

ITLS

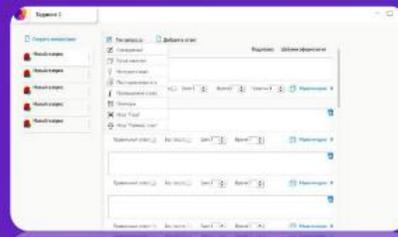
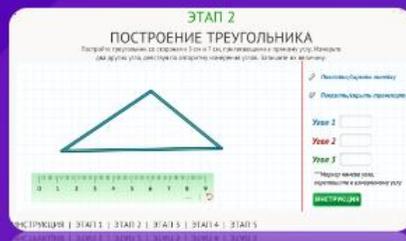
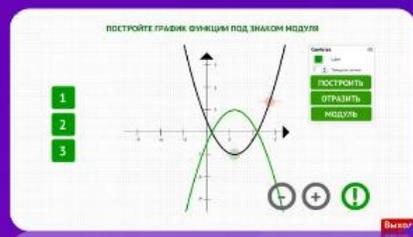
БІЛІМ-ОЙЫНДАР ӘЛЕМІН ҚҰРА!

#ТРЕНАЖЕРЫ

#РОЛЕВЫЕ ИГРЫ

#ИНТЕРАКТИВНЫЕ ЗАДАНИЯ

#СИМУЛЯТОРЫ



#ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ ИГРЫ

#ГРУППОВЫЕ И ПАРНЫЕ ЗАДАНИЯ

#ОНЛАЙН ОЛИМПИАДА

#ИНТЕРАКТИВНЫЙ УРОК

#ВИКТОРИНЫ

ITLS

СОЗДАЙ МИР ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫХ ИГР!

www.itls.kz +7 771 046 4685

Профильные_решения_под_предметы

Шаблоны_для_быстрой_разработки

Система_оценки_и_аналитики

ЧТО УМЕЕТ ITLS?

это платформа для создания и использования образовательного контента.

Готовый контент не всегда соответствует потребностям и адаптировать его под урок нет возможности. Классические тесты и слайды – неэффективны и неинтересны учащимся.

ITLS позволяет создавать интересные интерактивные задания с профильным предметным уклоном, которые заинтересуют любого учащегося. Созданные задания интегрируются в любой образовательный процесс: урок, олимпиада, домашнее задание, и доступны на мобильных устройствах!



100%_казахстанский_продукт

Образовательные_игры

Доступ_на_мобильных_устройствах

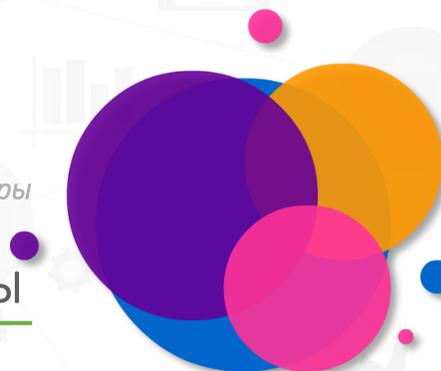
Казахский_и_Русский_интерфейс

ИНТЕРАКТИВНЫЕ СЛАЙДЫ

СИМУЛЯТОРЫ

✓ Интерактивный урок

✓ Групповые и парные задания



АРКАДНЫЕ ИГРЫ

✓ Домашняя работа

✓ Онлайн Олимпиада

ИНТЕРАКТИВНЫЕ ЗАДАНИЯ

РОЛЕВЫЕ ИГРЫ

✓ Образовательные игры

✓ Соревнования и викторина

ПРИМЕРЫ ITLS

Интерактивные задания и виртуальные инструменты

Сопоставьте карточки с заголовками. Для выполнения задания, перетащите выбранную карточку под необходимую графу

Принять ответы

$y = -3x^2$ $y = x^2 - 2$ $y = (x + 5)^2$ $y = \frac{1}{2}x^2 + 1$ $y = -4(x - 3)^2 + 2$

