <small>* € 100 без учета образовательного ребейта</small>	Сайт € 750* / год <small>* € 1500 без учета образовательного ребейта</small>
Количество учителей на лицензию	1	1	1	35
	Подписаться	Подписаться	Подписаться	Подписаться
Онлайн форум и уроки	✓	✓	✓	✓
Личный аккаунт с плавающим меню Избранных	✓	✓	✓	✓
Импорт Функции (PDF, Office, Open Office)	✓	✓	✓	✓
Экспорт PDF	✓	✓	✓	✓
Личное онлайн хранение	✗	✓	✓	✓
Хранение на уровне школы	✗	✗	✗	✓
Встроенный безопасный поиск изображений Bing	✓	✓	✓	✓
BYOD 1:1 поддержка	2 одновременных клиентов	10 одновременных клиентов	25 concurrent clients	25 concurrent clients
Модуль управления пользователями	✗	✗	✗	✓
VLE ПЛАТИНЫ SmartSchool	не доступно	8 евро, 5	1 включен, дополнительные 8 евро, 5	1 включен, дополнительные 8 евро, 5
Смотрите полный список функций	Подписаться	Подписаться	Подписаться	Подписаться

Все цены не включают НДС

Шаг 3. Заполните форму и не забудьте поставить галочку в пункте «Я ознакомлен и согласен с Пользовательское соглашение»

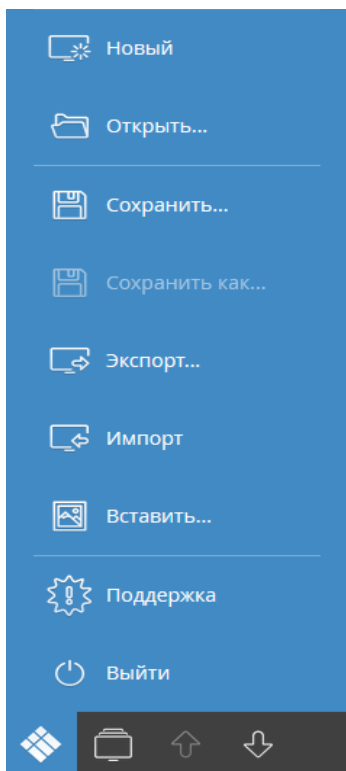
iZLEARNHUB	
Имя	<input type="text" value="Имя"/>
Фамилия	<input type="text" value="Фамилия"/>
Электронная Почта	<input type="text" value="Электронная почта"/>
Подтвердите Электронную Почту:	<input type="text" value="Подтвердите электронную почту"/>
Учебное Учреждение:	<input type="text" value="Учебное учреждение"/>
Код Учебного Учреждения:	<input type="text" value="Код учебного учреждения"/>
Страна:	<input type="text" value="выбрать страну"/>
Язык:	<input type="text" value="русский"/>
Пароль:	<input type="text" value="пароль"/>
Подтвердите Пароль:	<input type="text" value="подтвердите пароль"/>
<input type="checkbox"/> Я ознакомлен и согласен с Пользовательское соглашение .	

После подтверждения электронной почты, ваша учетная запись будет готова к работе, выполните вход, чтобы начать.

Основные инструменты i3LEARNHUB

В данном разделе дается описание базовых возможностей и функций среды i3learnhub, мы рекомендуем внимательно прочитать его. Но если вы хотите сразу перейти к работе с кубами iMO-LEARN в интерактивном режиме, то этим возможностям среды посвящен раздел **“Необыкновенный интерактив: взаимодействие с кубами iMO-LEARN”**.

Меню



Основное меню предназначено для доступа к вашим файлам, доступ к меню осуществляется нажатием на кнопку с логотипом i3-Technologies



С помощью основного меню, вы можете:

- создать новый документ, при этом текущий будет закрыт;
- открыть ранее созданный файл или импортировать из PDF;
- сохранить текущий документ;
- экспортировать документ в форматы PDF, PNG и JPEG;
- вставить изображение с компьютера;
- обратиться в службу технической поддержки;
- выйти из своей учетной записи.

Сохранение файла

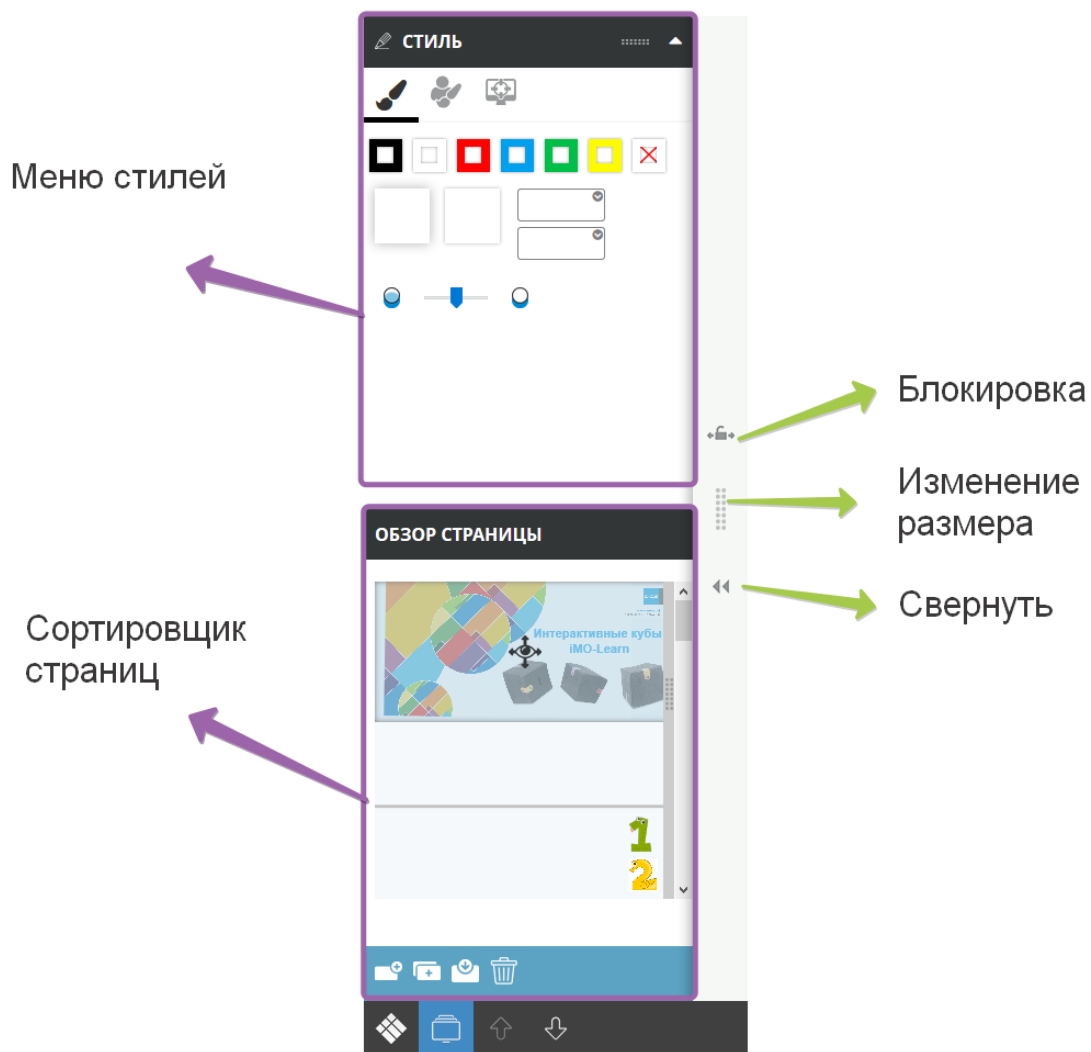
При сохранении файла необходимо указать: имя файла, место (личная папка или сообщество), указать ключевые слова, класс и предмет.

Обратите внимание, что личная папка будет недоступна в бесплатном аккаунте i3LEARNHUB.

Указание ключевых слов является хорошей практикой размещения документов, по ним осуществляется поиск файлов.

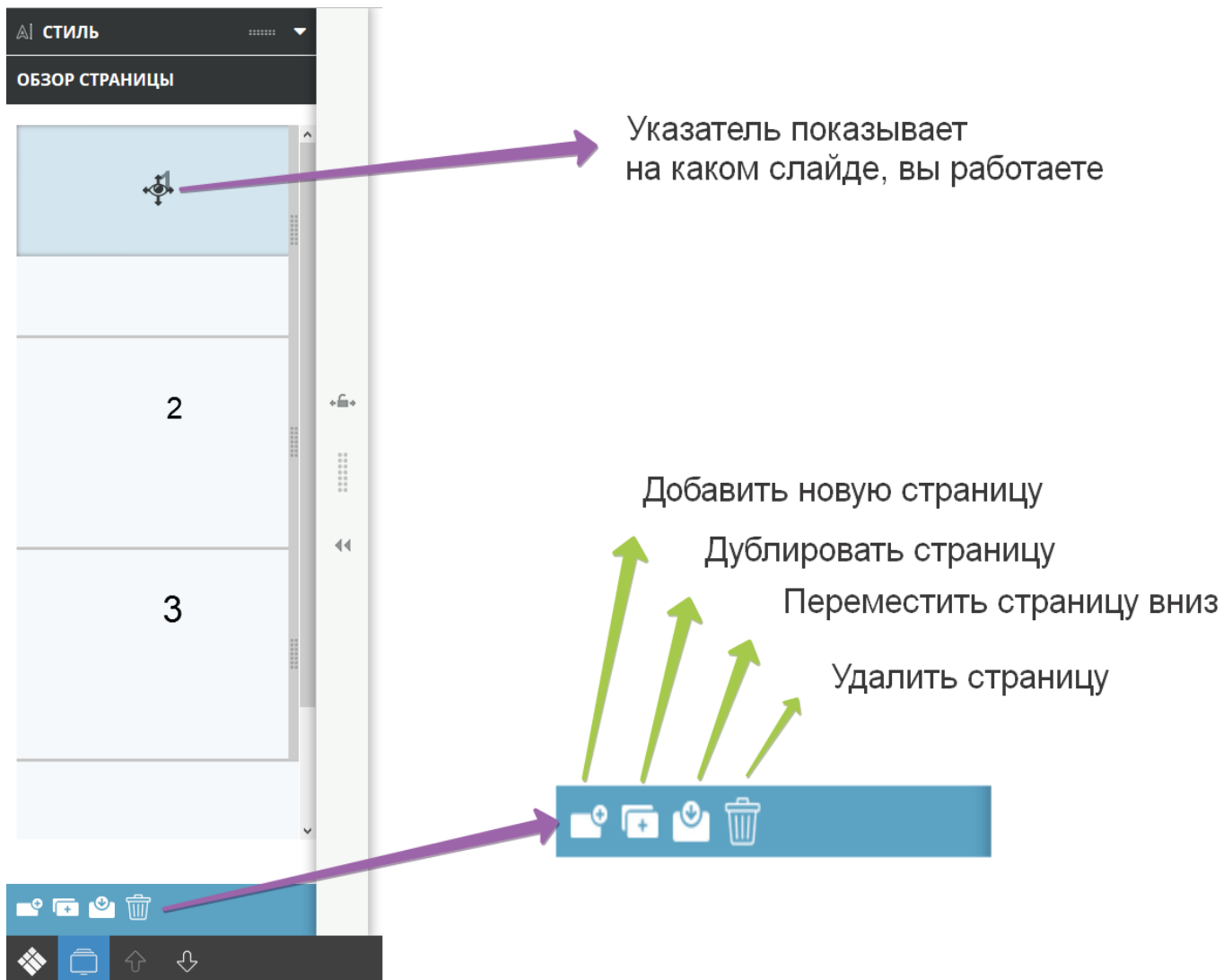
Боковая панель

Боковая панель является заменой контекстного меню и предназначена для изменения свойств выбранного объекта, а также доступа к **Сортировщику страниц** и **Галерее**.



Сортировщик страниц


Для навигации по страницам файла, используется **Сортировщик страниц**. С его помощью осуществляется перемещение между слайдами, добавление новых страниц и удаление существующих.




Панель инструментов

Панель инструментов iZLEARNHUB позволяет выделять объекты, добавлять рукописные примечания и стирать их, добавлять фигуры, текст и измерительные инструменты.



Инструмент **Указатель**  позволяет выделять объекты, перемещать и менять их масштаб, а также с его помощью к объектам добавляются дополнительные действия.

С помощью инструмента **Перо** , вы можете добавлять рукописные примечания, а также выделять элементы на слайде.

Различия между видами инструментов группы «Перо» и возможности по настройке цвета и типа линий, представлены на рисунках ниже.

Различные виды перьев



Маркер

i3 LEARNHUB

Каллиграфическое перо

i3 Learnhub

Выделение

i3 Learnhub

Настройка цвета и толщины линий

Стиль

Цвет заливки

Цвет контура

Выбранные цвета

Прозрачность

Толщина линии

Тип линии

Цвета урока

Пользовательские цвета

Системные цвета

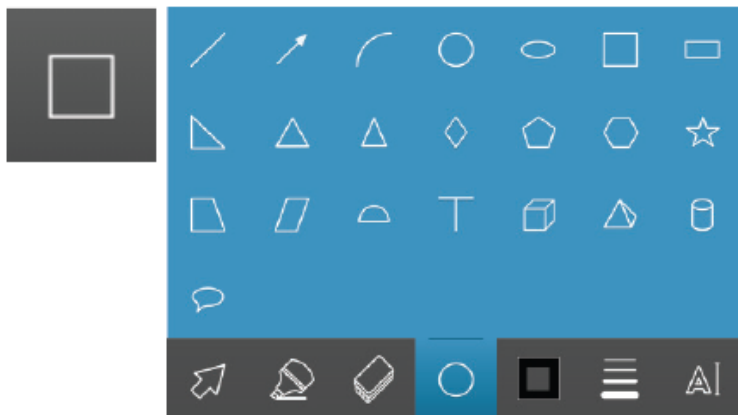
Добавление текста



Выберите инструмент "Текст" и нажмите в пустом месте полотна, чтобы начать ввод текста

Чтобы отредактировать уже созданный текст, дважды кликните по текстовому полю. Вы также можете скопировать текст из другого источника и вставить его с текстовое поле i3LEARNHUB.


Добавление фигур



Нажмите на кнопку "Фигуры" панели инструментов i3LEARNHUB и выберите тип фигуры для добавления.

Укажите свойства фигуры (цвет, толщина линий, прозрачность) аналогично настройкам инструмента "Перо"

Действия над объектами

Выберите объект на странице, используя инструмент **Указатель** , у вас появится возможность выполнить ряд операций над объектом.

