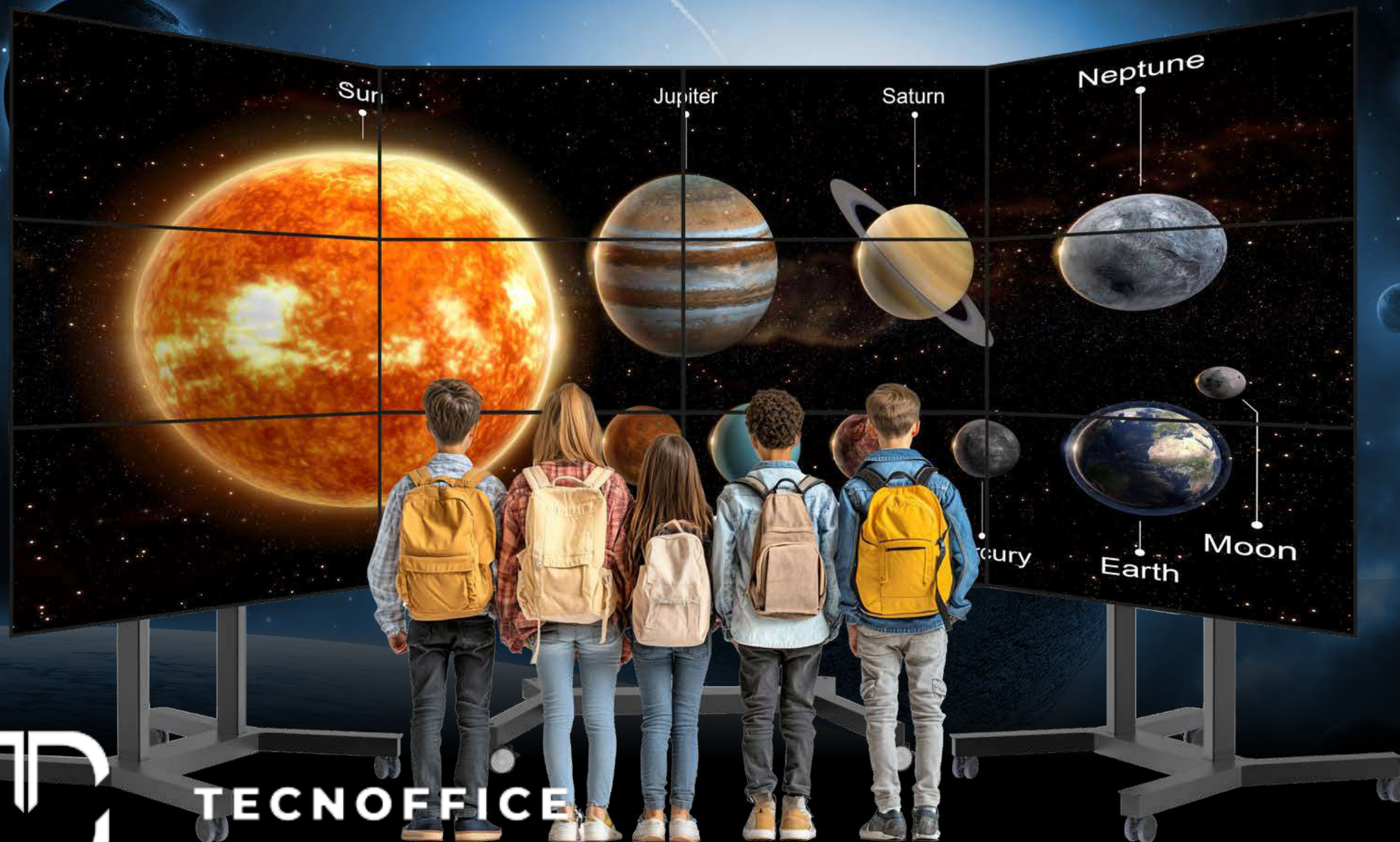


TECNOFFICE



L'aula immersiva | **Uno spazio pensato per portare gli studenti nel cuore dell'esperienza di apprendimento**