Функция – квадратичная
График – парабола
Ветви – вверх
Вершина (-5; 0)
Параллельный перенос по оси Oх на 5 единиц влево
Одна точка пересечения с осью Oх
Ось симметрии $x = -5$

Функция – квадратичная
График – парабола
Ветви – вверх
Вершина (0; -2)
Параллельный перенос по оси Oу на 2 единицы вниз
Две точки пересечения с осью Oх
Ось симметрии – ось Oх

Функция – квадратичная
График – парабола
Ветви – вниз
Вершина (1; 2)
Растяжение вдоль оси Oу
Параллельный перенос по оси Oу на 2 единицы вверх
Параллельный перенос по оси Oх на 3 единицы вправо
Две точки пересечения с осью Oх
Ось симметрии $x = 3$

Функция – квадратичная
График – парабола
Ветви – вверх
Вершина (0; 1)
Параллельный перенос по оси Oу на 1 единицу вверх
Оси Oх
Две точки пересечения с осью Oх
Ось симметрии – ось Oу

Рекорды Доска Проверка Д/З Команда Лекция Тест Игра

Выход

Отвечать на простые вопросы – скучно.

ITLS позволяет тестовые вопросы прервать в интерактивные задания и поддерживает:

- Интерактивные задачи на движение, работу, смеси и проценты
- Построение графиков функций
- Микроскопы и лупы
- Линейки и транспортиры
- Атласы и карты
- Мозаика
- Сопоставление и перетаскивание объектов
- Поиск пропущенных букв и слов
- Поиск элементов изображений
- Задания по таблице Менделеева

ПОСТРОЙТЕ ГРАФИК ФУНКЦИИ ПОД ЗНАКОМ МОДУЛЯ

1
2
3

Свойства
Цвет
Толщина линии
ПОСТРОИТЬ
ОТРАЗИТЬ
МОДУЛЬ

Выход

Возможности системы растут!

Под каждый профильный предмет можно подобрать уникальный инструмент.