Удалить



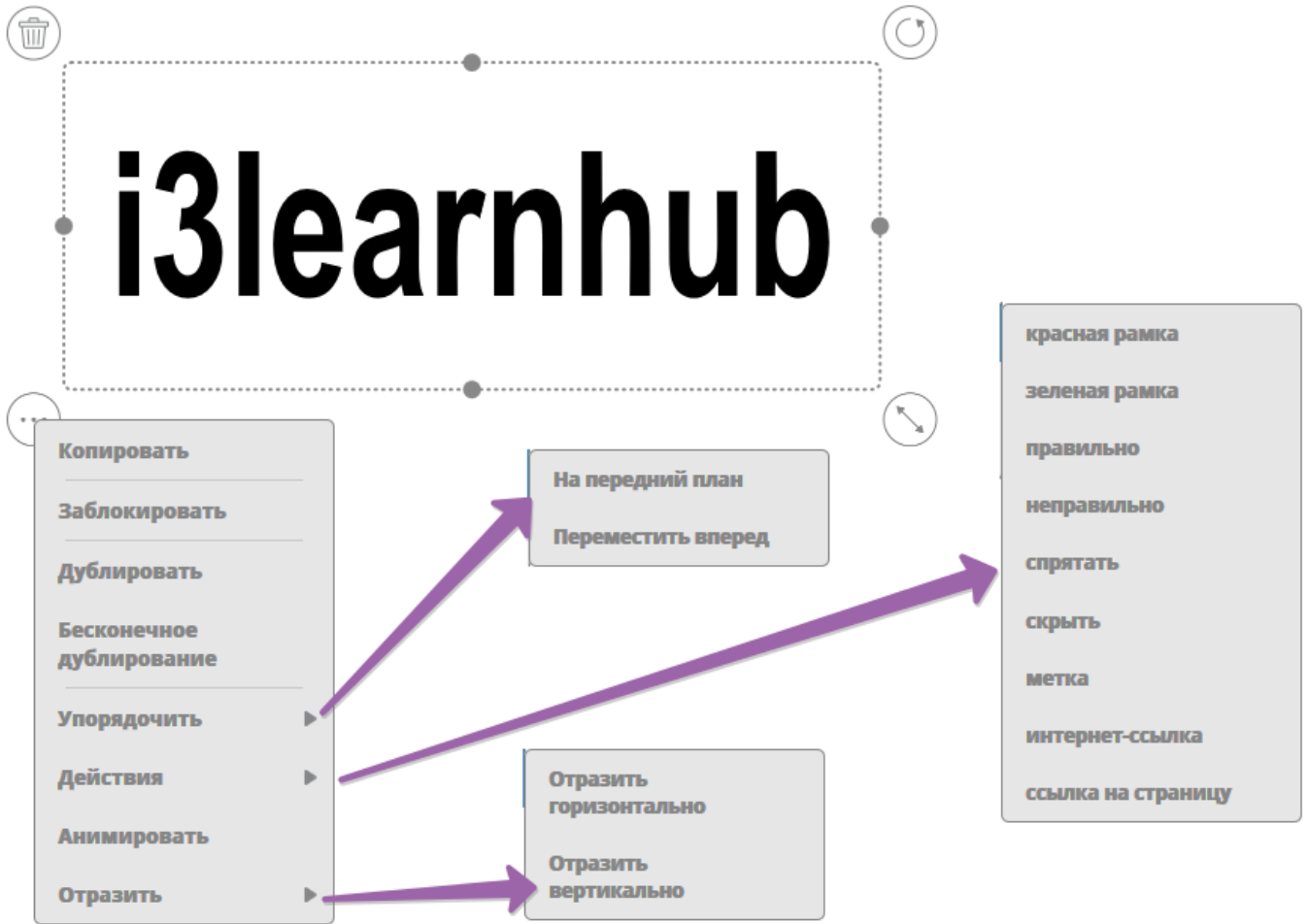
Свойства
объекта



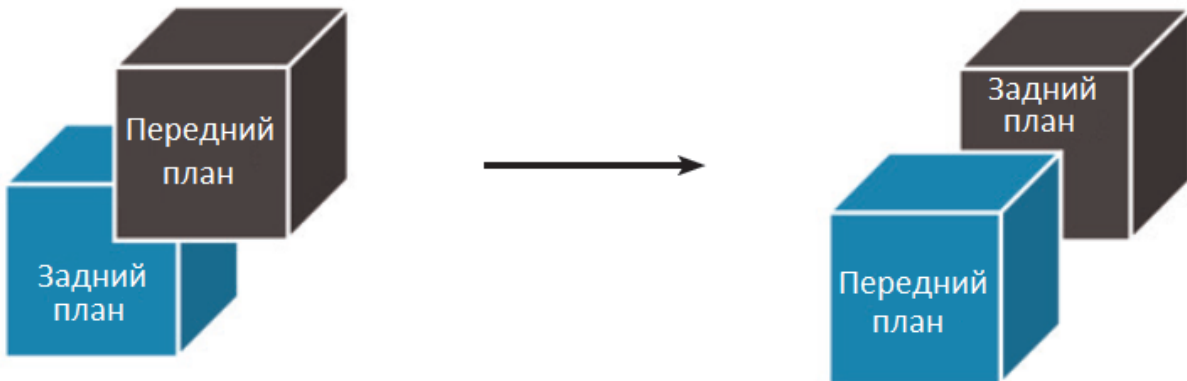
Повернуть

Изменить
размер












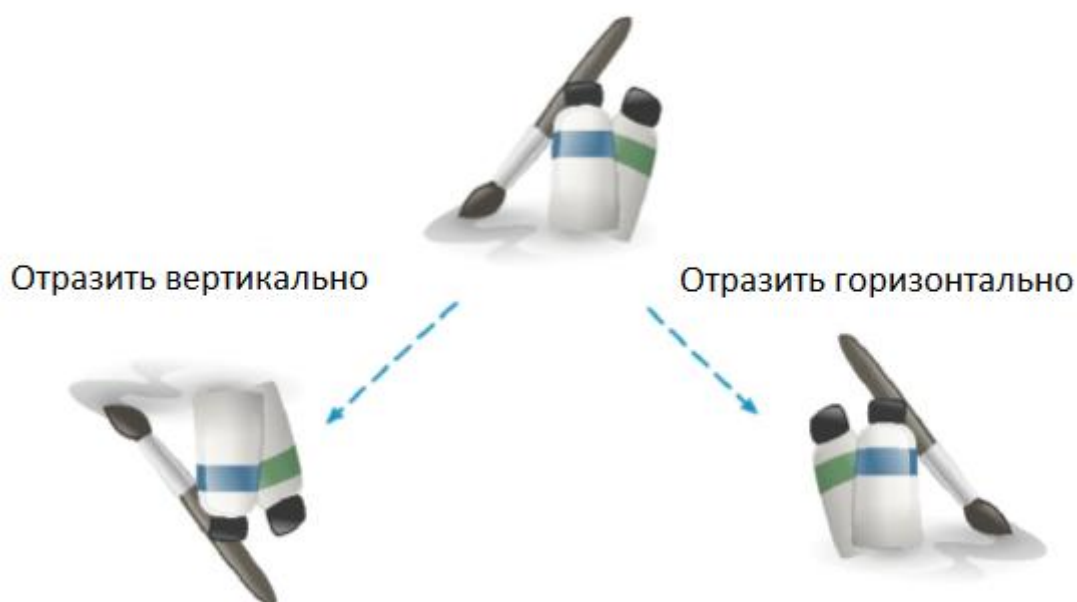
Порядок объектов (организовать)



Действия

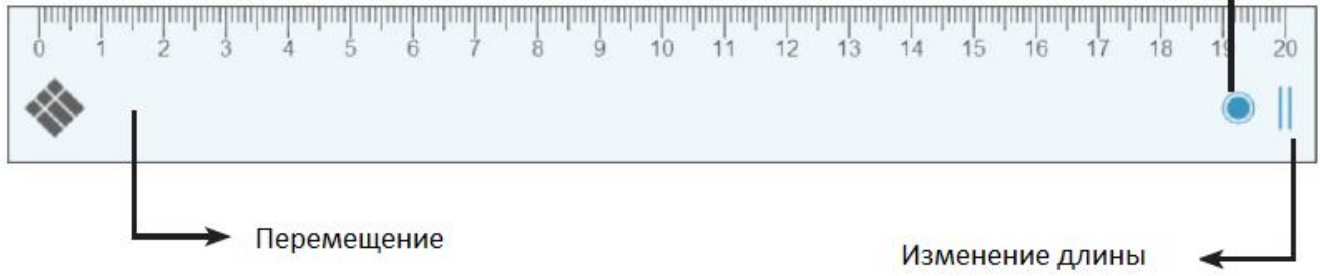
Пункт меню	Описание	Отображение
Красная рамка	При нажатии на объект вокруг него появляется красная рамка	
Зеленая рамка	При нажатии на объект вокруг него появляется зеленая рамка	
Правильно	При нажатии на объект рядом с ним отображается зеленая галочка	
Неправильно	При нажатии на объект рядом с ним отображается красный крестик	
Обложка	Обложка закрывает объект и исчезает при нажатии	
Скрыть	Вместо объекта отображается знак вопрос, при нажатии на который объект открывается	
Метка	Вместо объекта отображается логотип компании i3. Текст отображается рядом с меткой при нажатии.	
Интернет ссылка	При нажатии на объект будет осуществляться переход на страницу в сети Интернет	
Ссылка на страницу	При нажатии на объект будет осуществляться переход на страницу данного урока	

Отражение объектов

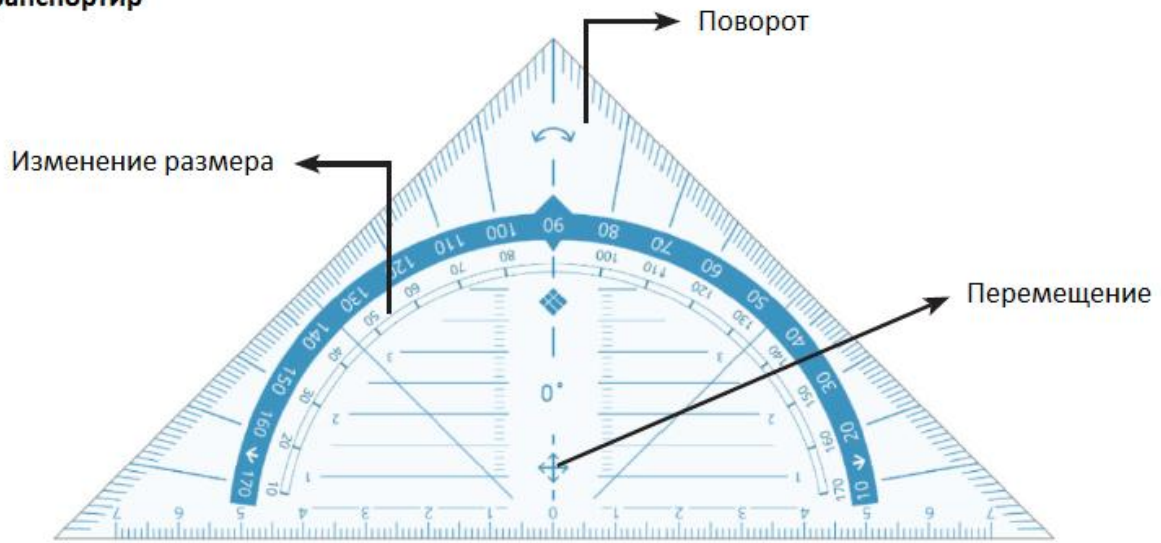


Инструменты измерения

Линейка



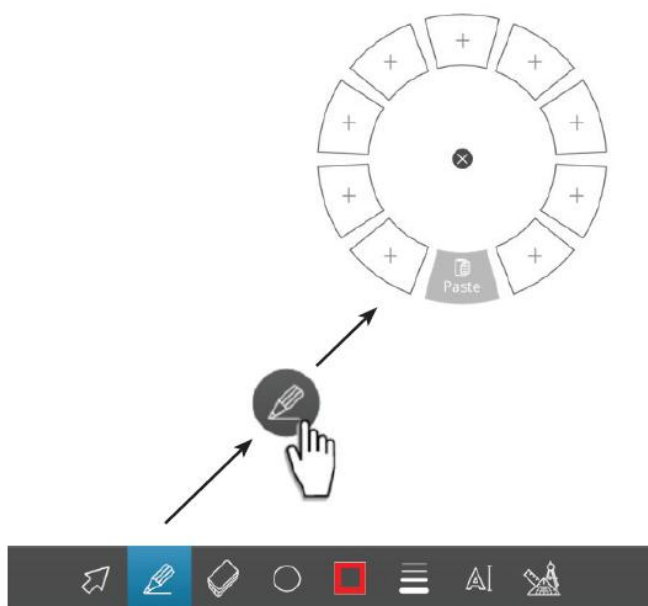
Транспортир



Циркуль



Избранное меню



Вы можете добавить часто используемые инструменты в избранное меню. Вызов меню осуществляется нажатием правой кнопки мыши в пустой области страницы.

Для добавления объектов в избранное меню, просто перетащите нужный вам инструмент, предварительно задав его настройки, на пустой раздел кругового меню (знак +).

Фоновое изображение

Для изменения фона страницы воспользуйтесь кнопкой.



Вы можете выбрать заливку сплошным цветом, различные виды разлинованной бумаги и из нескольких предустановленных шаблонов. Выбранное фоновое изображение может быть применено к текущей странице или ко всем страницам документа.

НАСТРОЙКИ

13 TEMPLATES

COLORS

White	Grey 1	Grey 2	Black
Blue 1	Blue 2	Blue 3	Blue 4
Green	Pink	Purple	Orange
Yellow	Red	Pastel Pink	Pastel Green 1

ПОЛЯ

Применить ко всем

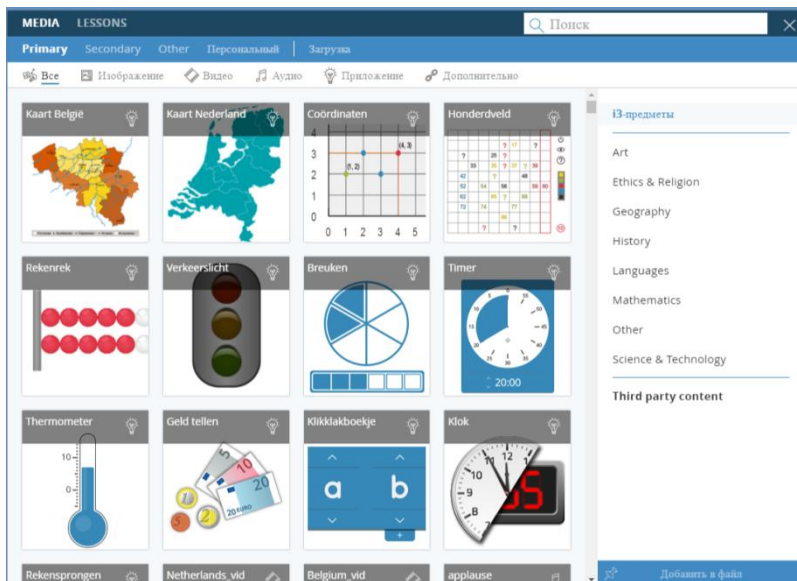
Применить шаблон

Поиск

13-Шаблоны | Мои Шаблоны | Стиль Страницы

Работа с галерей

Вы можете добавлять объекты из галереи, воспользовавшись кнопкой



Объекты в галерее сгруппированы по типам (изображения, видео, аудио, интерактивные приложения и дополнительно), по ступеням образования (начальное, среднее и другое) и по предметам (искусство, география, история, математика и др.).

Для поиска объекта в галерее используйте строку поиска.

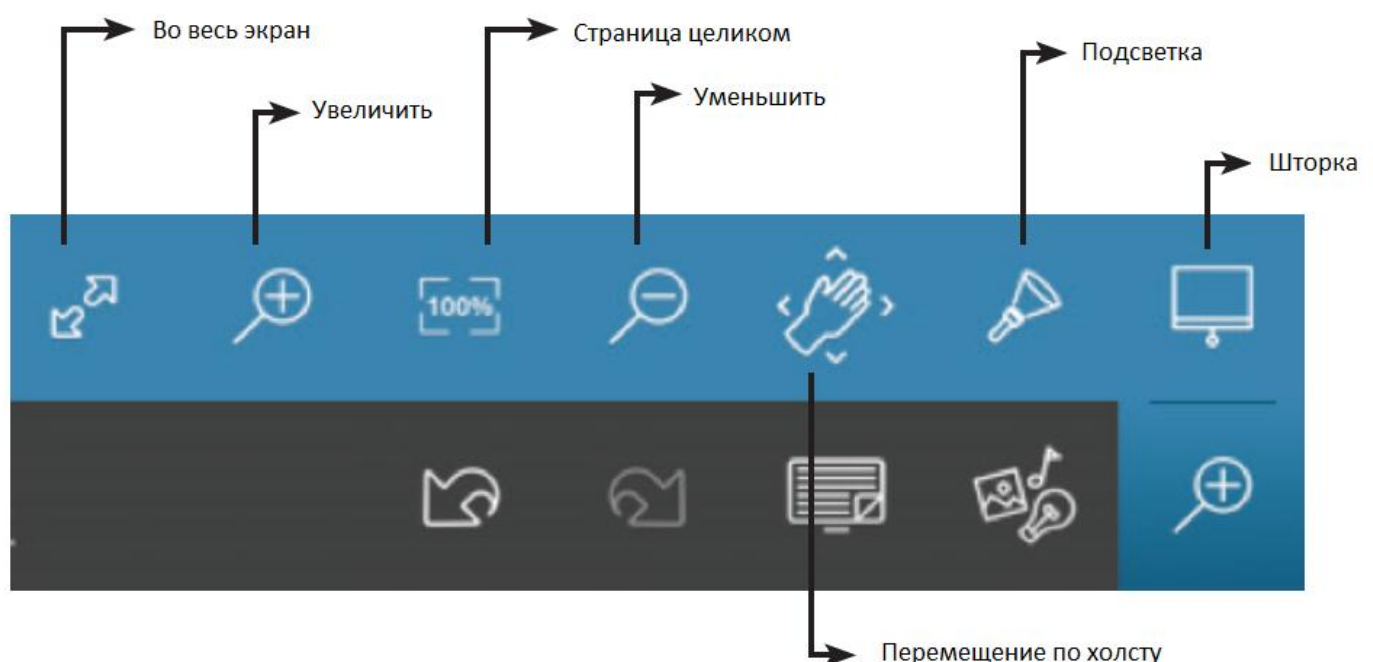
Также вы можете добавлять собственные объекты в личную папку при наличии премиум-аккаунта. При этом вы можете загружать изображения всех основных форматов, аудио-файлы в формате mp3 и видео-файлы формата mp4.



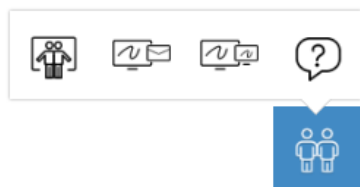
При просмотре видео вы можете осуществлять вставку любого кадра видеоряда на вашу страницу для дальнейшего редактирования и детального рассмотрения.

Просто нажмите на значок фотоаппарата в нижней части окна просмотра видео.

