Informacja prasowa, 21 października 2020 r.

**Dwie polskie firmy opracowały innowacyjny program do nauki angielskiego**

**Sposobów na naukę dziecka języka angielskiego było już wiele. Spotkania z native speakerem, oglądanie filmów w oryginalnej wersji językowej czy oklejanie przedmiotów karteczkami z angielskimi nazwami to tylko niektóre z nich. Ale czy ktoś próbował uczyć angielskiego poprzez zabawę na interaktywnej podłodze? Teraz jest to możliwe dzięki stworzonemu przez 4ELT i Funtronic pakietowi aplikacji Playground.**

Prowadzenie lekcji języka angielskiego w nauczaniu początkowym bywa dużym wyzwaniem. Przyciągnięcie i utrzymanie uwagi uczniów wymaga stosowania niekonwencjonalnych rozwiązań. Takim są niewątpliwie zebrane w pakiecie Playground multimedialne gry i quizy, wyświetlane bezpośrednio na podłodze i obsługiwane przy pomocy ruchów rąk i nóg. Aplikacje zostały stworzone jako element autorskiego programu nauczania języka angielskiego przez zespół 4ELT, który od lat angażuje się w podnoszenie jakości kształcenia. Bezpośredniej inspiracji dostarczyła Anna Gębka-Suska – metodyk i zarazem dyrektor 4ELT. Stroną techniczną projektu zajęła się firma Funtronic – producent cieszącej się popularnością wśród uczniów i nauczycieli interaktywnej podłogi Magiczny Dywan onEVO.

**Rewolucja w nauczaniu języka angielskiego**

Pakiet Playground obejmuje materiał z zakresu podstawy programowej klas I-III. Zastosowano w nim nowatorskie rozwiązanie – dzieci słyszą pełne zdania, a nie pojedyncze słowa. Dzięki temu doskonalą umiejętność komunikacji oraz oswajają się z różnymi wariantami wymowy. Poprzez wykorzystanie pełnych komunikatów, a nie jedynie pojedynczych słów, rozwijają tzw. *ambiguity tolerance* – tolerancję na wieloznaczność.

Pakiet składa się z ośmiu gier. Każda z nich ma 3 poziomy trudności oraz poziom *mixed*, który służy powtórzeniu wiadomości przyswojonych na poprzednich etapach. Przygody rozgrywają się w różnych sceneriach, np. w kosmosie, średniowiecznym zamku czy na dnie oceanu. Playground, choć ma formę gry, nie zakłada rywalizacji pomiędzy dziećmi. Uczniowie ścigają się jedynie z czasem i komputerem, co motywuje ich do współpracy. Dzięki temu często mamy do czynienia z tzw. *peer teaching* – dziecko, które zna język lepiej, przejmuje rolę „eksperta” i uczy kolegę lub koleżankę.

– *Playground ma być narzędziem, które kształci zdolność rozumienia kontekstowego i komunikacji oraz umożliwia dzieciom uczenie się od siebie nawzajem. Są to umiejętności, które trudno rozwinąć za pomocą metod opartych wyłącznie na podręczniku i zeszycie. Technologie takie jak Magiczny Dywan stwarzają zupełnie nowe możliwości, jeżeli chodzi o naukę języka. Wykorzystanie formy gry i quizu sprawia, że uczniowie chętniej uczestniczą w lekcjach, ponieważ w ich trakcie nauka łączy się z zabawą* – tłumaczy współtwórczyni pakietu, Anna Gębka-Suska.

**Interaktywna podłoga – uniwersalne wsparcie edukacji**

Interaktywna podłoga to urządzenie, które łączy komputer, projektor multimedialny i czujniki ruchu. Dzięki niemu płaska powierzchnia, taka jak stół czy podłoga, staje się areną do rozgrywania gier czy quizów. Możliwość zainstalowania różnych aplikacji sprawia, że urządzenie może być wykorzystywane na dowolnych zajęciach.

– *Nasza interaktywna podłoga już od lat sprawdza się jako nowoczesne wsparcie zajęć w szkołach i przedszkolach na całym świecie. Wciąż pracujemy nad jej udoskonalaniem, aby nauka z wykorzystaniem naszych aplikacji była jeszcze bardziej atrakcyjna. Pakiet Playground powstał pod kątem najnowszego urządzenia – onEVO, ale jest dostępny także dla użytkowników wcześniejszej wersji* *Magicznego Dywanu* – mówi Wojciech Muliński, członek zarządu firmy Funtronic.

Urządzenie sprawdza się w pracy z dziećmi w różnym wieku i o różnych potrzebach – od grup przedszkolnych, przez uczniów szkół podstawowych, aż po dzieci o specjalnych potrzebach edukacyjnych. Poprzez zabawę i zdrową rywalizację dzieci przyswajają treści z zakresu podstawy programowej, a także rozwijają umiejętności miękkie, takie jak praca w grupie. Urządzenie dodatkowo motywuje do aktywności fizycznej, gdyż każda z gier wymaga od uczestników tego, aby się poruszali.

**Funtronic** to polska firma, która rozpoczęła swoją działalność w 2014 roku. Jest producentem i dystrybutorem Magicznego Dywanu – interaktywnego urządzenia projekcyjnego (podłogi oraz stołu), które stanowi innowacyjną pomoc dydaktyczną i rehabilitacyjną. Urządzenie zawiera zestaw multimedialnych ćwiczeń, gier   
i zabaw ruchowych oraz aplikacji rewalidacyjnych, przeznaczonych do pracy z dziećmi w wieku szkolnym   
i przedszkolnym, a także rehabilitacji dorosłych i seniorów. Funtronic jest liderem w dostarczaniu takiego rozwiązania zarówno na rynku polskim, jak i na rynkach zagranicznych. Z okazji swojego jubileuszu, Funtronic przygotował dla użytkowników Magicznego Dywanu specjalny pakiet gier. W celu otrzymania bezpłatnego pakietu 12 gier należy wejść na stronę www.magicznydywanna5.pl i pozostawić dane kontaktowe swojej placówki.

**Kontakt dla mediów:**

Kamila Zawadzka

Tel.: 796 996 267

kamila.zawadzka@goodonepr.pl

Michał Zębik

Tel.: 796 996 253

michal.zebik@goodonepr.pl