

# funtronic

WYPRZEDZAMY CZAS



**SETKI PLACÓWEK**  
korzystających  
z produktów  
Funtronic



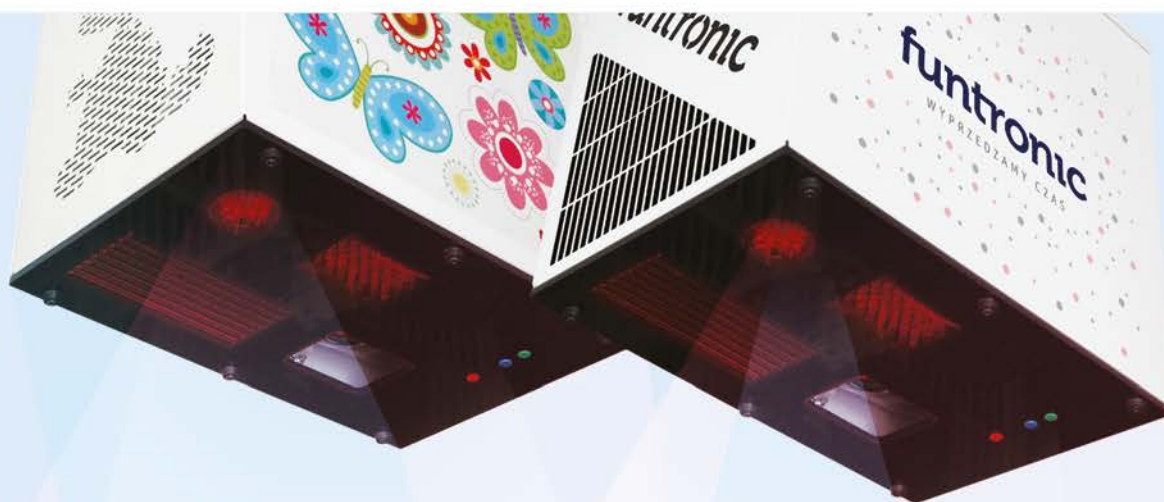
**SZEROKIE  
SPEKTRUM  
ZASTOSOWAŃ**  
w edukacji  
i rehabilitacji



**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. Uczeń 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.

Autoryzowany partner



**COPYBOX Sp. z o.o.**  
ul. Sienkiewicza 14,  
87-100 Toruń

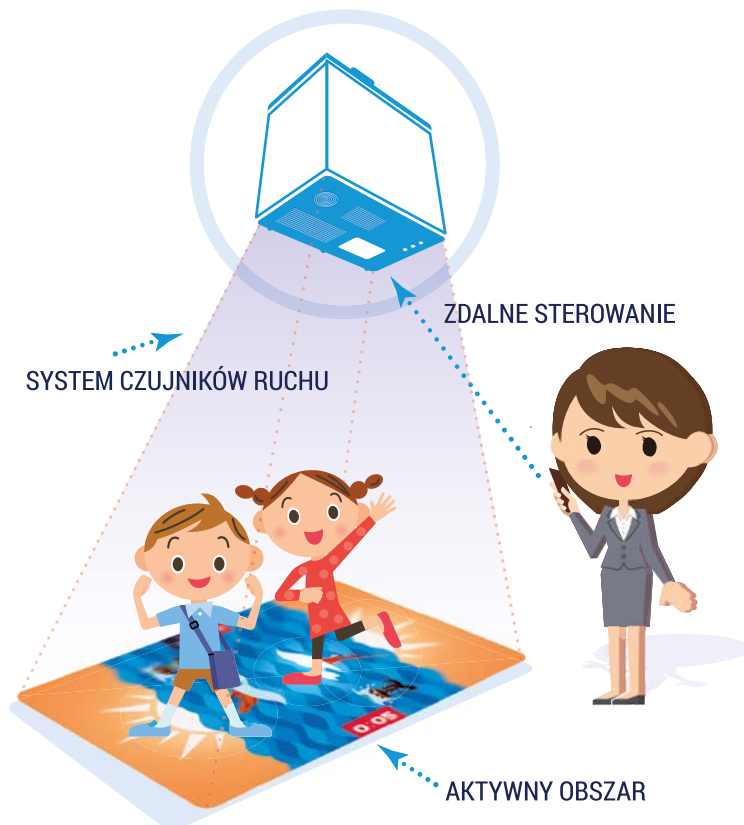
Tel.: 48 56 654 00 10  
E-mail.: copybox@copybox.pl



# 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.