Масштабирование



Инструменты совместной работы





В i3LEARNHUB очень легко делиться своими уроками с учениками. Вы можете использовать любое устройство для совместной работы: планшет, ноутбук, смартфон и стационарный компьютер.

Отправка копии урока

Вы можете отправить копию файла урока каждому ученику для добавления и редактирования содержимого. По окончании работы, результаты работы каждого ученика будут отправлены учителю обратно.



Откройте файл, которым вы хотите поделиться.

В меню Совместной работы  выберите пункт «Отправить файл» 

Во вкладке «Поделиться файлом» нажмите кнопку «Создать новый сеанс», чтобы начать рассылку.

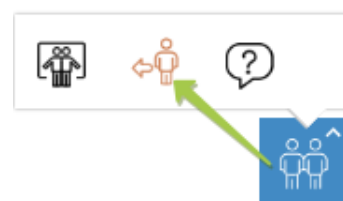
Вы можете работать с несколькими сеансами одновременно. Запущенные сеансы, отображаются в нижней части вкладки «Поделиться файлом».

После создания сеанса будет сгенерирован уникальный номер для данной сессии. Ученики, при подключении работают во вкладке «Получить файл». Для начала работы можно ввести текущий номер активности или считать, появившийся на экране QR-код.



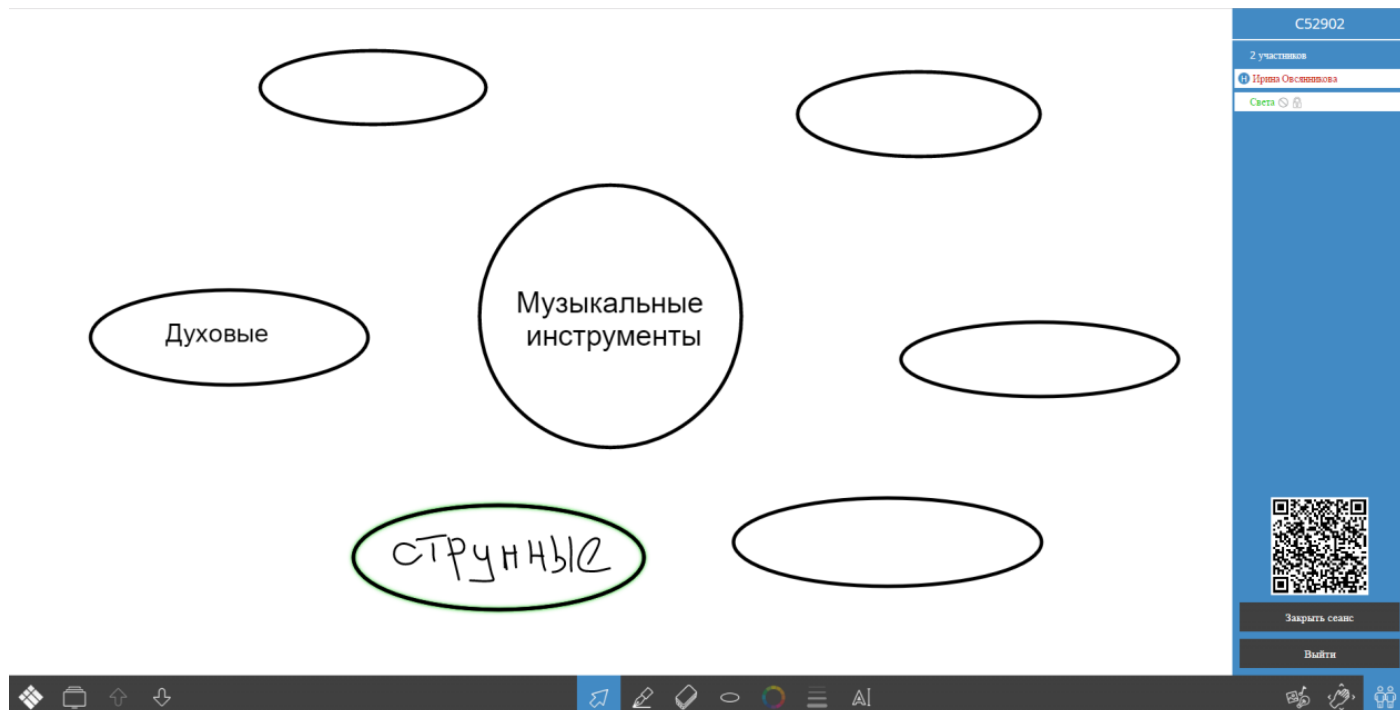
Ученики, у которых нет своей учетной записи на i3LEARNHUB, могут получить доступ к файлу через сайт <http://connect.i3learnhub.com>.


Вы можете подключить к работе над файлом до 25 учеников. Подключенные ученики отображаются в списке с правой стороны от QR-кода, там же учитель может открывать полученные от учеников файлы. Для отправки файла ученики выходят из сеанса, через меню совместной работы.



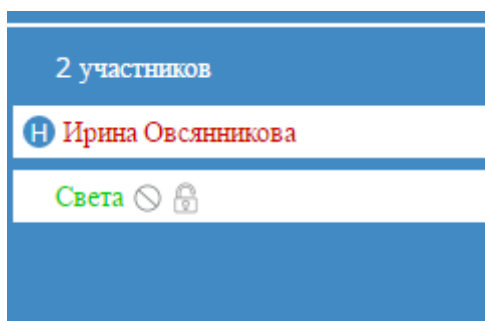
Режим совместной работы

Для совместной работы над общим документом используется функция зеркалирования. Все ученики работают на едином холсте, и учитель видит вклад каждого ученика благодаря цветной подсветке.



Переход в режим зеркалирования осуществляется по алгоритму схожему с отправкой файла. Для начала совместной работы в меню Совместной работы, выберите пункт . Во вкладке «Создание сеанса» нажмите кнопку «Создать новый сеанс». Будет сгенерирован уникальный номер для данной сессии.

Ученики на своих устройствах выбирают вкладку «Подключение к сеансу», и подключаются по текущему номеру активности, указанному на доске или просто считывают появившийся на экране QR-код.

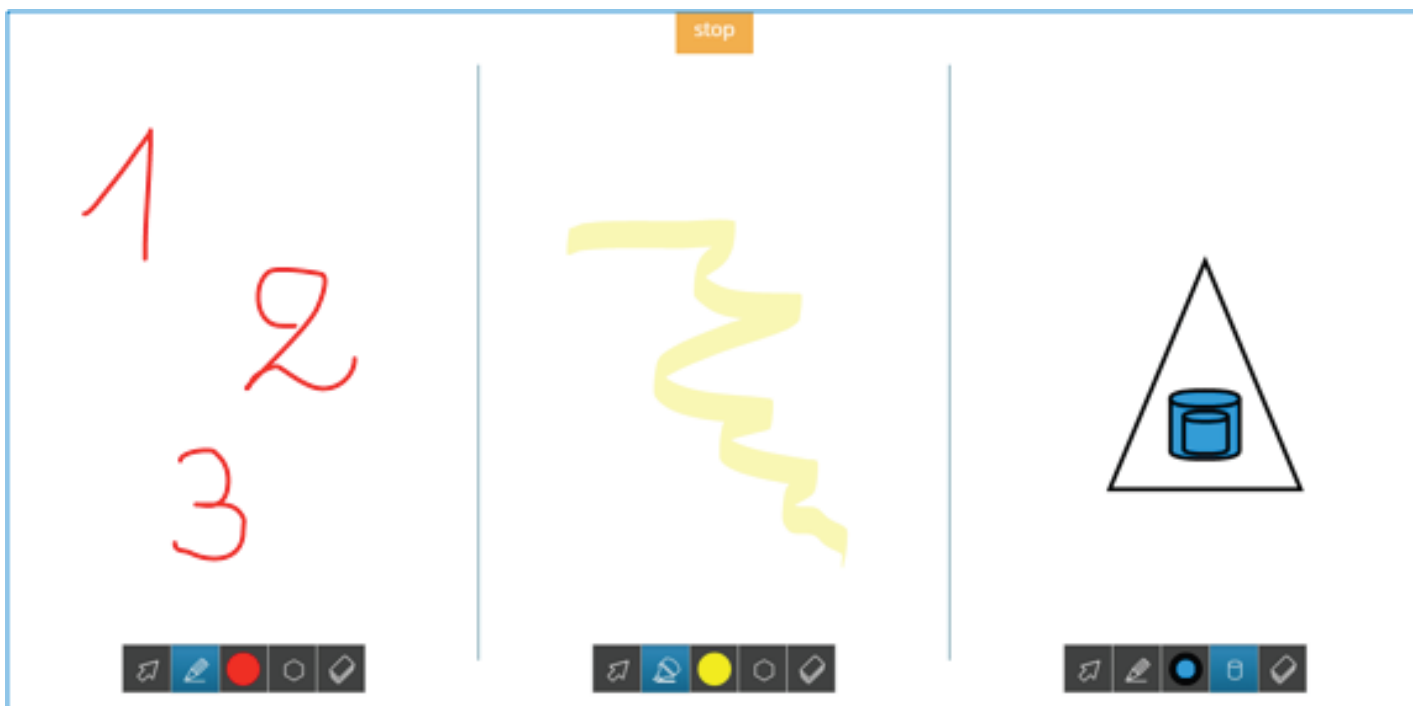


На учительском компьютере отображаются все подключенные пользователи.

Вы можете заблокировать отдельного пользователя, нажав на пиктограмму «Замок».

Разделение холста

Если вы хотите разделить рабочую область доски на несколько пользователей, используйте многопользовательский режим.



Просто укажите количество пользователей (от 2 до 4). Обратите внимание, что у каждого из них будет свой независимый набор инструментов.

После выхода из многопользовательского режима, все созданные записи сохранятся, и вы можете продолжить работу с ними.

Необычайный интерактив: взаимодействие с кубами iMO-LEARN

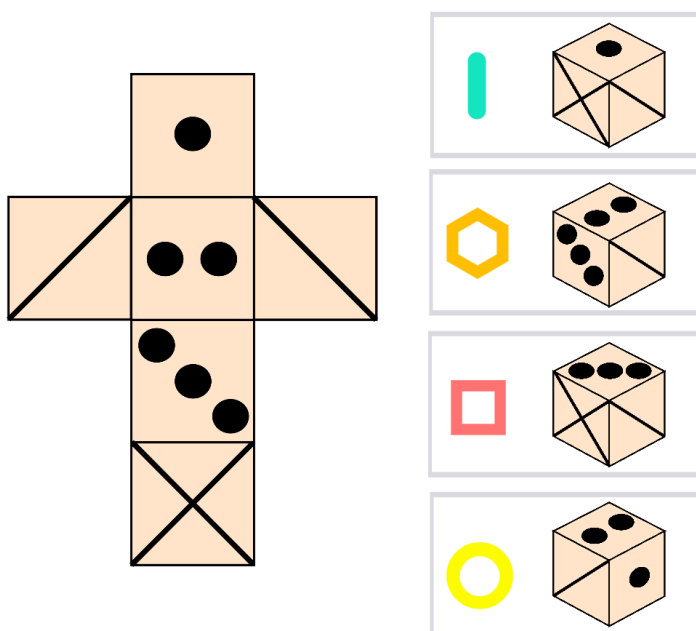
Проведение опроса с использованием iMO-LEARN

Шаг 1. Оформление листа с вопросом.

Для того чтобы создать вопрос с несколькими ответами вы сможете выбрать то, что хотите использовать - это могут быть цифры (от 1 до 6), буквы (от A до F) или фигуры.

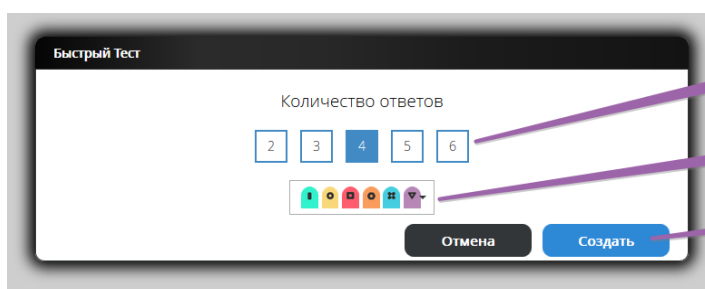
Создайте лист с заданием, используя любые инструменты среды i3LEARNHUB. Вы можете найти картинки в галерее с изображением меток iMO-LEARN, задав в поиске «iMO».

Например, на рисунке ниже представлено упражнение, в котором необходимо определить, какое изображение куба соответствует указанной развертке?



Шаг 2. Добавление надстройки для проведения тестирования с помощью кубов.

В меню Совместная работа выбираем пункт Быстрый тест.



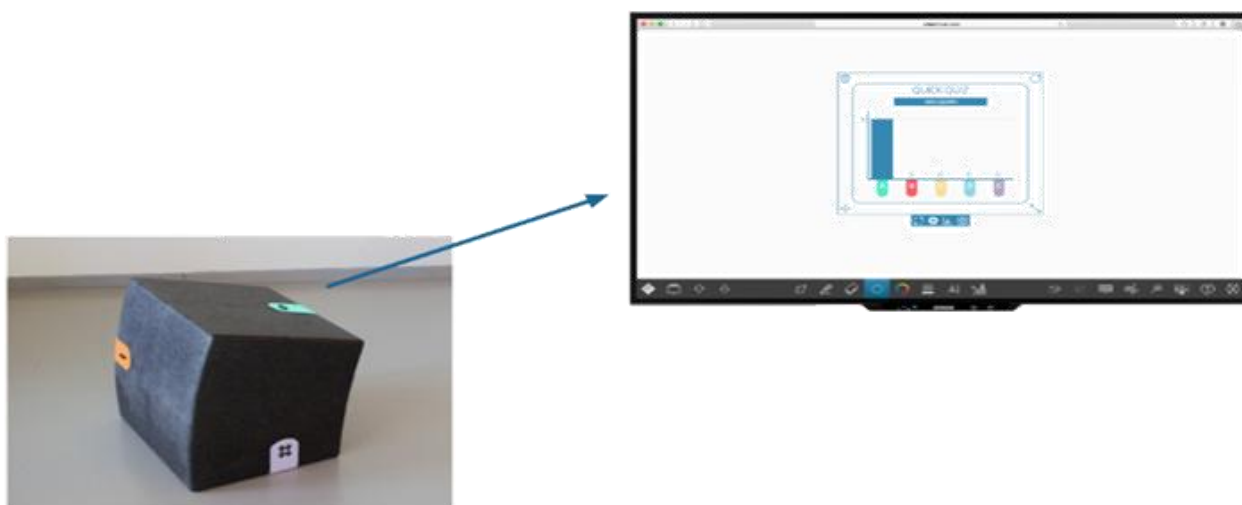
Укажите количество вариантов ответа

Выберите кубы как пульт для голосования

Нажмите кнопку создать

Шаг 3. Проведение опроса

Ученики переворачивают свой куб в позицию, соответствующую правильному ответу на поставленный вопрос. Грань, соответствующая, по их мнению, правильному ответу, должна быть направлена вверх.

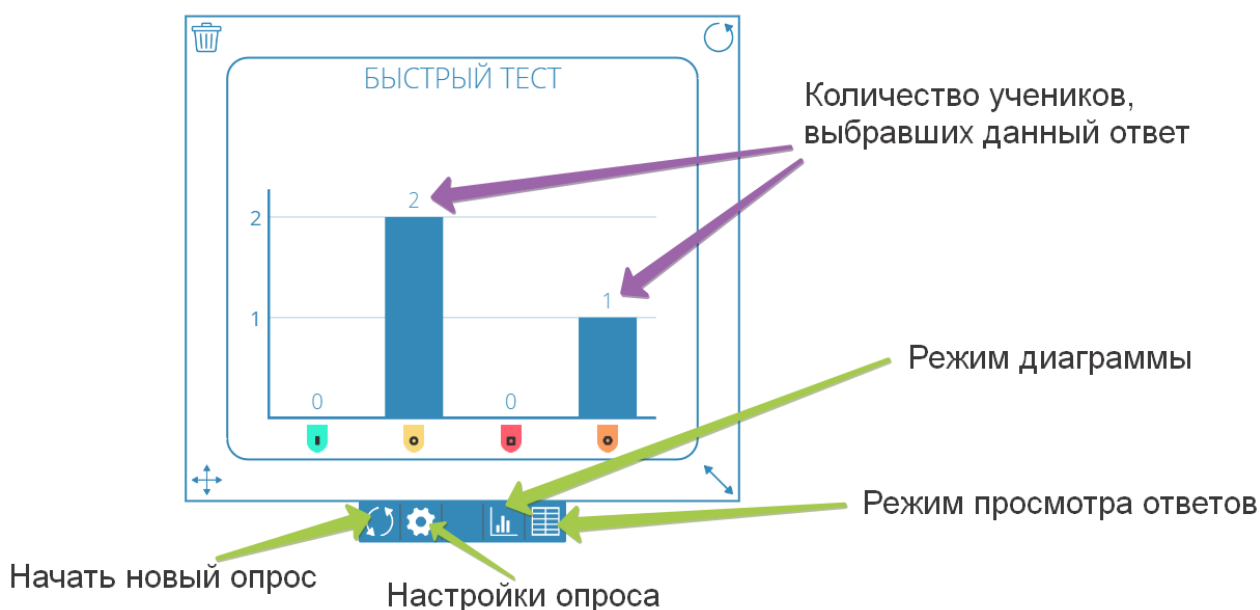


Шаг 4. Просмотр результатов и обратная связь

Чтобы указать правильный ответ, в режиме Диаграммы нажмите на пиктограмму соответствующую правильному ответу. Ученики автоматически получают обратную связь: верные ответы горят зеленым цветом, а неверные - красным

При необходимости перейдите в режим **Просмотра ответов** для того, чтобы узнать, как ответил каждый из учеников.