ПРИМЕРЫ ITLS

Рольевые игры и Симуляторы

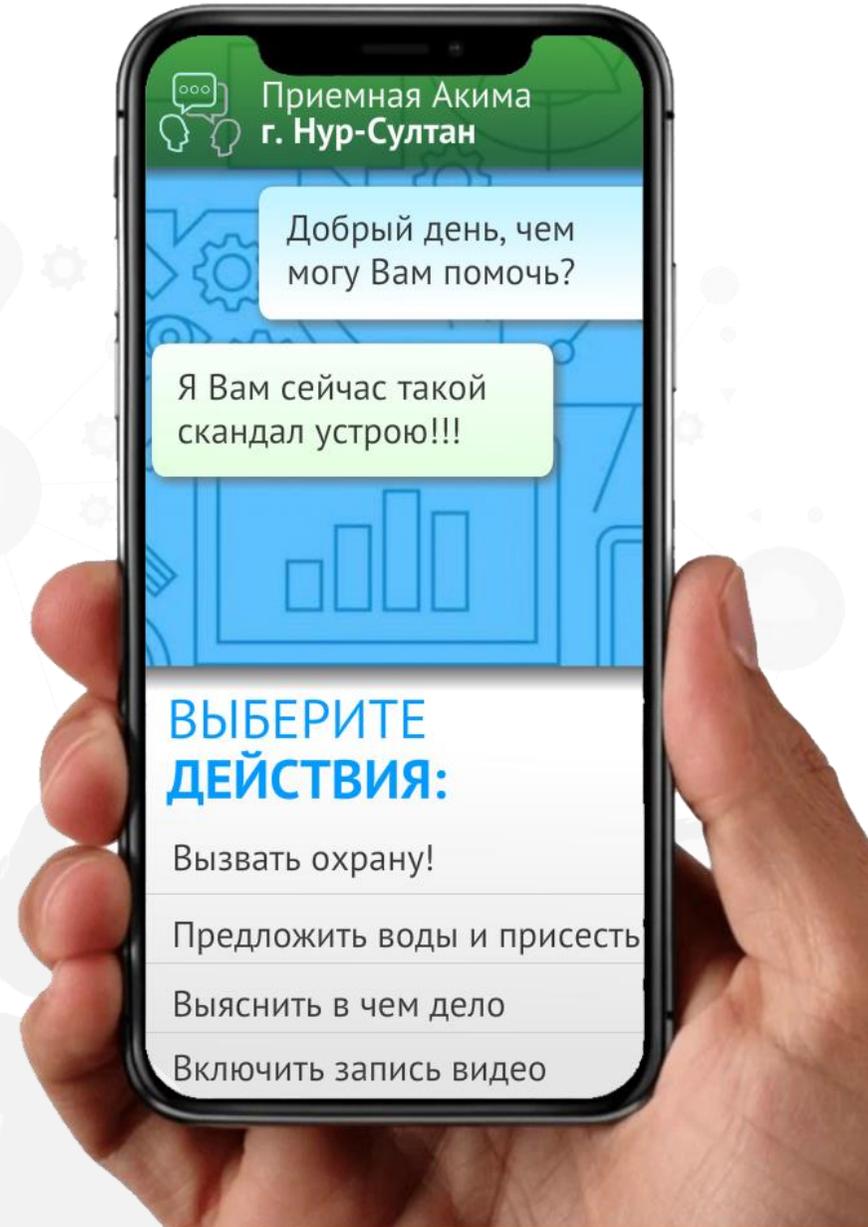
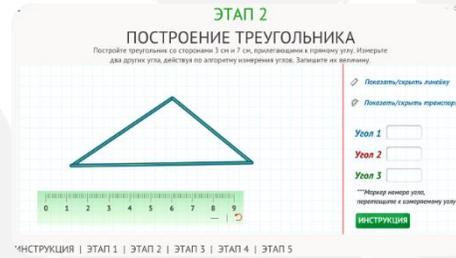
Данные инструменты идеально подходят для отработки коммуникативных навыков и алгоритмов действий.

В зависимости от ответов сценарий игры, доступные действия и визуализация экранов, меняется.

Конструктор Симуляторов позволяет реализовать виртуальную лабораторию, экономические игры и любые тренажеры для отработки последовательно действий.

Имеется поддержка:

- *Интерактивных заданий и инструментов*
- *Таймера*
- *Системы баллов*
- *Бланков и графиков*
- *Мультимедиа контента*
- *Шаблонов оформления*



ПРИМЕРЫ ITLS

Игра «Ходилка» в режиме реального времени

Брось кубики > Перемести персонажа > Ответь на вопрос > И получи награду!

Классическая настольная игра теперь доступна в образовательном процессе на смартфонах учащихся.

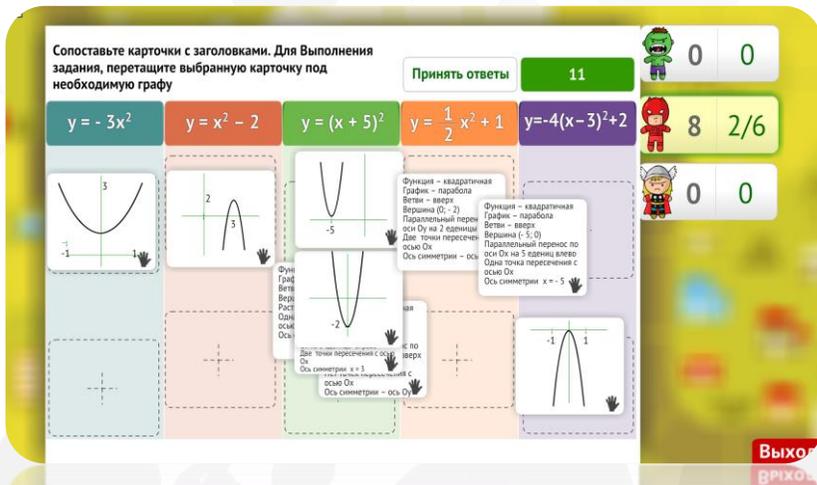
Каждая ячейка игрового поля хранит в себе вопросы!