Realizzare uno spazio dedicato alla sperimentazione della didattica immersiva, con l'obiettivo di integrare modelli tradizionali con modelli innovativi digitali. In questo modo gli studenti potranno usufruire di un ambiente coinvolgente, esperienziale e interattivo, anche grazie ai software inclusi. Questa, riassunta in poche parole, la finalità dei progetti che hanno portato diversi istituti scolastici a dotarsi di un'aula immersiva. Di cosa si tratta? Le aule immersive rappresentano una delle innovazioni più significative nel panorama educativo contemporaneo: sono spazi progettati per coinvolgere gli studenti in **esperienze di apprendimento multisensoriali**, sfruttando tecnologie come proiezioni interattive su superfici di grandi dimensioni, monitor interattivi affiancati o videowall. Questi ambienti, altamente tecnologici ma **di facile fruizione**, consentono di superare i limiti dell'aula tradizionale, offrendo **nuove opportunità per insegnare e apprendere**.



Ligra DS è al servizio della tua scuola per offrirti tutto il supporto necessario alla realizzazione di una o più aule immersive: si tratta di un'opportunità imperdibile per arricchire l'esperienza didattica degli studenti e rinnovare gli spazi didattici! Le nostre soluzioni sono progettate per garantire un ambiente innovativo, stimolante e inclusivo.

Cosa ti offriamo



Soluzioni tecnologiche integrate per ambienti immersivi



Progettazione e supporto dedicato per ogni fase del progetto, dalla consulenza iniziale all'installazione



Servizi personalizzati per soddisfare le esigenze specifiche della tua scuola

Perché affidarsi a Tecnooffice



Esperienza consolidata nel settore dell'innovazione scolastica



Soluzioni su misura per ogni istituto, indipendentemente dalla complessità del progetto



Assistenza continua, anche post-installazione, per garantire un uso ottimale delle tecnologie



Per maggiori informazioni contattaci subito scrivendo a: web@tecnofficesrl.it

L'aula immersiva | I vantaggi dal punto di vista didattico

Negli ultimi anni, il settore educativo ha subito una trasformazione significativa grazie all'introduzione di **tecnologie avanzate** che migliorano i metodi di insegnamento e apprendimento. Tra queste innovazioni, le **aule immersive** con monitor touch o videoproiettori interattivi rappresentano una delle soluzioni più promettenti per migliorare l'esperienza didattica. Queste tecnologie offrono una configurazione avanzata che combina **contenuti interattivi, strumenti multimediali e un approccio pratico** per creare **un ambiente di apprendimento dinamico e coinvolgente**.



Coinvolgimento degli studenti

L'uso di **monitor touch, videoproiettori interattivi e videowall** all'interno di un'**aula immersiva** permette di presentare contenuti didattici in modo accattivante e interattivo. Gli studenti possono **interagire direttamente** con i contenuti sullo schermo, **manipolare oggetti virtuali**, esplorare **mappe interattive**, partecipare ad **attività collaborative** e **visitare ambienti tridimensionali**. Questo livello di interazione cattura l'attenzione degli studenti e li mantiene più concentrati, rendendo l'apprendimento più efficace e divertente.



Personalizzazione dell'apprendimento

Le aule immersive consentono di **diversificare i contenuti** per adattarli alle diverse esigenze degli studenti. Grazie alla flessibilità offerta da monitor touch e videoproiettori interattivi, è possibile **segmentare l'aula in gruppi** che lavorano su attività differenti o permettere agli studenti di seguire un **percorso personalizzato**. Questo approccio **favorisce l'inclusione** e risponde meglio alle necessità individuali degli studenti.



Apprendimento collaborativo

Le aule immersive promuovono il **lavoro di squadra**. Grazie alla capacità di condividere informazioni in tempo reale su schermi touch o superfici proiettate, gli studenti possono collaborare più facilmente su **progetti e attività di gruppo**. L'ambiente tecnologico stimola la cooperazione, il problem-solving e il pensiero critico, competenze fondamentali per il futuro.



Inclusività e accessibilità

Le aule immersive possono essere progettate per essere **altamente inclusive**, offrendo strumenti che supportano studenti con disabilità o bisogni educativi speciali. Ad esempio, i monitor touch possono essere posizionati su **supporti regolabili in altezza** elettricamente, mentre i contenuti multimediali e interattivi facilitano la **concentrazione** e la **comprensione** di concetti complessi. Questo approccio favorisce un ambiente di apprendimento equo e accessibile a tutti.