Внимание! Вы можете запускать только один вопрос в определенный момент времени. Для создания нового вопроса, необходимо Удалить (🗑️) предыдущий.

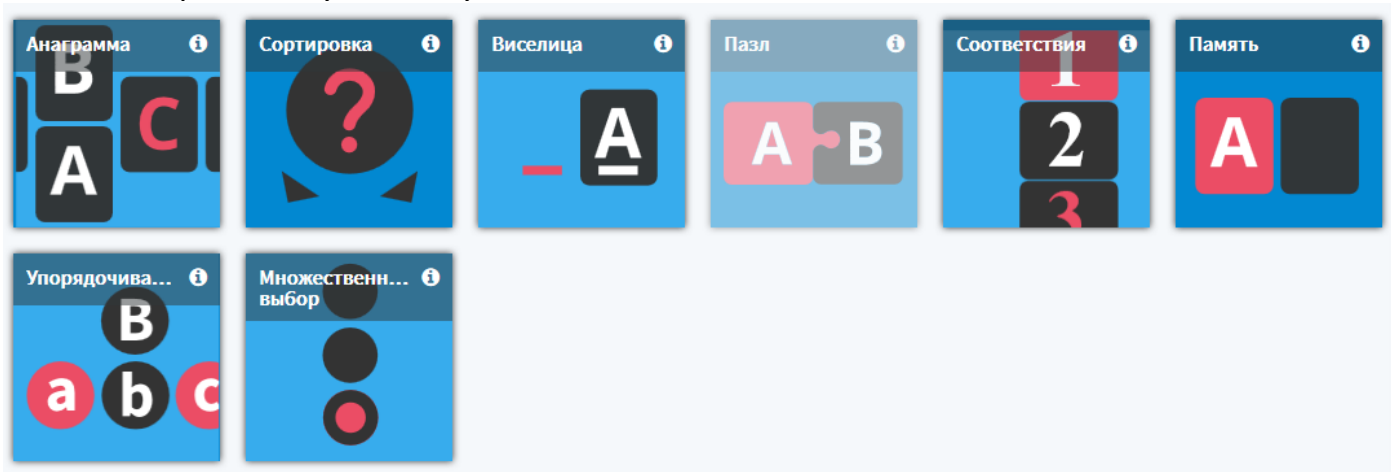


Интерактивные игры

1. Для создания интерактивных игр перейдите в раздел Галерея и выберите пункт Конструктор занятий.



2. Выберите одну из доступных активностей:



3. Для получения более подробной информации об активности нажмите на кнопку «**Подробнее**»
4. Для создания новой игры нажмите на кнопку «**Создать активность**»

Анаграмма

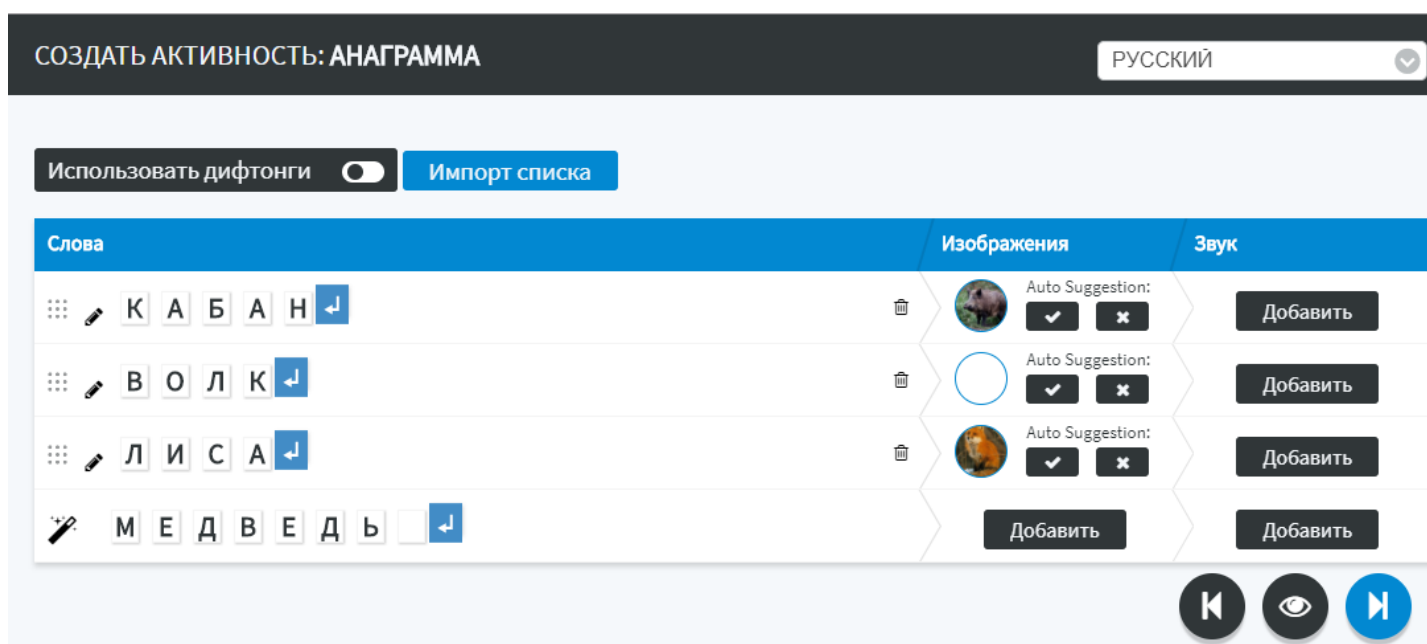
С помощью игры «Анаграмма» вы можете изучать со своими учениками новые слова и вводить понятия. Варианты букв для подстановки располагаются в столбцах, вращая кубик вперед-назад, можно менять букву в столбце, вращая влево-вправо, – переходить на другой столбец. Игра завершается, когда буквы в загаданном слове выставлены верно.



Создание упражнения

Шаг 1. Введите слова, которые будут участвовать в игре. Добавьте изображение и/или звуковую подсказку. Обратите внимание, что система может предлагать варианты изображения для введенных слов, чтобы принять предложение нажмите на галочку в разделе Auto Suggestion.

Для перехода между шагами создания занятия, используйте кнопки








Шаг 2. Введите **название игры**; выберите **инструменты управления**: интерактивные кубы, клавиатура или касание доски; укажите **количество игроков**, при необходимости установите **ограничение по времени**.

СОЗДАТЬ АКТИВНОСТЬ: АНАГРАММА РУССКИЙ

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

Личные фильтры Фильтры маркета

ИМЯ АКТИВНОСТИ	УПРАВЛЕНИЕ	КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ	ОГРАНИЧЕНИЕ ПО ВРЕМЕНИ
Лесные звери  	<input checked="" type="checkbox"/> iMO-Learn <input checked="" type="checkbox"/> Клавиатура <input checked="" type="checkbox"/> Touch controls	<input type="checkbox"/> 3 количество игроков	<input type="checkbox"/> Нет ограничения

1. Выбор активности 2. Настройка активности 3. Профиль активности 4. Настройка управления 5. Настройки темы

Шаг 3. На этом шаге вы можете более подробно познакомиться с настройками управления. В списке с левой стороны выберите интерактивные кубы iMO-Learn или клавиатуру.




iMO-Learn

Обзор управления Показать все элементы

- Поворот iMO по часовой стрелке
Переместиться в ряду букв вправо
- Поворот iMO против часовой стрелки
Переместиться в ряду букв влево
- Поворот iMO вперед
Переместиться в ряду букв вверх

ОБЗОР УПРАВЛЕНИЯ




Настройки:

Поворот iMO по часовой стрелке
Переместиться в ряду букв вправо

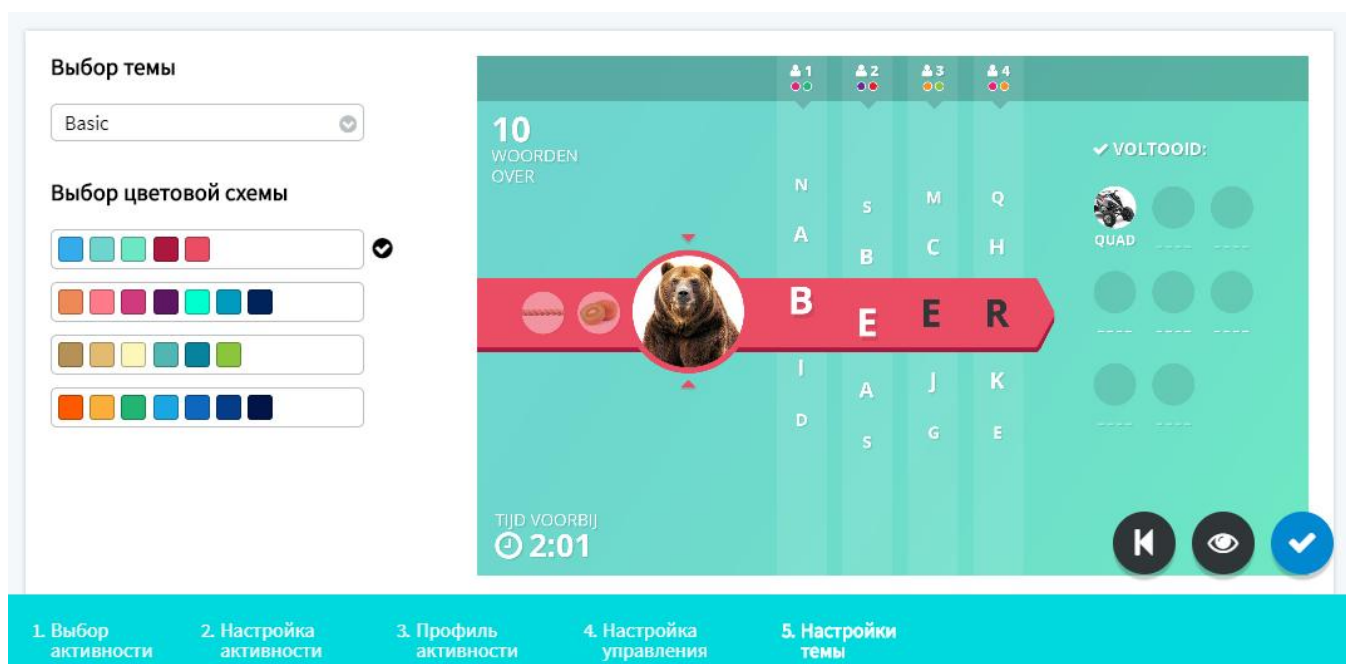
Поворот iMO против часовой стрелки
Переместиться в ряду букв влево

Поворот iMO вперед
Переместиться в ряду букв вверх

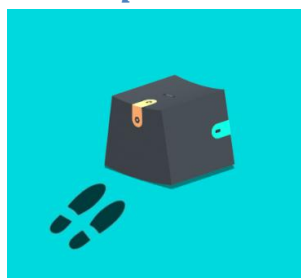
1. Выбор активности 2. Настройка активности 3. Профиль активности 4. Настройка управления 5. Настройки темы

Шаг 4. Выберите шаблон оформления и цветовую схему.



При нажатии на значок , игра сохранится и запустится на выполнение.

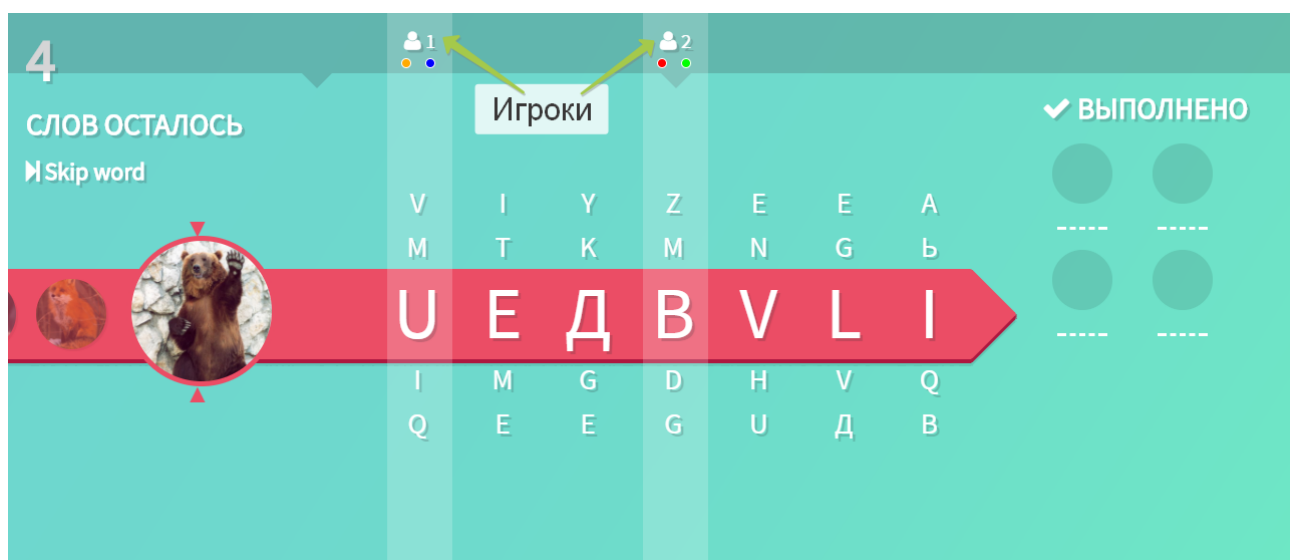
Как играть?



ВАЖНО!

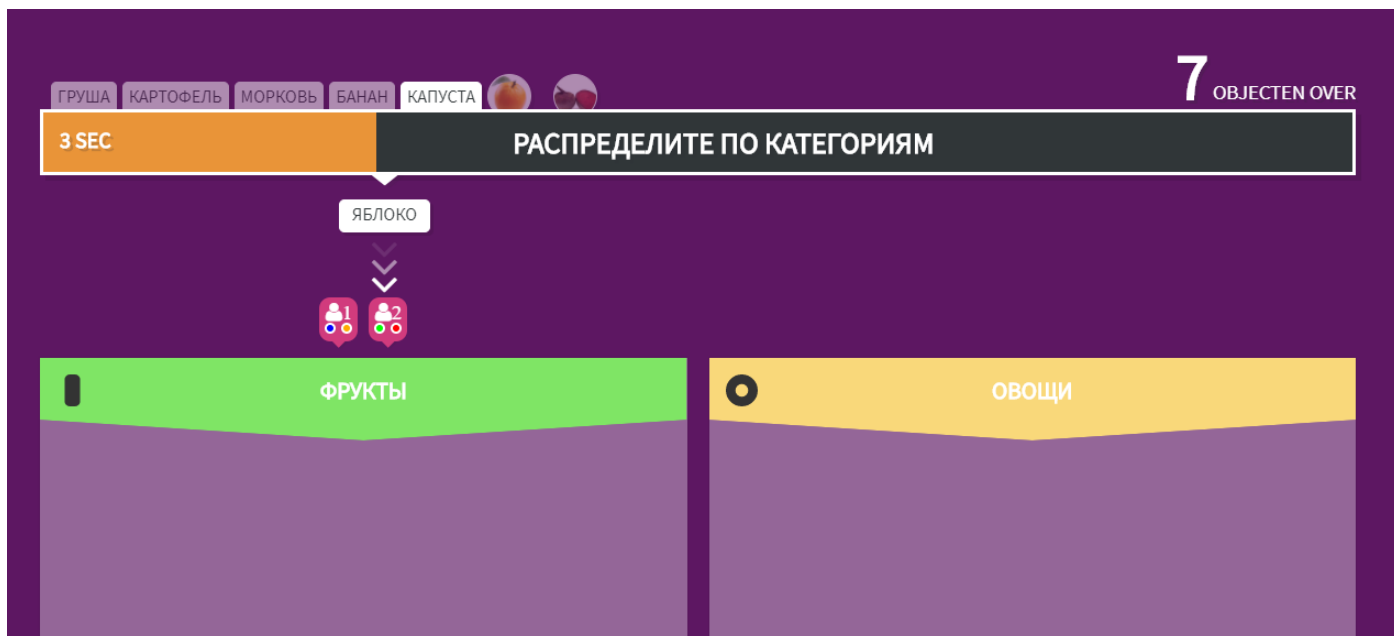
В начале работы с интерактивной игрой «Анаграмма» необходимо правильно расположить интерактивный куб. Поставьте его так, чтобы грань с желтым кругом была ориентирована вверх, а оранжевый шестиугольник направлен к вам (см. рисунок).