Ответив правильно, игрок получает дополнительное преимущество!

Игра может быть интегрирована в урок или доступна для внешкольного образования.

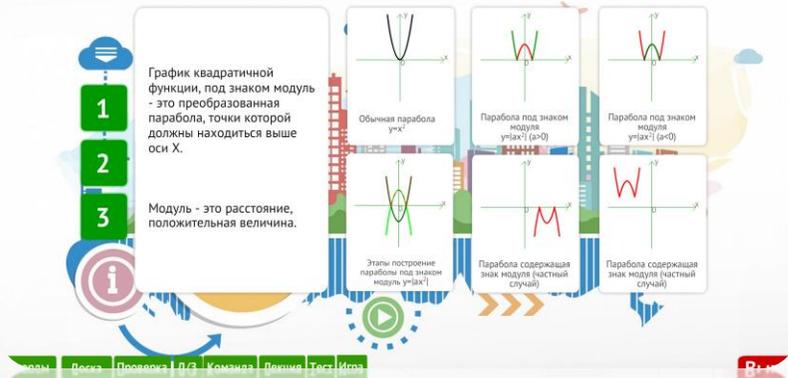
Доступные типы игры в 2022 году:

- **Лабиринт** – чтобы пройти игру, нужно хорошо знать предмет
- **Бои персонажей** – прокачивай скилы, изучая учебную программу
- **Поймай, слови, стреляй, прыгай** – классические тайм-квиллеры с элементами образования



ПРИМЕРЫ ITLS

ЧТО ТАКОЕ ГРАФИК КВАДРАТИЧНОЙ ФУНКЦИИ, СОДЕРЖАЩИЙ ЗНАК МОДУЛЯ?



Лекционный материал и открытый урок

Создавайте интерактивные блок-схемы, карточки знаний, презентационные материалы и добавляйте интерактивные тесты в свой обычный урок.

Учащиеся на своих личных смартфонах смогут проходить опросы и задания.

Поддержка парного режима и командных соревнований позволяет сделать процесс более увлекательным.

А система рейтингов и визуализации укрепляет соревновательный дух и тягу к знаниям.

КАК ПОСТРОИТЬ ГРАФИК КВАДРАТИЧНОЙ ФУНКЦИИ, СОДЕРЖАЩИЙ ЗНАК МОДУЛЯ?



Домашние задания, олимпиады, викторины

Назначить конкретному классу задачу или провести олимпиаду для всего города – легко!

Система назначений позволяет правильно настроить даты, время и доступ к заданиям.

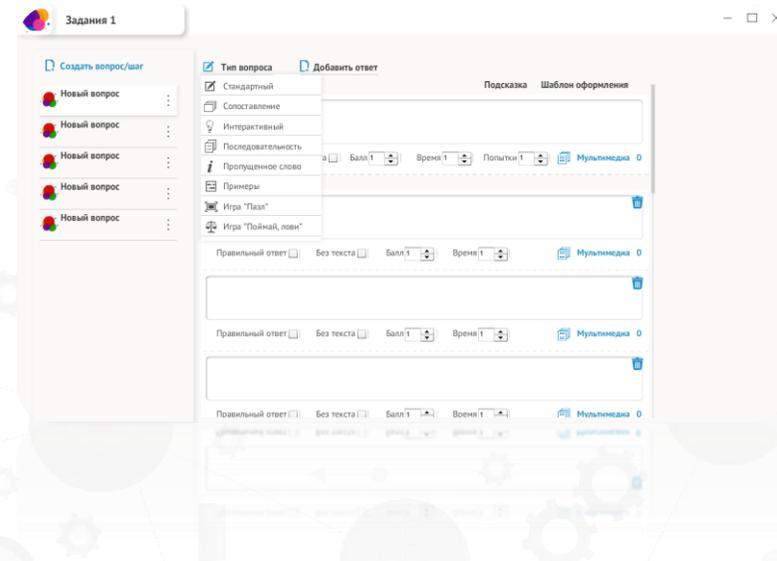
А система аналитики и отчетов упрощает процесс проверки.