Miglioramento delle competenze digitali

Le aule immersive introducono gli studenti all'uso di **tecnologie avanzate**, migliorando le loro competenze digitali. L'interazione con dispositivi touch, software didattici e strumenti multimediali prepara gli studenti alle **sfide del mondo digitale**, sviluppando al contempo la loro capacità di utilizzare strumenti tecnologici in modo efficace e responsabile.



Feedback in tempo reale

Grazie ai monitor touch e ai software integrati, gli insegnanti possono **monitorare il progresso degli studenti in tempo reale** e fornire **feedback immediato**. Questa funzionalità è particolarmente utile per individuare eventuali difficoltà e intervenire prontamente per supportare gli studenti nel loro percorso di apprendimento.



Immersione in contenuti complessi

Monitor touch e videoproiettori interattivi permettono di **esplorare argomenti complessi** in modo approfondito e coinvolgente. Ad esempio, in una lezione di biologia, gli studenti possono **osservare e manipolare modelli 3D interattivi** di cellule o organismi, mentre in una lezione di fisica possono **simulare esperimenti** direttamente sullo schermo. Questa integrazione di risorse favorisce una comprensione più ampia e dettagliata del tema trattato.

Aula immersiva | Soluzione con tre videoproiettori interattivi Epson



Immergiti nei contenuti e crea lezioni con un forte impatto emotivo

Immersive Teaching System è uno spazio inclusivo dove gli alunni - grazie alla videoproiezione immersiva - possono immergersi nei contenuti e interagire con i materiali didattici usando le dita e le penne digitali. Gli insegnanti possono così creare lezioni dinamiche e dal grande impatto emotivo. Spenti i proiettori, lo schermo diventa una lavagna 'classica', robusta, riscrivibile e disinfettabile.

01

L'immersività accende le lezioni

Una superficie di oltre 6,5m totali di base garantisce un vero effetto immersivo che attrae gli alunni e contribuisce a catalizzare la loro attenzione sulla lezione e a favorire - anche grazie all'interattività - un apprendimento efficace dei contenuti.

02

Apprendimento multisensoriale

La soluzione consente agli studenti di interagire direttamente con i contenuti digitali e l'immersività permette loro di diventare protagonisti e non semplici spettatori.

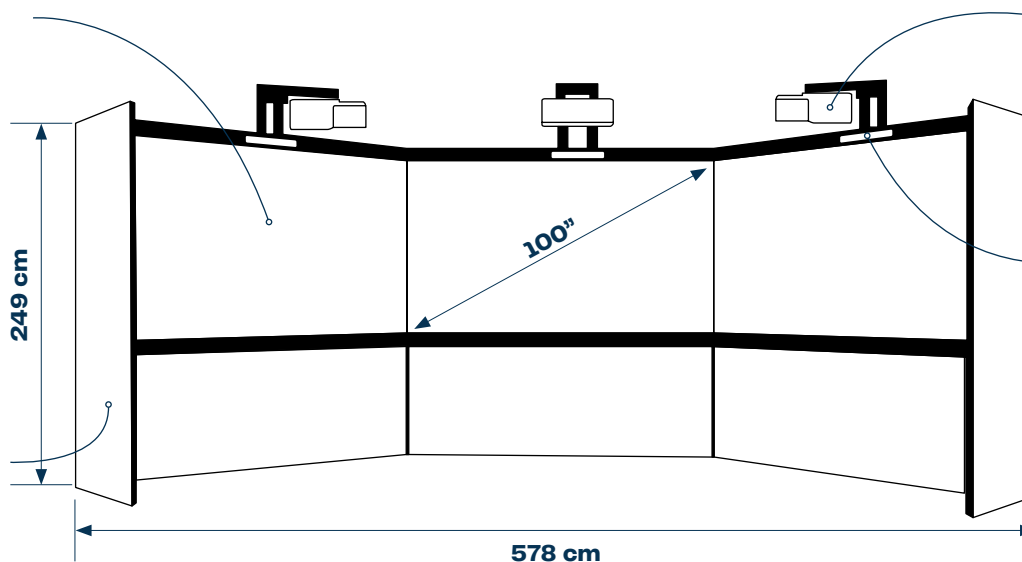
03

Una soluzione completa

Il vantaggio di una soluzione pronta all'uso: il kit comprende tutti gli elementi per dar vita alla sala, compreso il supporto da remoto per un'operatività senza interruzioni.