В верхней части окна указывается цвет кубика, отвечающего за данный буквенный ряд. Чтобы переместить букву вверх, вращайте кубик от себя, чтобы переместить вниз – к себе, для смены ряда вращайте кубик влево или вправо.



Сортировка

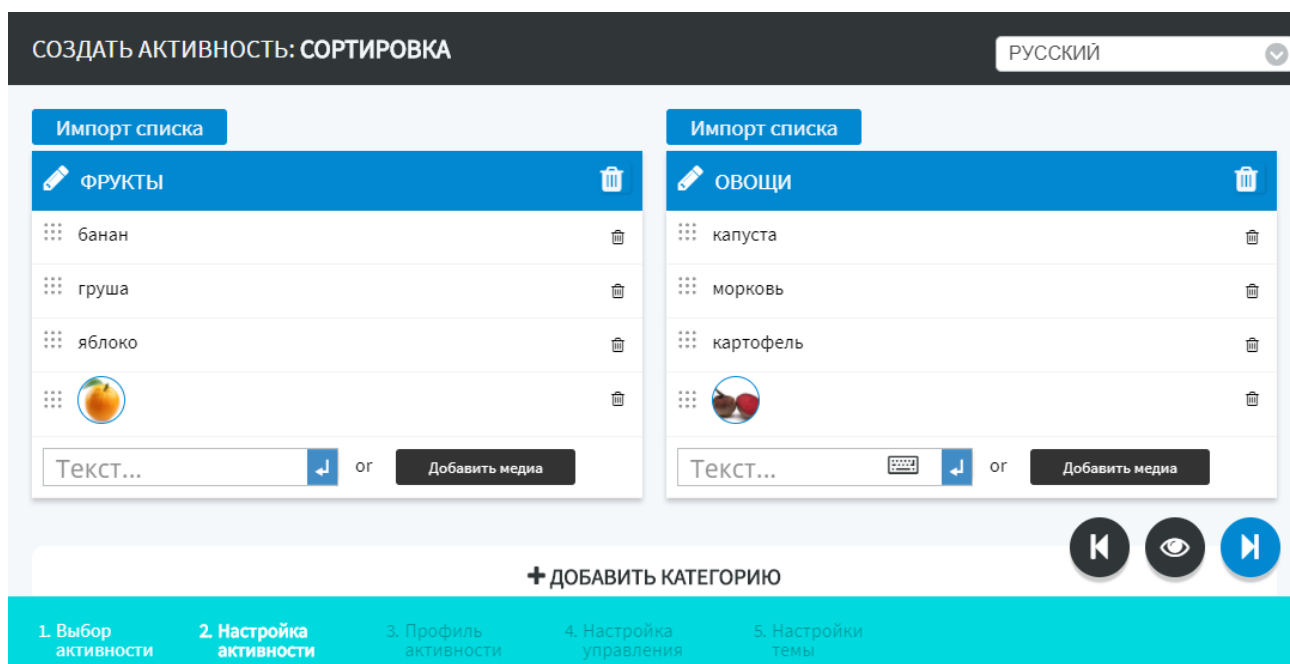
Задание на сортировку позволяет проводить классификацию объектов по нескольким категориям. В качестве элементов для сортировки могут выступать: текст, изображение или звуковой файл. Учащиеся выбирают категорию, переворачивая кубик так, чтобы грань, соответствующая правильному ответу была ориентирована вверх. Например, чтобы выбрать категорию овощи (см. рисунок ниже). Необходимо повернуть кубик так, чтобы грань с желтым кругом была верхней.



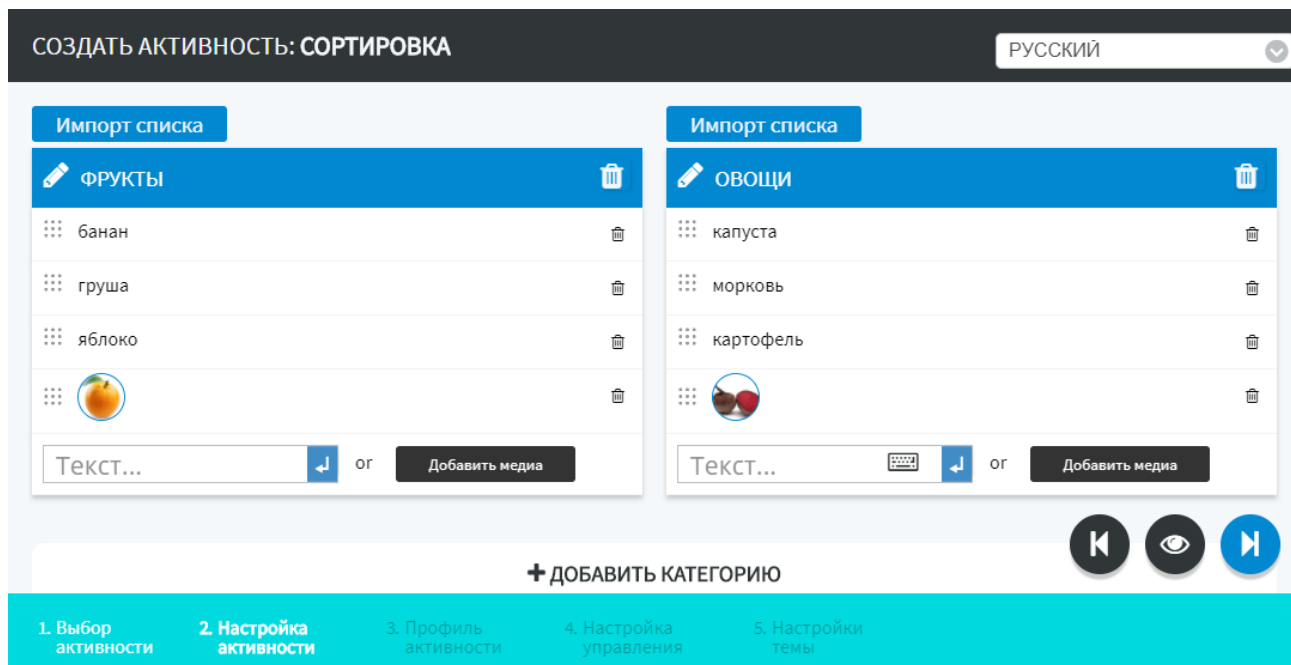
Создание упражнения

Шаг 1. Введите названия категорий (необходимо указать как минимум две). Введите слова, которые будут участвовать в игре. Вы также можете добавить изображение и/или звуковую подсказку.

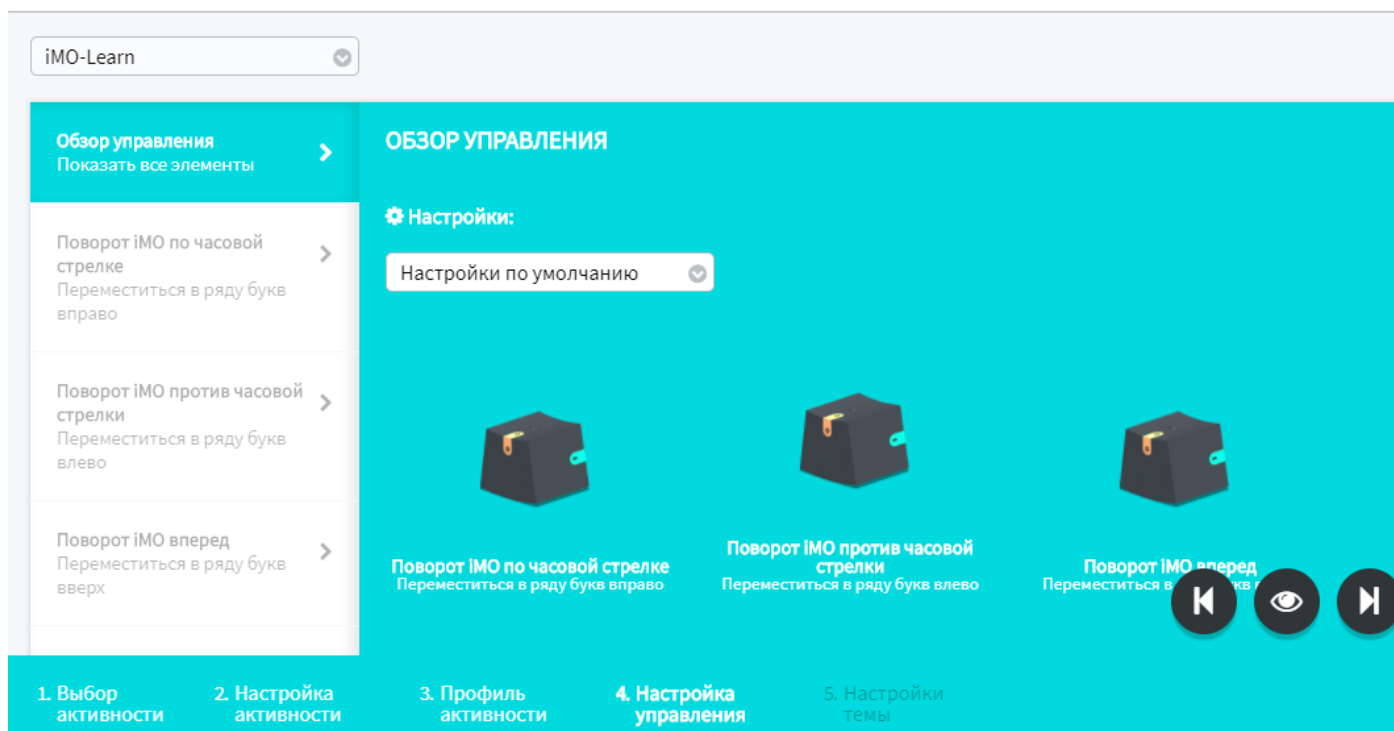
Для перехода между шагами создания занятия, используйте кнопки



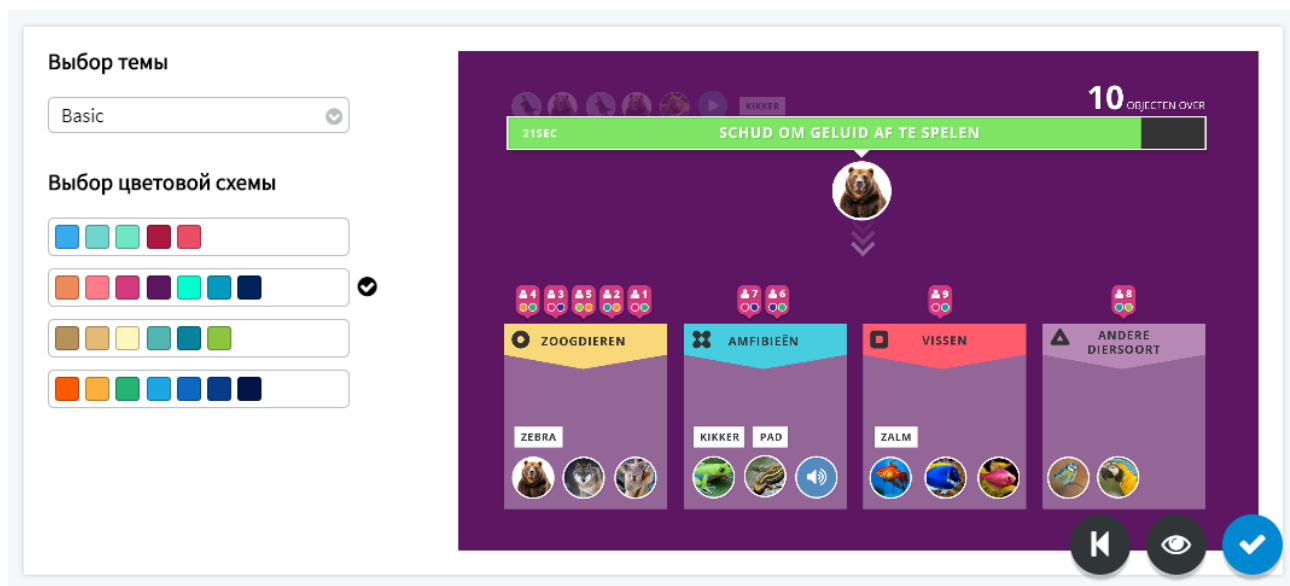
Шаг 2. Введите **название игры**; выберите **инструменты управления**: интерактивные кубы, клавиатура или касание доски; укажите **количество игроков**, установите **ограничение по времени**. Не стоит делать ограничение по времени меньше 5 секунд, иногда поворот кубика в нужное положение занимает несколько больше времени, чем вам может показаться 😊.



Шаг 3. На этом шаге вы можете более подробно познакомиться с настройками управления. В списке с левой стороны выберите интерактивные кубы iMO-Learn или клавиатуру.



Шаг 4. Выберите шаблон оформления и цветовую схему.

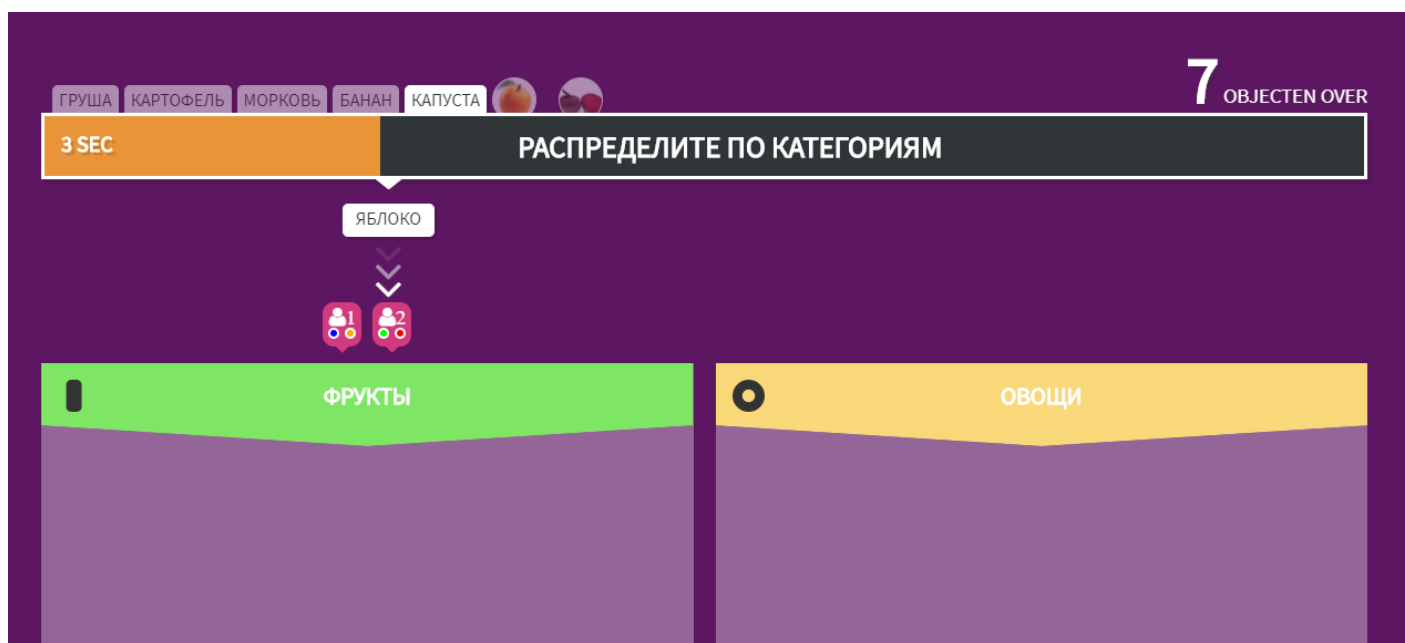


При нажатии на значок , игра сохранится и запустится на выполнение.

Как играть?

В данной игре начальное положение кубика не имеет особого значения. Для выбора ученики переворачивают свой кубик так, чтобы грань, соответствующая, по их мнению, правильному ответу, была обращена вверх.

В данном примере участвуют только две категории. Поэтому в зависимости от выбора ученикам необходимо повернуть кубик так, чтобы наверх смотрела грань с зеленой линией или желтым кругом. Распределяемое понятие подсвечивается в нижней части временной шкалы.



Виселица

Вариация на тему известной игры «Виселица». Учащимся предстоит угадать слово, выбирая буквы из алфавита. Если такая буква есть в слове, то она появляется над соответствующими этой букве чертами — столько раз, сколько она встречается в слове. Если такой буквы нет, то один из шариков, на котором висит наш герой-треугольник, лопается. Игроки отгадывают буквы по очереди, индикаторы на кубе показывают, какой игрок должен выполнять ход. Задача игроков не допустить падения героя, отгадав все слова заданные учителем.