КАК РАБОТАЕТ ITLS?

1. Создайте с помощью конструктора задания или урок

2. Произведите назначение, используя личный кабинет

3. Контент доступен для учеников на смартфонах и ПК



ТРУДНО ЛИ УЧИТЕЛЮ?

Шаблоны и база вопросов

Позволяют создать контент максимально быстро и легко

Ученики создают - использует учитель

в повседневной практики. Вместо презентаций ученики могут создавать интерактивные задания

Поддержка, обучение и внедрение

Команда ITLS всегда на связи, готова развиваться и воплощать в реальность любые идеи!

The image displays two screenshots of educational software. The top screenshot, titled "Задания 1", shows a "Создать вопрос/шаблон" (Create question/template) interface. It features a list of "Новый вопрос" (New question) items on the left and a main configuration area on the right. The configuration area includes options for "Тип вопроса" (Question type) such as "Стандартный" (Standard), "Сопоставление" (Matching), "Интерактивный" (Interactive), "Последовательность" (Sequence), "Пропущенное слово" (Missing word), "Примеры" (Examples), "Игра 'Пазл'" (Puzzle game), and "Игра 'Поймай, лови'" (Catch game). It also includes fields for "Правильный ответ" (Correct answer), "Балл" (Points), "Время" (Time), and "Попытки" (Attempts). The bottom screenshot shows a "Редактор формул" (Formula editor) interface. It features a toolbar with mathematical symbols like Σ , \int , f , $\sqrt{\quad}$, and \angle . Below the toolbar, a large workspace displays a complex formula: $\Sigma^{\int} f^{\sqrt{1}} \frac{1}{2x}$. A "СВОЙСТВА" (Properties) panel on the right allows for editing the text block, including fields for "Введите символы:" (Enter symbols:), "Цвет текста:" (Text color:), "Цвет фона:" (Background color:), and "Размер текста:" (Text size:). Buttons for "ПРИМЕНИТЬ" (Apply) and "УДАЛИТЬ" (Delete) are visible at the bottom.

МОДЕЛЬ ВНЕДРЕНИЯ

-  Создание демо контента под профиль образовательного учреждения
-  Получение обратной связи от педагогов и фокусной группы учащихся
-  Адаптация конструкторов/шаблонов под профиль образовательного учреждения
-  Обучение работы с системой педагогов
-  Внедрение системы для учащихся



ПОЧЕМУ ITLS?



Простота создания:

готовые шаблоны и база вопросов, упрощают процесс разработки. Пользователь тратит от 15 минут на разработку задания.



Виртуальные инструменты:

графики функций, редакторы формул, линейки, транспортир, компас, микроскоп и другие инструменты позволяют создавать задания под любой предмет.



Аналитика и отчетность:

инструмент аналитики по меткам, позволяет собрать сквозную аналитику из множества заданий, и отследить образовательный прогресс учащегося по определенной теме.



Создают ученики – использует учитель:

Сервисы самостоятельной работы для учащихся, гораздо лучше позволяют усвоить тему, на которую создают тренажер. Созданный контент учитель может использовать в своей практике.



Учись играя:

элементы аркадных игр в заданиях и интерактивные игры, с образовательным контентом, повышают интерес учащихся к процессу обучения.



Режим реального времени:

парная работа и командное выполнение одного задания, в режиме реального времени, делает образовательный процесс увлекательным.



100% казахстанский продукт:

команда разработчиков, постоянно совершенствует продукт под потребности казахстанского образования, и постоянно расширяет возможности сервисов проекта.



Персональный подход к внедрению:

Адаптация конструкторов/шаблонов под профиль образовательного учреждения позволяют максимально эффективно использовать систему.

Хотите сотрудничать?

Посетите наш сайт или свяжитесь с нами!

www.itls.kz +7 771 046 4685