La **superficie di proiezione** è costituita da tre **lavagne in acciaio** da 100" che, a proiettori spenti, possono essere usate per la scrittura con pennarelli cancellabili a secco

A scelta della scuola, l'aula immersiva può essere montata a parete o su una **struttura auto-portante** solida e sicura



I tre videoproiettori Epson EB-770 Fi offrono un'**ottica ultracorta** che permette di coprire fino a 100" di proiezione da una distanza ravvicinata, eliminando il problema dell'ombra dell'utente. Inoltre, la **tecnologia laser** al posto delle tradizionali lampade al mercurio annulla la necessità di manutenzione e cambi lampada

I tre **moduli touch** permettono di interagire con i contenuti proiettati con il tocco delle dita o con le apposite penne attive

Il **mediaserver** gestisce il blending delle tre proiezioni e ospita il **software didattico** grazie al quale possono essere create e presentate lezioni ricche di contenuti multimediali e interattivi





Caratteristiche chiave

Interattiva

Assicura la funzionalità finger touch continua senza interruzione tra i tre schermi. La superficie dello schermo è confortevole al tatto: liscia e compatta, non affatica il dito in occasione di uso prolungato. L'interazione, oltre che con le dita, può avvenire tramite le penne digitali fornite con lo schermo.

Regolabile

Lo schermo è composto da tre moduli assemblati tra loro per mezzo di cerniere che consentono di regolare la posizione dei moduli laterali, con un angolo di immersività da 180° a 90°. Anche l'altezza della struttura è regolabile per consentire di fare una scelta in base all'età e dunque all'altezza degli alunni (i pannelli inferiori sono studiati per adattarsi alle diverse misure).

Robusta

È composta da materiali pregiati accuratamente selezionati che durano nel tempo; la struttura è studiata per garantire, tramite l'ancoraggio a muro, una forte stabilità. Queste caratteristiche annullano anche il rischio di instabilità dell'immagine causato da colpi o urti involontari.

Flessibile

La superficie, oltre ad essere ideale per la proiezione, diventa una "classica" lavagna bianca quando si spengono i proiettori. Il materiale resiste a tutti i detergenti e solventi chimici e l'estrema durezza previene il danneggiamento causato da penne a sfera o altri utensili impropri.

Sicura

La struttura si compone di materiali resistenti senza spigoli vivi con resistenza al fuoco EN13501-01 classe C-s2, d0.

Specifiche tecniche



Soluzione integrata composta da 3 videoproiettori laser Epson EB-735Fi interattivi ad ottica ultracorta; il mediaserver ZEBRA compatto e il tablet di controllo; un'infrastruttura da ancorare a muro progettata da Screenline in grado di sostenere i proiettori e lo schermo per la proiezione interattiva.



La luminosità dei videoproiettori Epson è di 3.600 lumen, quindi idonea anche per ambienti luminosi. Speaker audio integrati da 16W.



L'accesso all'interattività avviene in due modalità: con le penne fornite in dotazione oppure utilizzando le dita (funzionalità finger touch)



La struttura Screenline è composta da tre moduli di 2,22 m assemblati fra loro tramite cerniere regolabili. Utilizza materiali resistenti ed è sicuro: non ha spigoli vivi ed è conforme alla norma EN 13501-01 classe C-s2, d0.



Il mediaserver integra tutte le funzioni di controllo dei videoproiettori e dell'interattività, oltre alla gestione dei contenuti.



Connettività dei proiettori: 3 ingressi HDMI, 2 ingressi VGA, 1 uscita VGA, 4 prese USB 2.0, interfacce RS-232C e LAN. Wi-Fi 802.11a/b/g/n/ac, Miracast, presa audio jack out, 3 prese audio jack in, ingresso microfono.