Создание упражнения

Шаг 1. Введите слова, которые будут участвовать в игре. Добавьте изображение и/или звуковую подсказку.

Для перехода между шагами создания занятия, используйте кнопки



Слова	Изображения	Audio
SMART		Добавить звук
KIND		Добавить звук
POSITIVE		Добавить звук
	Добавить изображение	Добавить звук





1. Выбор активности 2. Настройка активности 3. Профиль активности 4. Настройка управления 5. Настройки темы




Шаг 2. Введите **название игры**; выберите **инструменты управления**: интерактивные кубы, клавиатура или касание доски; укажите **количество игроков**, при необходимости установите **ограничение по времени**

СОЗДАТЬ АКТИВНОСТЬ: ВИСЕЛИЦА РУССКИЙ

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ


Личные фильтры Фильтры маркета


ИМЯ АКТИВНОСТИ	УПРАВЛЕНИЕ	КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ	ОГРАНИЧЕНИЕ ПО ВРЕМЕНИ
Character  	iMO-Learn <input checked="" type="checkbox"/> Клавиатура <input checked="" type="checkbox"/> Touch controls <input checked="" type="checkbox"/>	2 количество игроков 	Нет ограничения 


  


1. Выбор активности 2. Настройка активности 3. Профиль активности 4. Настройка управления 5. Настройки темы


Шаг 3. На этом шаге вы можете более подробно познакомиться с настройками управления. В списке с левой стороны выберите интерактивные кубы iMO-Learn или клавиатуру.

iMO-Learn 



Обзор управления  Показать все элементы




Поворот iMO по часовой стрелке  Переместиться в ряду букв вправо

Поворот iMO против часовой стрелки  Переместиться в ряду букв влево

Поворот iMO вперед  Переместиться в ряду букв вверх

ОБЗОР УПРАВЛЕНИЯ




Настройки:  Настройки по умолчанию 

Поворот iMO по часовой стрелке
Переместиться в ряду букв вправо

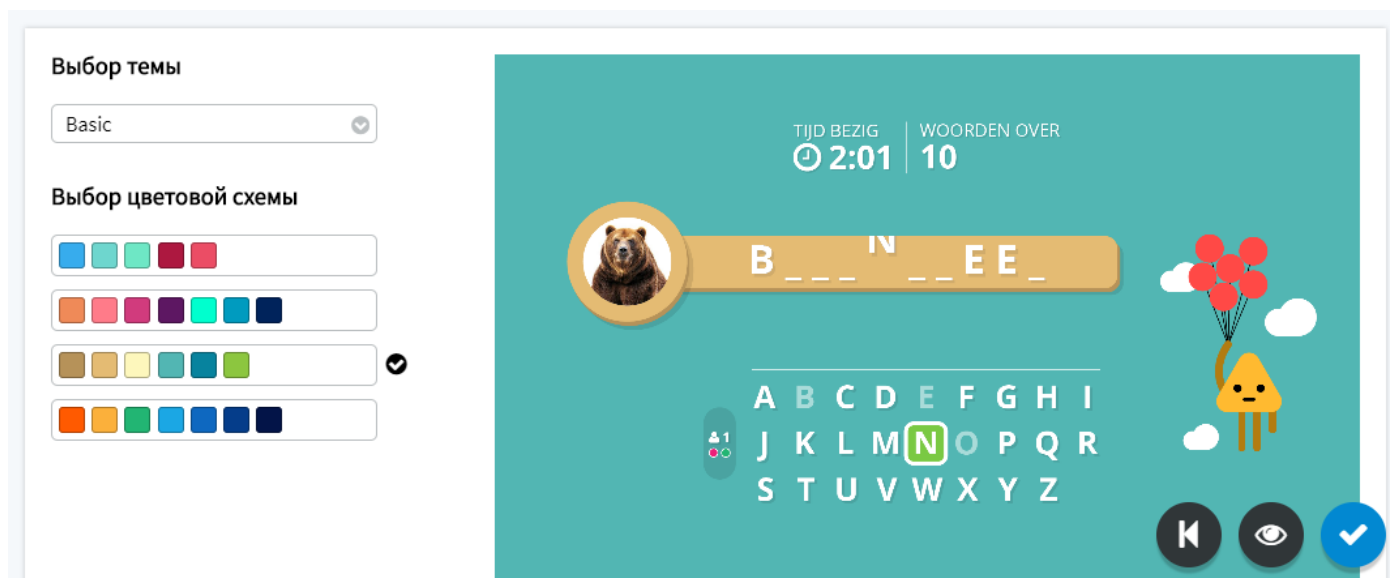
Поворот iMO против часовой стрелки
Переместиться в ряду букв влево

Поворот iMO вперед
Переместиться в ряду букв вверх

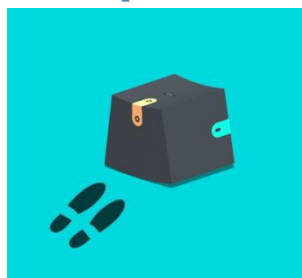
1. Выбор активности 2. Настройка активности 3. Профиль активности 4. Настройка управления 5. Настройки темы

Шаг 4. Выберите шаблон оформления и цветовую схему.



При нажатии на значок , игра сохранится и запустится на выполнение.

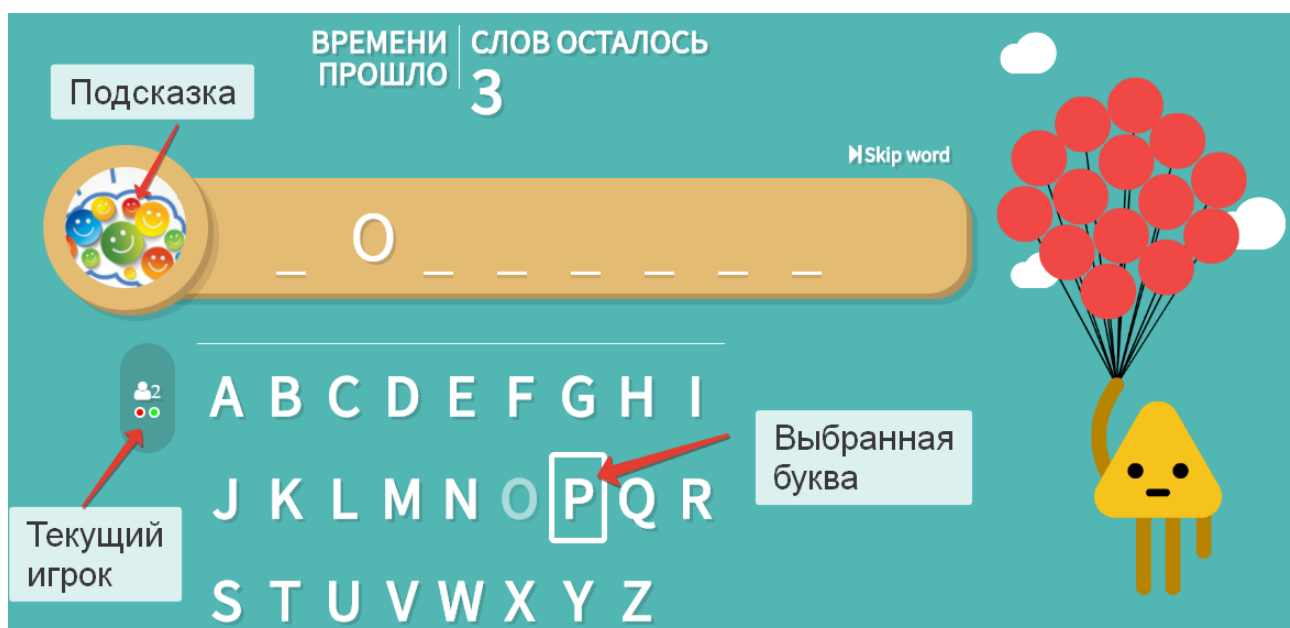
Как играть?



ВАЖНО!

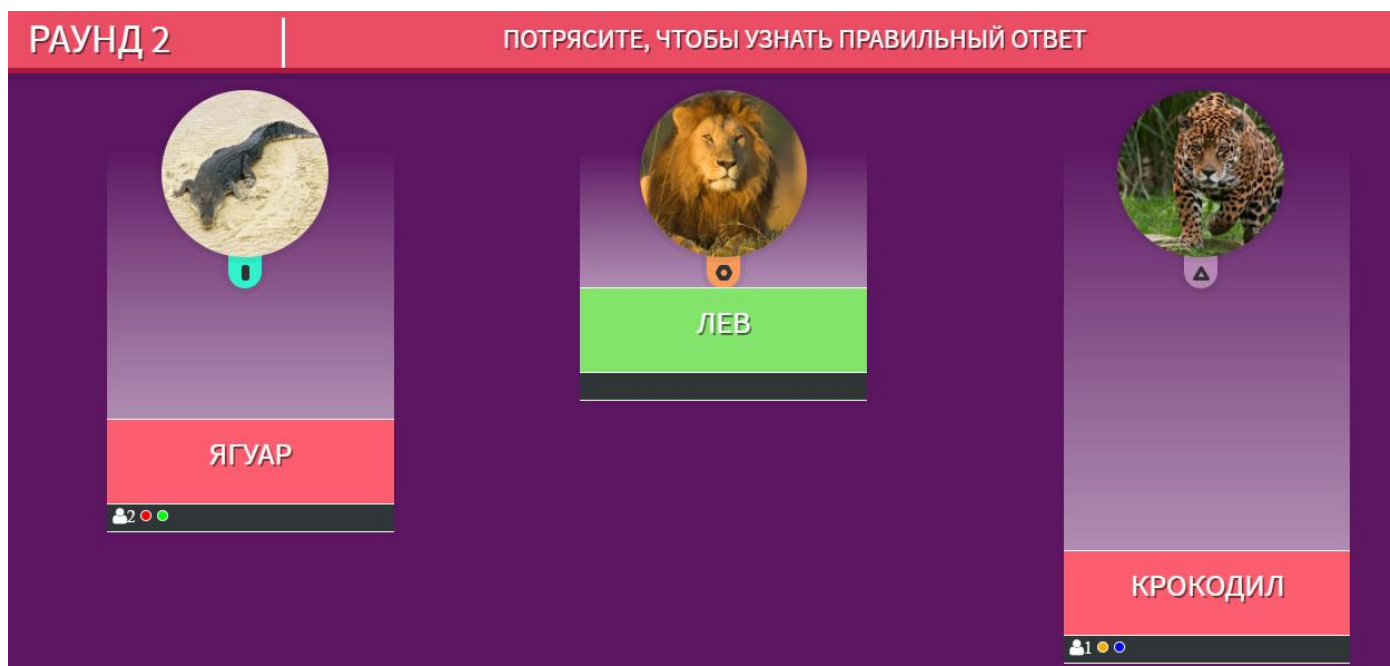
В начале работы с интерактивной игрой «Виселица» необходимо правильно расположить интерактивный куб. Поставьте его так, чтобы грань с желтым кругом была ориентирована вверх, а оранжевый шестиугольник направлен к вам (см. рисунок).

В левой части окна указывается цвет кубика, играющего в данный момент. Чтобы переместиться вверх по таблице букв, вращайте кубик от себя, чтобы переместить вниз – к себе, для смены ряда вращайте кубик влево или вправо. Чтобы выбрать букву, потрясите или подбросьте кубик.



Соответствия

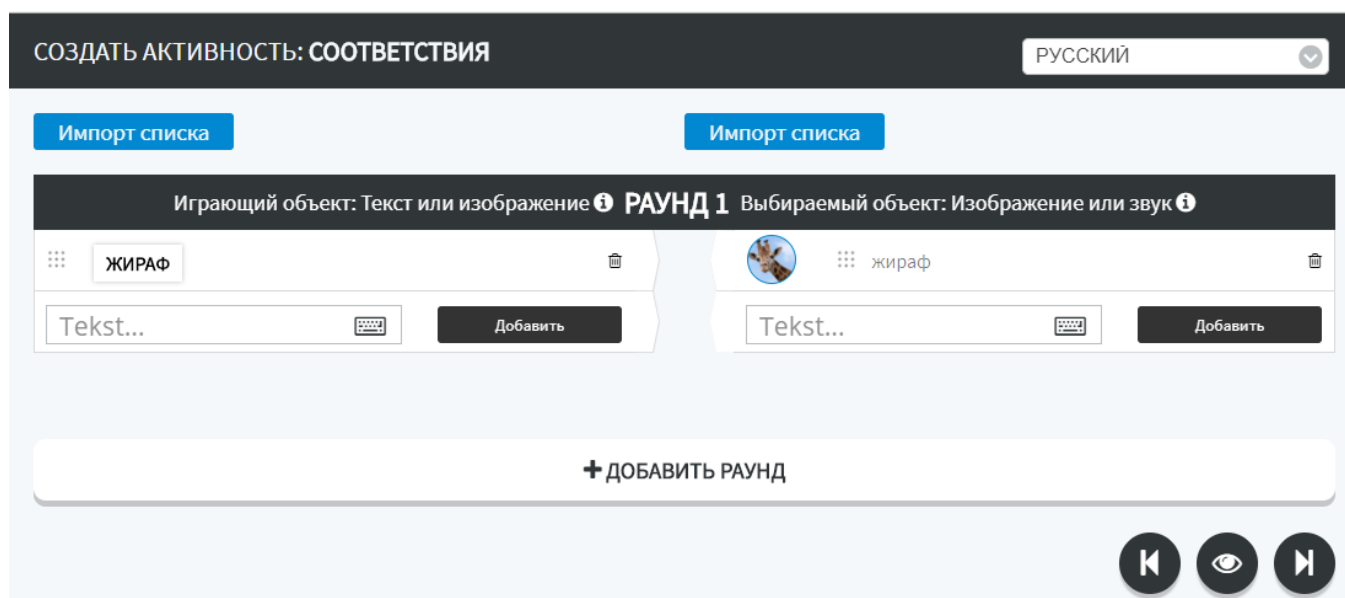
В данном упражнении необходимо указать верные пары. Поставьте каждому изображению или слову в соответствие другое изображение, текст или звуковой файл. Учащиеся могут помогать друг другу выполнять упражнение.



Создание упражнения

Шаг 1. Вначале необходимо добавить слова 1-ого раунда. Введите слово в левом столбце и нажмите кнопку «Добавить», вы можете оставить в качестве элемента для работы введенное слово или выбрать изображение. В правом столбце с помощью кнопки «Добавить», укажите верную пару к объекту в левом столбце. При необходимости добавьте несколько раундов.

Для перехода между шагами создания занятия, используйте кнопки










Шаг 2. Введите **название игры**; выберите **инструменты управления**: интерактивные кубы, клавиатура или касание доски; укажите **количество игроков**, при необходимости установите **ограничение по времени**.

