

funtronic

WYPRZEDZAMY CZAS



SETKI PLACÓWEK
korzystających
z produktów
Funtronic



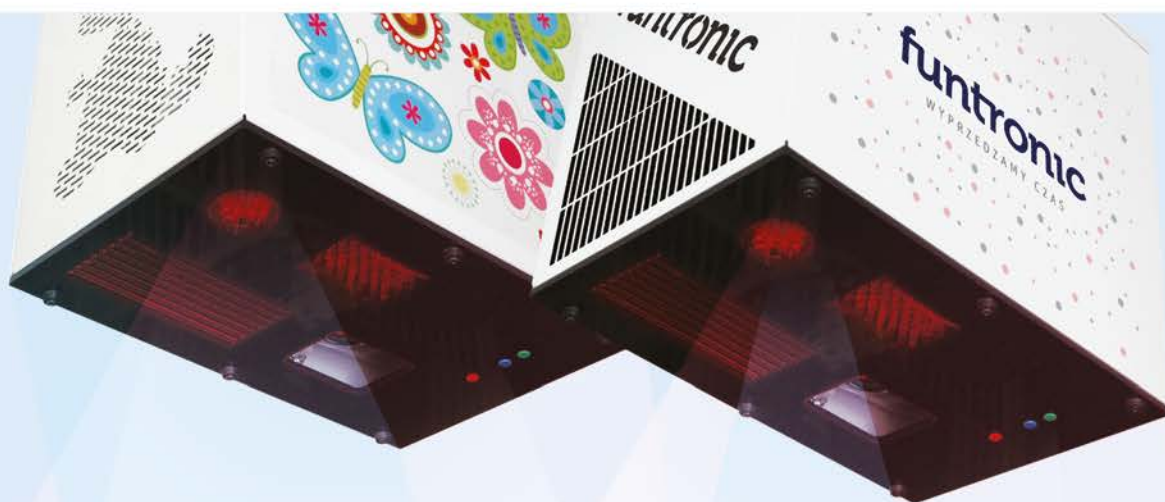
**SZEROKIE
SPEKTRUM
ZASTOSOWAŃ**
w edukacji
i rehabilitacji



**INTERAKTYWNA
PLATFORMA**
do pobierania
aktualnych
gier i aplikacji



**MOŻLIWOŚĆ
DOPASOWANIA
APLIKACJI**
do indywidualnych
potrzeb placówek



magiczny dywan

**to multimedialne narzędzie edukacyjne zawierające
w sobie komputer, projektor i zestaw czujników ruchu.**

Obraz wyświetlany na podłodze tworzy wirtualny „magiczny dywan”, na którym dzieci w wieku przedszkolnym oraz szkolnym przeżywają wspaniałe przygody, poczynając od gier i zabaw ruchowych, po edukację poznawczą ze wszystkich dziedzin wiedzy. Nauczyciele, wybierając pracę z podłogą interaktywną **Magiczny Dywan**, otrzymują wsparcie merytoryczno-dydaktyczne w postaci pakietu metodycznego, uwzględniającego wymogi podstawy programowej i Cyfrowej Szkoły.

Funkcjonalność **Magicznego Dywanu** umożliwia szerokie spektrum zastosowań w każdym pomieszczeniu na jasnym i jednolitym podłożu. Uczniowie za pomocą ruchów rękami lub nogami bierze udział w zabawie z **Magicznym Dywanem**. Wielkość wyświetlanego obrazu zależy od wysokości zawieszenia urządzenia nad powierzchnią podłogi i zbliżona jest do prostokąta o wymiarach 2 X 3 metry. Zaletą tej pomocy edukacyjnej jest niezwykła łatwość obsługi wyłącznie za pomocą pilota zdalnego sterowania - z zasadą obsługi podobną do domowego telewizora.

Magiczny Dywan został zaprojektowany przez polskich inżynierów i jest produkowany w Polsce. Kupując **Magiczny Dywan** wspierasz polski przemysł elektroniczny.

Skontaktuj się z nami

Funtronic sp. z o.o.
Kwidzińska 1a, 04-695 Warszawa

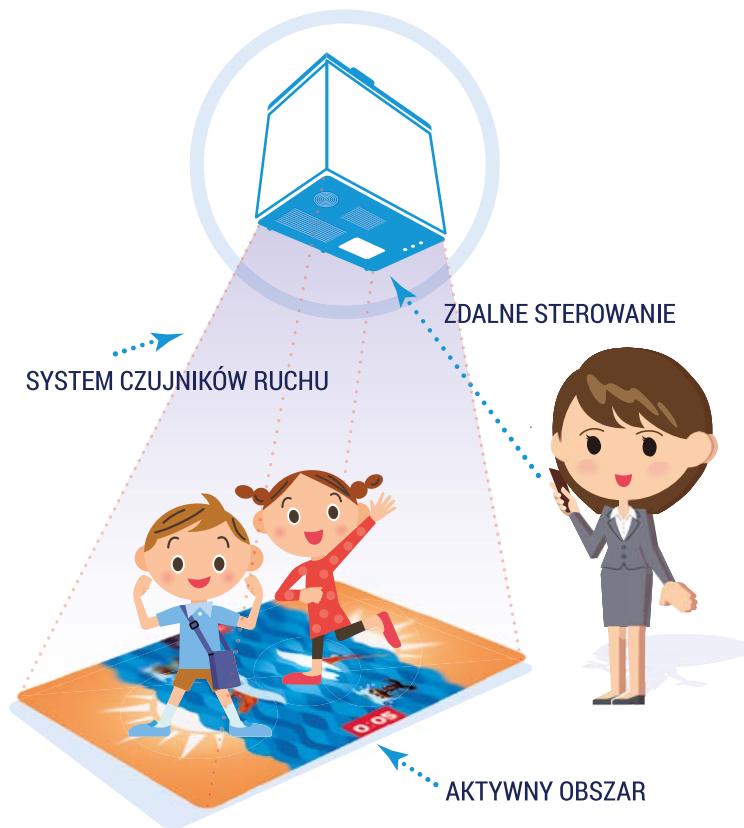
Tel.: 22 610 02 30
E-mail: biuro@funtronic.eu



magiczny dywan

Z PAKIETAMI GIER EDUKACYJNYCH DLA PRZEDSZKOLI ORAZ SZKÓŁ PODSTAWOWYCH KLASY (0 - III i IV-VI)

- rozwija dużą motorykę wykorzystując różnorodność ćwiczeń ruchowych
- wpływa pozytywnie na interakcje między dziećmi i zapobiega alienacji
- świetnie organizuje czas w świetlicy i podczas przerw
- łączy zabawę i naukę wykorzystując elementy grywalizacji
- pozytywnie wpływa na koncentrację uczniów
- wspomaga realizację Podstawy Programowej w zakresie TIK
- zawiera dopasowany do podstawy programowej pakiet gier i zabaw edukacyjnych
- kształtuje nawyk powtarzania



ponad 5 000 pytań do różnych przedmiotów



Sprawdzone formy utrwalania wiedzy: quizy, mapy myśli, zabawy w skojarzenia, logiczne wnioskowanie.