CODICE	CONTENUTO DEL KIT
IM3-EPS02	3 videoproiettori Epson EB-770Fi, 3 finger touch unit Epson ELPFT01, Struttura SCREENLINE versione a muro, Mediaserver ZEBRA, licenza mozaLearn 5 anni
IM3-EPS02AP	3 videoproiettori Epson EB-770Fi, 3 finger touch unit Epson ELPFT01, Struttura SCREENLINE versione autoportante, Mediaserver ZEBRA, licenza mozaLearn 5 anni
IM5-EURO03	3 videoproiettori Epson EB-770Fi, 3 finger touch unit Epson ELPFT01, 3 lavagne 100", struttura di sostegno a 3 moduli, Mediaserver ZEBRA, licenza mozaLearn 5 anni



Videoproiettore interattivo Epson EB-770 Fi



Risoluzione **FullHD 1080p**
 Formato **16:9**
 Luminosità **4100 ANSI Lumen**
 Tecnologia **3 LCD**
 Sorgente luminosa **laser**

Rapporto di proiezione **0,35:1**
 Dimensione immagine **max 100"**
 Altoparlante integrato **1x 16W**
 Interattività **due input simultanei delle dita o delle penne attive**

Una soluzione flessibile

Grazie alle diverse soluzioni di installazione, è possibile allestire l'aula immersiva in diversi modi a seconda delle esigenze della scuola.



Installazione autoportante

Grazie alla soluzione Screenline, la struttura è in grado di sorreggersi autonomamente senza bisogno di essere ancorata a muro.



Installazione a parete

Si ancorano tutti gli schermi alla parete posteriore, quindi si regola l'angolo di immersività delle due ali laterali ruotandole da 180° a 90°.



Installazione ad angolo

Si ancorano tutti gli schermi alla parete posteriore, quindi si regola l'angolo di immersività delle due ali laterali.

La tecnologia facile



Il cuore del sistema

Il mediaserver compatto ZEBRA, prodotto in esclusiva per la soluzione Immersive Teaching System di Epson, integra tutte le funzioni di controllo dei videoproiettori e dell'interattività, oltre alla gestione dei contenuti multimediali.



Software di controllo

Il mediaserver è accompagnato da un software di controllo che, tramite una semplice interfaccia, permette di accendere e spegnere il sistema di multiproiezione, oltre a consentire l'accesso ad alcune configurazioni di base senza la necessità di utilizzare il telecomando. Sono inoltre inclusi tutti i cablaggi per il collegamento del mediaserver ai videoproiettori, all'alimentazione e alla rete.

Software per la didattica incluso

Il mediaserver include una licenza software che consente di accedere ad un'ampia gamma di contenuti didattici multimediali fruibili in modo immersivo: video, animazioni e ricostruzioni 3D, attività interattive e quiz adatti a diversi cicli d'istruzione, dalla scuola primaria alla secondaria di secondo grado.

Tra gli strumenti a disposizione è incluso **mozaLearn**, una suite completa di soluzioni per la didattica digitale:

mozaBook è un software didattico di presentazione per insegnanti, costituito da un pacchetto di soluzioni che amplia gli strumenti didattici con illustrazioni, animazioni e possibilità interessanti per le presentazioni. È possibile disegnare e dipingere, inserire immagini e contenuti interattivi (3D, video, audio etc.) nella lezione attingendo alla ricchissima libreria inclusa nel software.

mozaWeb offre contenuti interattivi per gli studenti, per aiutarli nell'apprendimento anche a casa. Creando un account personale è possibile accedere a contenuti interattivi, quiz e materiali didattici utilizzando qualsiasi browser web.



Un sistema aperto e sicuro



L'interfaccia intuitiva del software di controllo consente di gestire in modo semplice e veloce tutte le funzionalità offerte dall'aula immersiva Epson.



È possibile espandere le possibilità offerte dal sistema accedendo a qualsiasi contenuto web, oltre che sfruttare le funzionalità di suite cloud quali Google G Suite o Microsoft 365. Attraverso un account amministratore, che verrà fornito al personale qualificato all'interno dell'istituto, è possibile installare qualsiasi altra applicazione compatibile con Windows. La stessa protezione è prevista per le impostazioni di sistema, in modo da evitare manomissioni o configurazioni errate da parte di utenti meno preparati. Per incrementare ulteriormente il livello di sicurezza l'accesso a contenuti inappropriati o siti pericolosi è bloccato a livello di sistema.