СОЗДАТЬ АКТИВНОСТЬ: СООТВЕТСТВИЯ РУССКИЙ


ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ


Личные фильтры Фильтры маркета


ИМЯ АКТИВНОСТИ	УПРАВЛЕНИЕ	КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ	ОГРАНИЧЕНИЕ ПО ВРЕМЕНИ
Животные Африки  	iMO-Learn <input checked="" type="checkbox"/> Клавиатура <input checked="" type="checkbox"/> Touch controls <input checked="" type="checkbox"/>	2 количество игроков 	Нет ограничения 


  


Шаг 3. На этом шаге вы можете более подробно познакомиться с настройками управления. В списке с левой стороны выберите интерактивные кубы iMO-Learn или клавиатуру.

iMO-Learn 


Обзор управления
Показать все элементы 




Поворот iMO по часовой стрелке
Переместиться в ряду букв вправо 

Поворот iMO против часовой стрелки
Переместиться в ряду букв влево 

Поворот iMO вперед
Переместиться в ряду букв вверх 

ОБЗОР УПРАВЛЕНИЯ




Настройки:
Настройки по умолчанию 

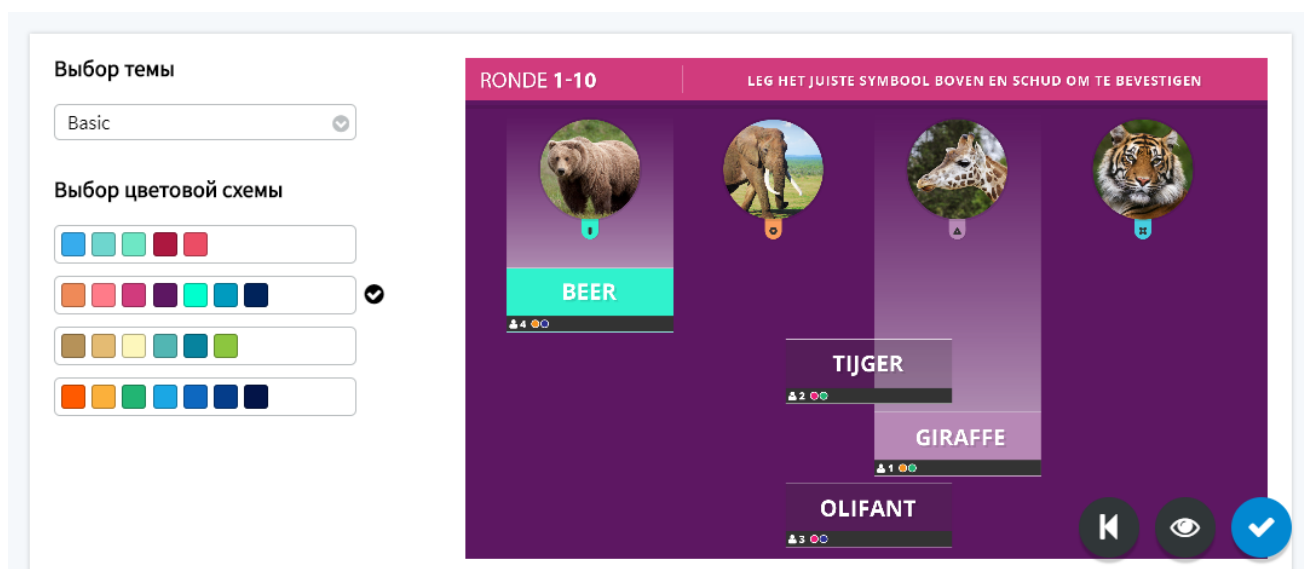
Поворот iMO по часовой стрелке
Переместиться в ряду букв вправо

Поворот iMO против часовой стрелки
Переместиться в ряду букв влево

Поворот iMO вперед
Переместиться в ряду букв вверх

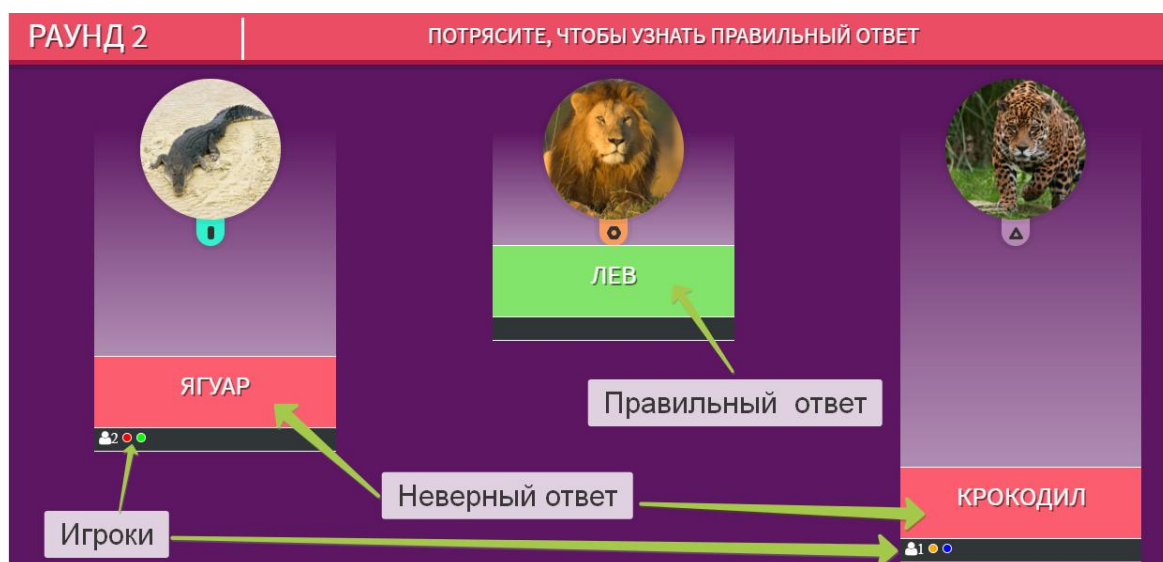
Шаг 4. Выберите шаблон оформления и цветовую схему.



При нажатии на значок , игра сохранится и запустится на выполнение.

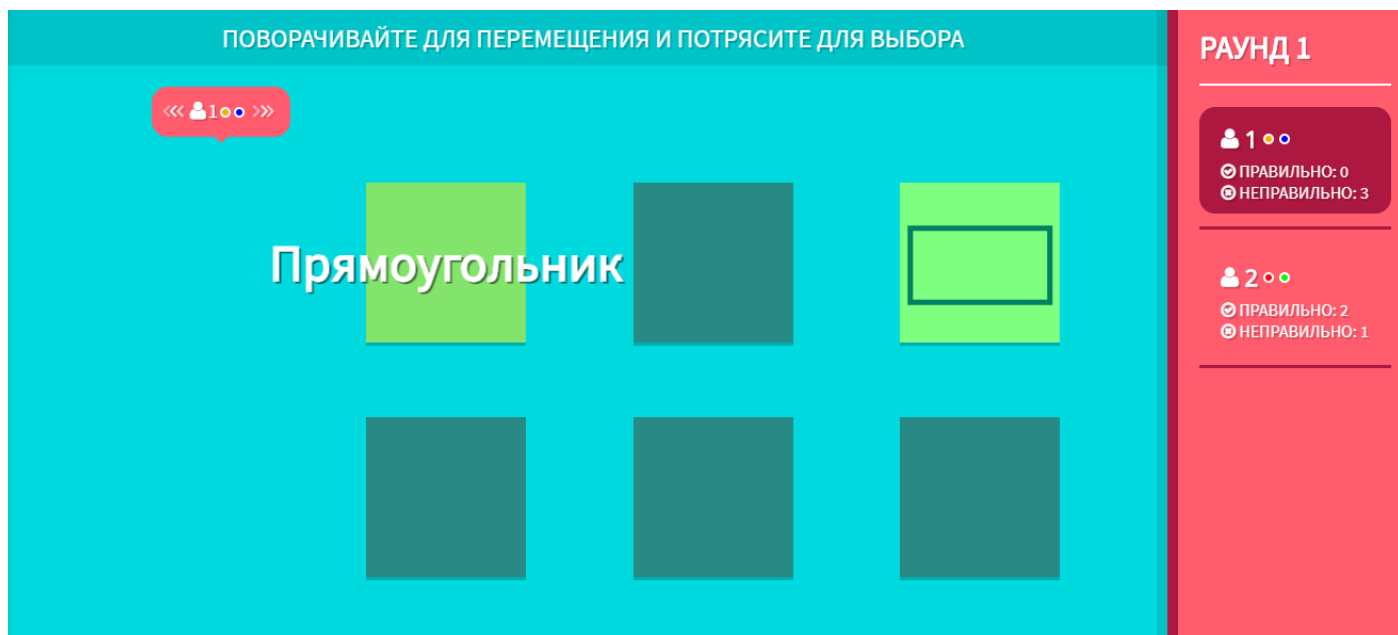
Как играть?

Перед началом работы установите кубы iMO-Learn так, чтобы грань с желтым кругом была направлена вверх. В нижней части слова указывается, какой кубик ему соответствует. Обратите внимание, что подсветка на датчике горит только некоторое время, потом светодиоды выключаются. Постарайтесь запомнить, каким кубиком вы играете. Поверните кубик так, чтобы грань, соответствующая, по вашему мнению, правильному ответу, была обращена наверх. Для подтверждения выбора ответа, потрясите или подбросьте кубик. Если пар больше, чем игроков, то после того как игрок подтвердит свой выбор на текущей паре, откроется доступ к другому объекту. Когда все соответствия будут расставлены и выбор подтверждён (потрясти кубик), верные ответы окрашиваются в зеленый цвет, а неверные – в красный. Чтобы узнать правильные ответы, потрясите кубик снова. Чтобы перейти к следующему раунду, установите кубы iMO-Learn так, чтобы грань с желтым кругом была направлена вверх.



Память

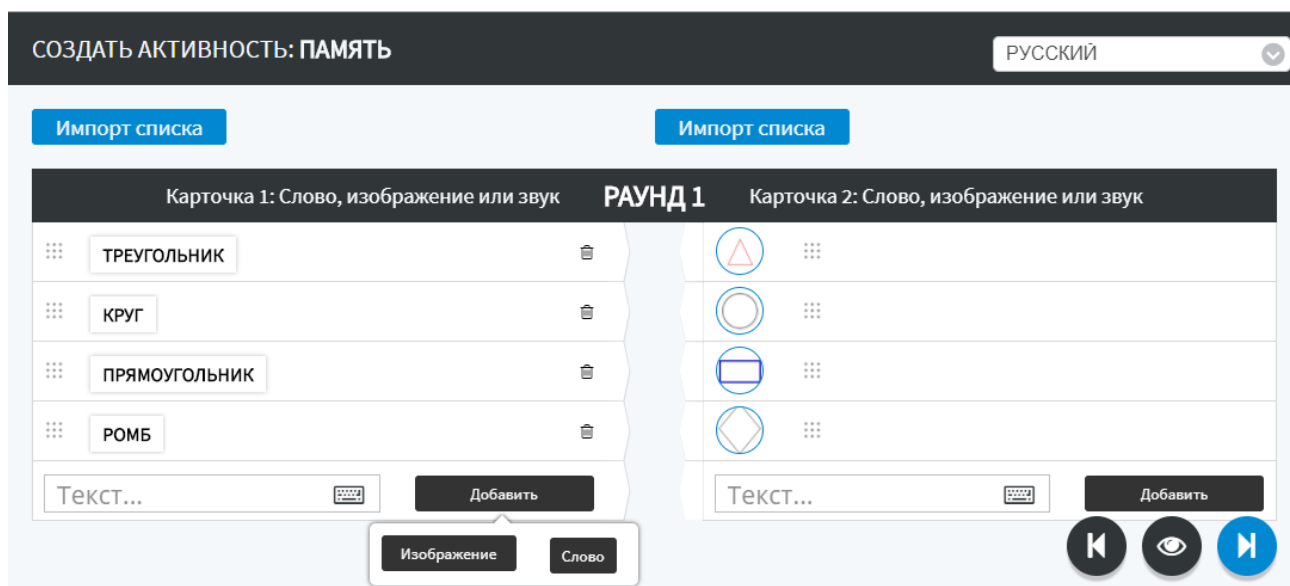
Игра предназначена для развития памяти. Игрокам необходимо находить пары между изображениями, словами и звуками.



Создание упражнения

Шаг 1. Введите слова, которые будут участвовать в игре. Добавьте изображение и/или звуковую подсказку.

Для перехода между шагами создания занятия, используйте кнопки










Шаг 2. Введите **название игры**; выберите **инструменты управления**: интерактивные кубы, клавиатура или касание доски; укажите **количество игроков**, при необходимости установите **ограничение по времени**.

СОЗДАТЬ АКТИВНОСТЬ: ПАМЯТЬ РУССКИЙ


ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ


Личные фильтры Фильтры маркета

ИМЯ АКТИВНОСТИ	УПРАВЛЕНИЕ	КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ	ОГРАНИЧЕНИЕ ПО ВРЕМЕНИ
Простейшие фигуры  	iMO-Learn <input checked="" type="checkbox"/> Клавиатура <input checked="" type="checkbox"/> Touch controls <input checked="" type="checkbox"/>	2 количество игроков 	Нет ограничения 


Шаг 3. На этом шаге вы можете более подробно познакомиться с настройками управления. В списке с левой стороны выберите интерактивные кубы iMO-Learn или клавиатуру.




iMO-Learn 

Обзор управления  Показать все элементы

Обзор управления

⚙️ **Настройки:**




Настройки по умолчанию 

Поворот iMO по часовой стрелке
Переместиться в ряду букв вправо

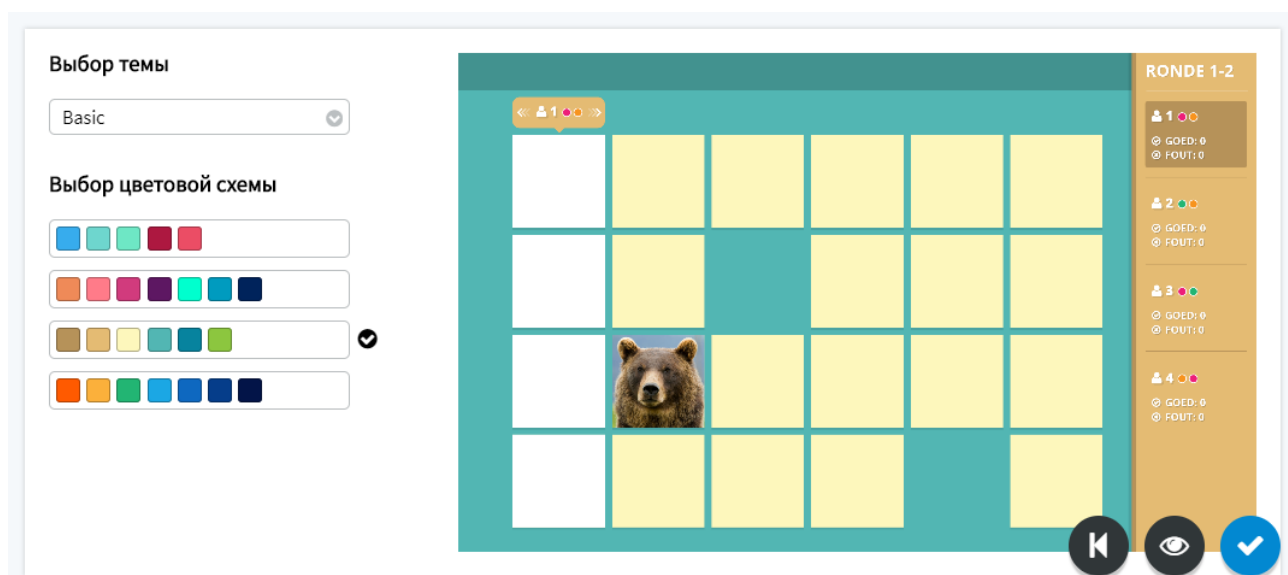
Поворот iMO против часовой стрелки
Переместиться в ряду букв влево


Поворот iMO вперед
Переместиться в ряду букв вверх

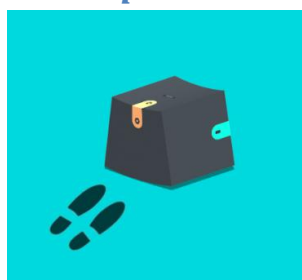
1. Выбор активности 2. Настройка активности 3. Профиль активности 4. Настройка управления 5. Настройки темы

Шаг 4. Выберите шаблон оформления и цветовую схему.



При нажатии на значок , игра сохранится и запустится на выполнение.

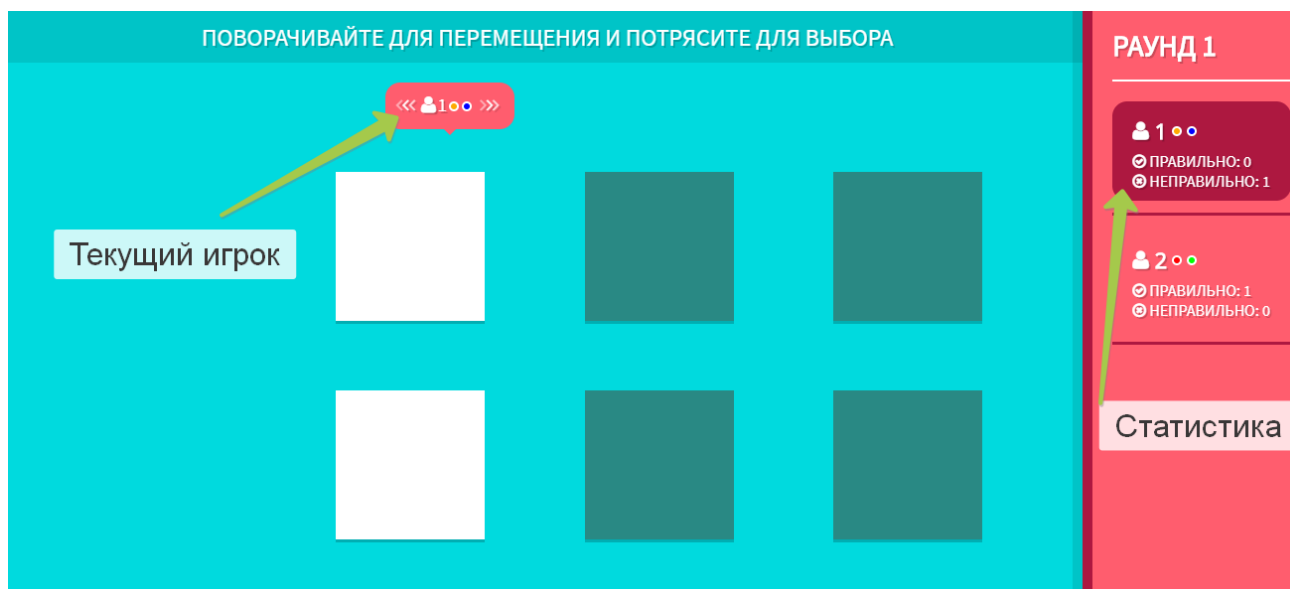
Как играть?



ВАЖНО!

В начале работы с интерактивной игрой «Память» необходимо правильно расположить интерактивный куб. Поставьте его так, чтобы грань с желтым кругом была ориентирована вверх, а оранжевый шестиугольник направлен к вам (см. рисунок).

Игроки участвуют по очереди, текущий игрок определяется по цвету светодиодов на iMO. Выберите столбец, вращая кубик влево или вправо. Потрясите для подтверждения. Выберите строку, вращая кубик от себя и к себе. Потрясите для подтверждения. Карточка перевернется. Аналогичным образом выберите парный элемент. Если пара подобрана верно, то карточки исчезнут с поля, в противном случае ход просто переходит к следующему игроку.



Упорядочивание

Расположите изображения или предложения в правильном порядке. Восстановите ход истории или составьте алгоритм решения задачи. При создании списка учитывайте тот факт, что элементов для упорядочивания может быть не более 6, в случае, если вы используете кубы для управления.

РАУНД 1 | РАСПОЛОЖИТЕ ПРЕДЛОЖЕНИЯ В ПРАВИЛЬНОМ ПОРЯДКЕ И ПОТЯСИТЕ ИМО ДЛЯ ПОДТВЕРЖДЕНИЯ 2:30

События

- 1 Битва на р. Воже
- 2 Грюнвальдская битва
- 3 Феодальная война на Руси
- 4 Присоединение Новгорода к Москве
- 5 "Стояние на Угре"
- 6 Введение "Юрьева дня"

Создание упражнения

Шаг 1. Введите слова, которые будут участвовать в игре. Добавьте изображение и/или звуковую подсказку.

Для перехода между шагами создания занятия, используйте кнопки



СОЗДАТЬ АКТИВНОСТЬ: УПОРЯДОЧИВАНИЕ РУССКИЙ

СОБЫТИЯ

- 1 Битва на р. Воже
- 2 Грюнвальдская битва
- 3 Феодальная война на Руси
- 4 Присоединение Новгорода к Москве
- 5 "Стояние на Угре"
- 6 Введение "Юрьева дня"





+ ДОБАВЬТЕ ТЕКСТ + ДОБАВЬТЕ ИЗОБРАЖЕНИЕ

Шаг 2. Введите **название игры**; выберите **инструменты управления**: интерактивные кубы, клавиатура или касание доски; укажите **количество игроков**, при необходимости установите **ограничение по времени**.


СОЗДАТЬ АКТИВНОСТЬ: УПОРЯДОЧИВАНИЕ РУССКИЙ


ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ


Личные фильтры Фильтры маркета


ИМЯ АКТИВНОСТИ	УПРАВЛЕНИЕ	КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ	ОГРАНИЧЕНИЕ ПО ВРЕМЕНИ
История  	iMO-Learn <input checked="" type="checkbox"/> Клавиатура <input checked="" type="checkbox"/> Touch controls <input checked="" type="checkbox"/>	2 количество игроков 	Нет ограничения 


Шаг 3. На этом шаге вы можете более подробно познакомиться с настройками управления. В списке с левой стороны выберите интерактивные кубы iMO-Learn или клавиатуру.

iMO-Learn 



Обзор управления
Показать все элементы 


Поворот iMO по часовой стрелке
Переместиться в ряду букв вправо 


Поворот iMO против часовой стрелки
Переместиться в ряду букв влево 


Поворот iMO вперед
Переместиться в ряду букв вверх 


ОБЗОР УПРАВЛЕНИЯ

Настройки: 
Настройки по умолчанию 


Поворот iMO по часовой стрелке
Переместиться в ряду букв вправо

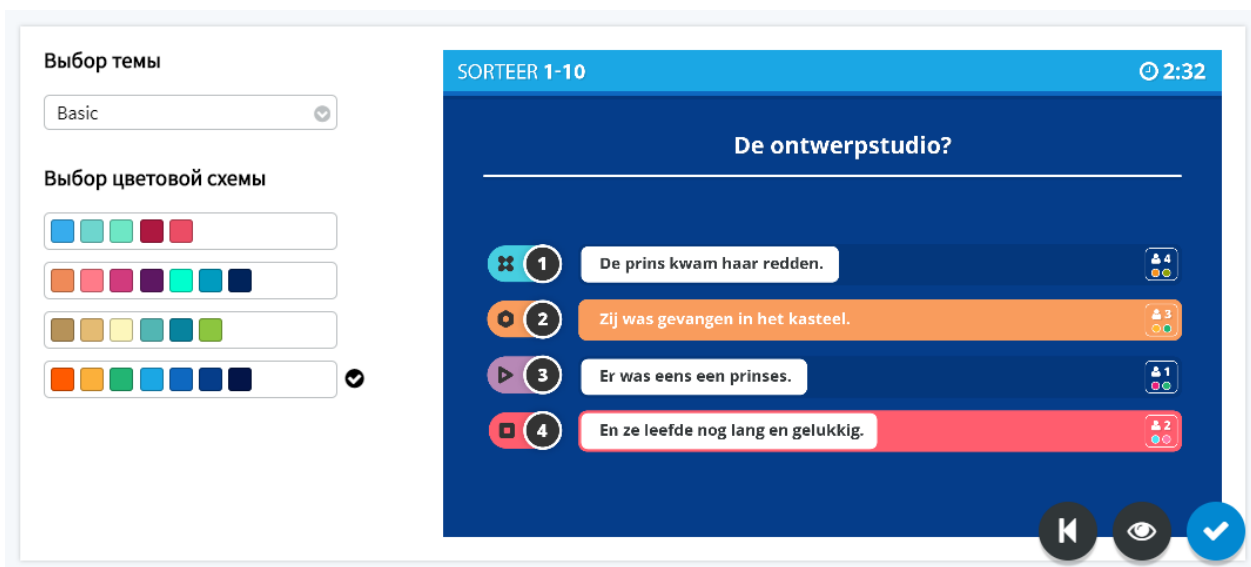

Поворот iMO против часовой стрелки
Переместиться в ряду букв влево


Поворот iMO вперед
Переместиться в ряду букв вверх



1. Выбор активности 2. Настройка активности 3. Профиль активности 4. Настройка управления 5. Настройки темы

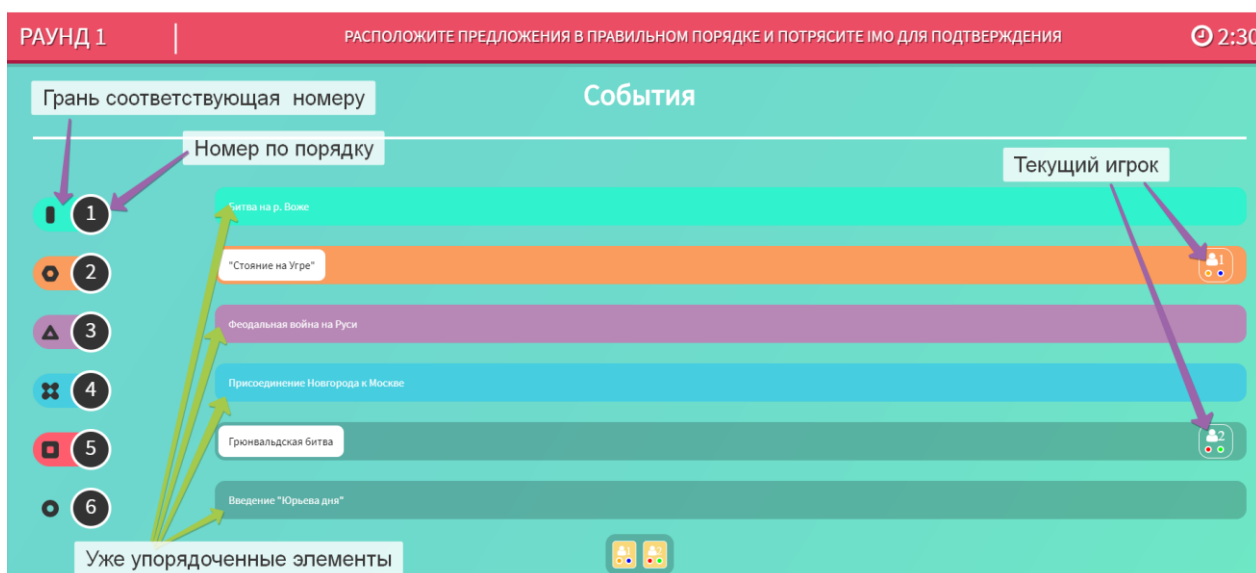
Шаг 4. Выберите шаблон оформления и цветовую схему.



При нажатии на значок , игра сохранится и запустится на выполнение.

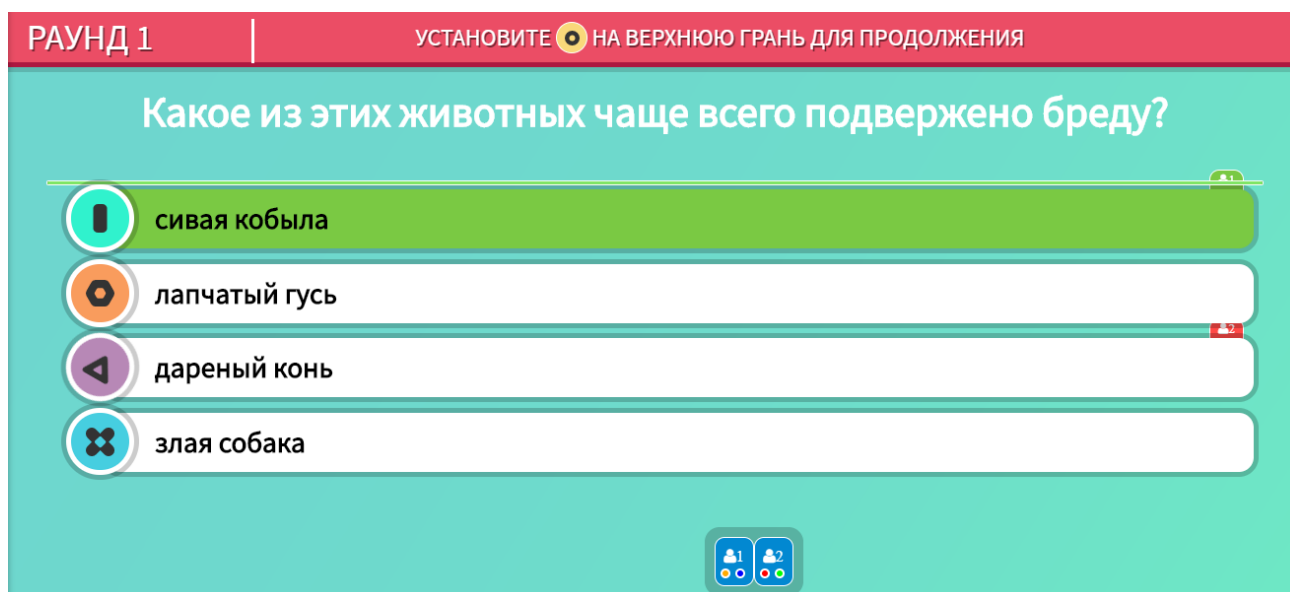
Как играть?

Перед началом работы установите кубы iMO-Learn так, чтобы грань с желтым кругом была направлена вверх. У каждого элемента списка справа указывается, какой кубик ему соответствует. Обратите внимание, что подсветка на датчике горит только некоторое время, потом светодиоды выключаются. Постарайтесь запомнить, каким кубиком вы играете. Поверните кубик так, чтобы грань, соответствующая, по вашему мнению, правильному номеру по порядку для этого элемента списка, была обращена наверх. Для подтверждения выбора ответа, потрясите или подбросьте кубик. Если остались неупорядоченные элементы, то управление перейдет к следующему элементу списка. Когда все соответствия будут расставлены, верные ответы окрашиваются в зеленый цвет, а неверные – в красный. Чтобы перейти к следующему раунду, установите кубы iMO-Learn так, чтобы грань с желтым кругом была направлена вверх.



Множественный выбор

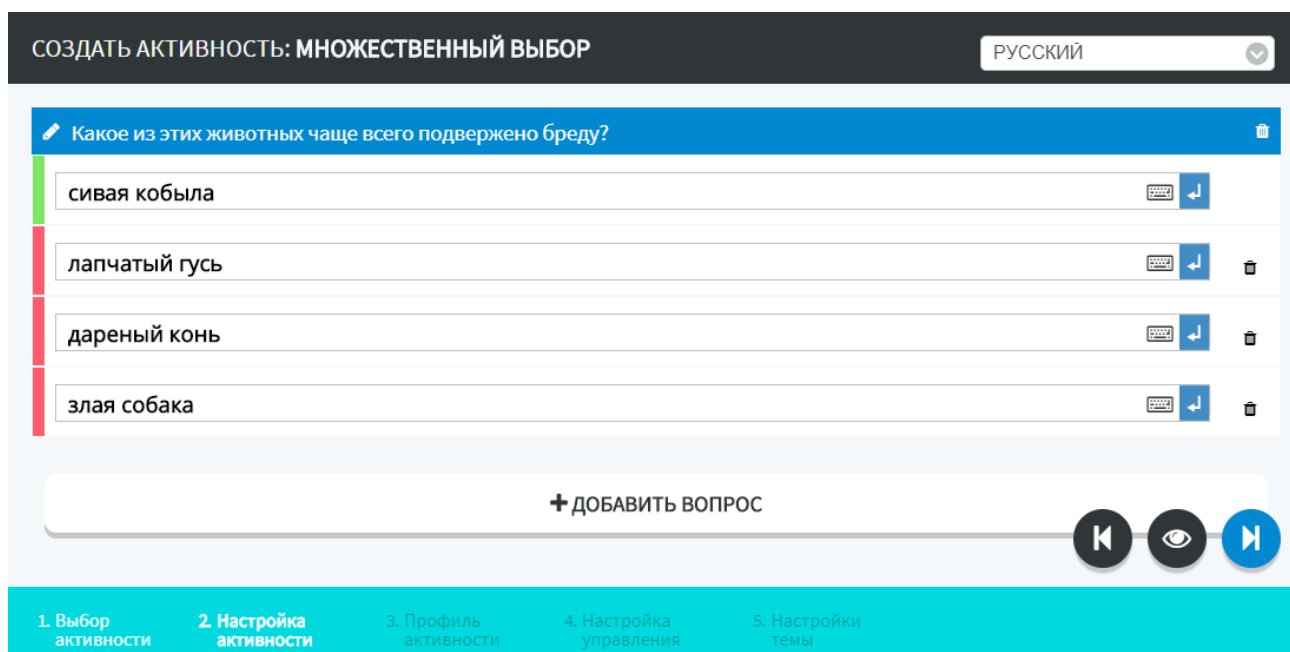
Игра предназначена для развития памяти. Игрокам необходимо находить пары между изображениями, словами и звуками.



Создание упражнения

Шаг 1. Введите слова, которые будут участвовать в игре. Добавьте изображение и/или звуковую подсказку.

Для перехода между шагами создания занятия, используйте кнопки



Шаг 2. Введите **название игры**; выберите **инструменты управления**: интерактивные кубы, клавиатура или касание доски; укажите **количество игроков**, при необходимости установите **ограничение по времени**.

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

Личные фильтры Фильтры маркета

ИМЯ АКТИВНОСТИ

Блиц-опрос



УПРАВЛЕНИЕ

iMO-Learn



Клавиатура



Touch controls



КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ

2 количество игроков

ОГРАНИЧЕНИЕ ПО ВРЕМЕНИ

Нет ограничения



1. Выбор активности

2. Настройка активности

3. Профиль активности

4. Настройка управления

5. Настройки темы

Шаг 3. На этом шаге вы можете более подробно познакомиться с настройками управления. В списке с левой стороны выберите интерактивные кубы iMO-Learn или клавиатуру.

iMO-Learn

Обзор управления

Показать все элементы

Поворот iMO по часовой стрелке
Переместиться в ряду букв вправо

Поворот iMO против часовой стрелки
Переместиться в ряду букв влево

Поворот iMO вперед
Переместиться в ряду букв вверх

ОБЗОР УПРАВЛЕНИЯ

Настройки:

Настройки по умолчанию



Поворот iMO по часовой стрелке
Переместиться в ряду букв вправо



Поворот iMO против часовой стрелки
Переместиться в ряду букв влево



Поворот iMO вперед
Переместиться в ряду букв вверх



1. Выбор активности

2. Настройка активности

3. Профиль активности

4. Настройка управления

5. Настройки темы

Шаг 4. Выберите шаблон оформления и цветовую схему.



При нажатии на значок , игра сохранится и запустится на выполнение.

Как играть?

При ответе на вопрос, игроки устанавливают свой кубик так, чтобы грань, соответствующая правильному ответу, была обращена вверх. Правильный ответ отмечается зеленым цветом, неправильный – красным. Чтобы перейти к следующему раунду, установите кубы iMO-Learn так, чтобы грань с желтым кругом была направлена вверх.