Aula immersiva | Soluzione con due videoproiettori interattivi Epson

L'aula immersiva a doppio schermo riprende alcune caratteristiche tecniche della soluzione a tre schermi - come quella, prevede la presenza di due videoproiettori Epson EB-770Fi dotati di modulo touch - ma la riduce ad una superficie più contenuta formata da due lavagne da 100" adatte alla videoproiezione e alla scrittura con pennarelli a secco. Una workstation con scheda video a doppia uscita permette di gestire la proiezione a schermo esteso e l'interazione con i contenuti visualizzati, sia tramite il tocco delle dita sia con l'uso delle apposite penne attive fornite con il kit.

La soluzione permette di creare uno spazio inclusivo dove gli alunni - grazie alla videoproiezione immersiva - possono "entrare" nei contenuti e interagire con il materiale didattico.



Le penne attive in dotazione permettono di gestire l'interattività (utilizzabili simultaneamente due per volta)

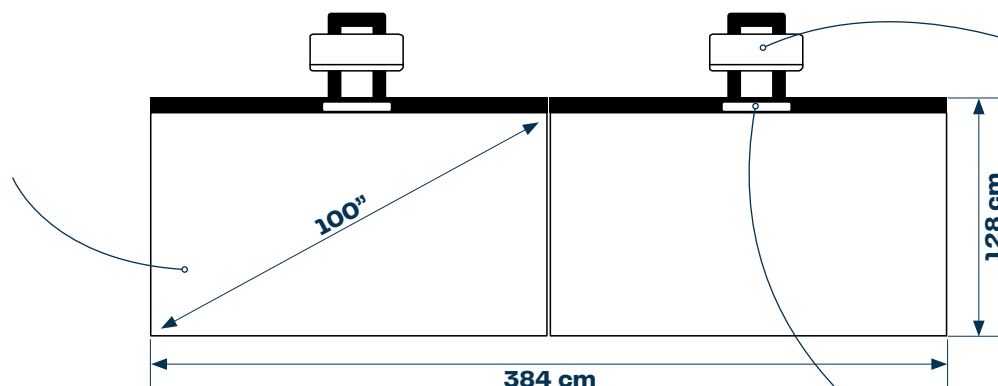


Grazie al modulo touch incluso con il videoproiettore Epson, è possibile interagire con i contenuti visualizzati tramite il tocco delle dita (due input simultanei)



CODICE	CONTENUTO DEL KIT
IM2-EPS01	2 videoproiettori Epson EB-770Fi, 2 finger touch unit Epson ELPFT01, 2 lavagne 100", workstation

In questa soluzione più piccola, la **superficie di proiezione** è costituita da due **lavagne in acciaio** da 100" che, a proiettori spenti, possono essere usate per la scrittura con pennarelli cancellabili a secco



I due videoproiettori Epson EB-770 Fi offrono un'**ottica ultracorta** che permette di coprire fino a 100" di proiezione da una distanza ravvicinata, eliminando il problema dell'ombra dell'utente. Inoltre, la **tecnologia laser** al posto delle tradizionali lampade al mercurio annulla la necessità di manutenzione e cambi lampada

La **workstation** gestisce la visualizzazione estesa su due schermi e ospita il **software didattico** grazie al quale possono essere create e presentate lezioni ricche di contenuti multimediali e interattivi



I due **moduli touch** permettono di interagire con i contenuti proiettati con il tocco delle dita o con le apposite penne attive

Aula immersiva | **Soluzione con tre monitor interattivi HELGI**

Rispetto alla soluzione Epson con i videoproiettori interattivi, questa versione dell'aula immersiva prevede **tre monitor interattivi HELGI** affiancati e montati su carrelli mobili. Si tratta di una scelta particolarmente indicata per gli istituti che desiderano una soluzione compatta, versatile e priva di videoproiettori, dal momento che l'immagine viene visualizzata direttamente sui monitor che, grazie ai carrelli, possono essere facilmente riconfigurati.



Caratteristiche chiave

Alta risoluzione

I monitor interattivi HELGI Serie C e Serie X previsti da questa soluzione vantano una **risoluzione Ultra HD 4K** e, quindi, sono in grado di offrire una resa dell'immagine di qualità altissima: i minimi dettagli sono chiaramente visibili, per un'esperienza immersiva coinvolgente e senza compromessi.

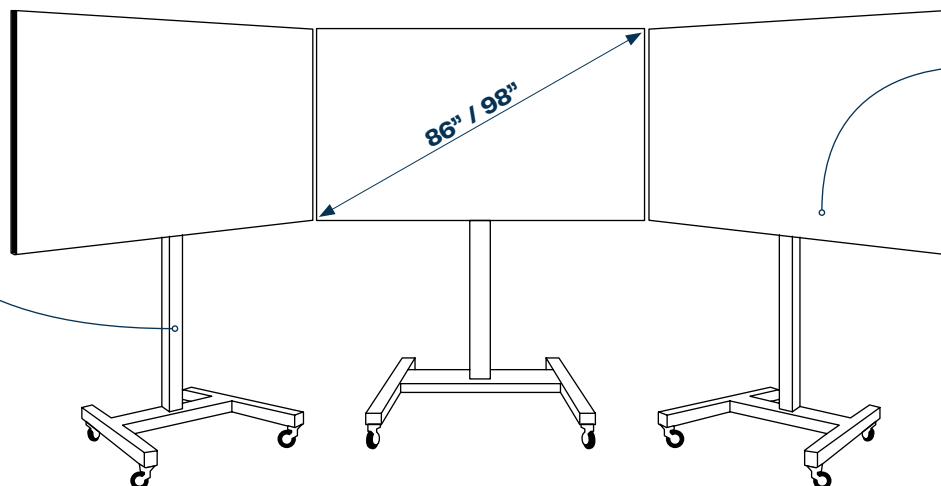
40 o 50 tocchi

La tecnologia ad infrarossi integrata nella cornice dei monitor consente l'interazione con i contenuti visualizzati sia attraverso il tocco delle dita che di qualsiasi oggetto solido, mentre i **40 o 50 input simultanei** a seconda del modello offrono possibilità illimitate di lavoro condiviso su tutta la superficie. Inoltre, la tecnologia **Zero Gap Bonding** - annullando la camera d'aria fra il vetro esterno e il pannello - garantisce la massima precisione del tocco.

Versatile

La possibilità di scegliere fra **diversi modelli** di monitor interattivo - 86" o 98" - permette di creare un'aula immersiva su misura per le esigenze di spazio della scuola. Ma non solo - alcuni modelli di carrello possono essere **regolati in altezza**, rendendo questa soluzione particolarmente inclusiva e adatta a tutte le età.

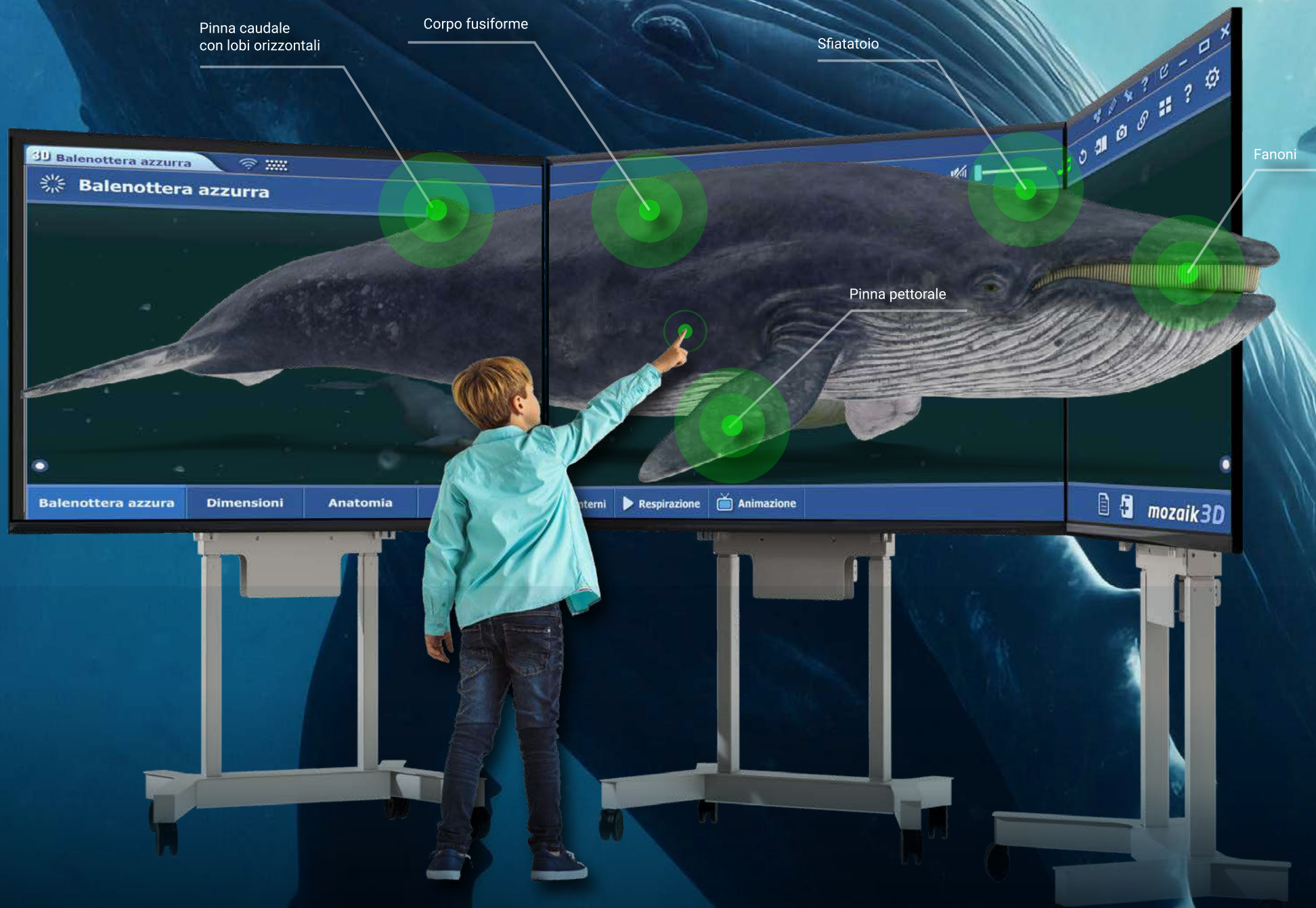
I **carrelli mobili** - con la possibilità di prevedere la regolazione elettrica dell'altezza - consentono di spostare e riposizionare la postazione; inoltre, la flessibilità dell'installazione la rende adatta anche all'uso da parte di **portatori di handicap** nell'ottica di una **didattica inclusiva** e aperta a tutti



I **tre monitor interattivi HELGI** con **risoluzione 4K** offrono, grazie alla **tecnologia ad infrarossi**, la possibilità di interagire con i contenuti visualizzati a schermo con il tocco delle dita o con qualsiasi oggetto solido, con un massimo di **40 o 50 input simultanei** a seconda del modello. La tecnologia **Zero Gap Bonding** annulla la distanza fra il vetro esterno e il pannello del monitor, garantendo la massima precisione ed eliminando la formazione di condensa e l'accumulo di polvere

Il **mediaserver** gestisce la visualizzazione estesa su tre schermi e ospita il **software didattico** grazie al quale possono essere create e presentate lezioni ricche di contenuti multimediali e interattivi





Le soluzioni proposte



Codice | **HC8620M**

Diagonale **86"**
Risoluzione **UltraHD 4K**
Luminosità **560 cd/m²**
Contrasto **6.000:1**
Tecnologia touch **Matrice ad infrarossi**
Input simultanei **40**
Dimensioni esterne **196x116x8,6 cm**
Peso **64,6 Kg**
Speaker **20W x2**



Codice | **HC9820M**

Diagonale **98"**
Risoluzione **UltraHD 4K**
Luminosità **560 cd/m²**
Contrasto **6.000:1**
Tecnologia touch **Matrice ad infrarossi**
Input simultanei **40**
Dimensioni esterne **224,5x132x3x9,2 cm**
Peso **98,5 Kg**
Speaker **20W x2**



Codice | **HX8610**

Diagonale **86"**
Risoluzione **UltraHD 4K**
Luminosità **600 cd/m²**
Contrasto **6.000:1**
Tecnologia touch **Matrice ad infrarossi**
Input simultanei **50**
Dimensioni esterne **195,7x117x1x8,6 cm**
Peso **63,5 Kg**
Speaker **20W x2**

CODICE	CONTENUTO DEL KIT
H_AIMM_HC8620M	3 monitor interattivi HELGI Serie C HC8620M 86", 3 carrelli fissi HLG604810G, licenza Mozaik Classroom 3 anni, Workstation HP Z2 Mini G9
H_AIMM_HC9820M	3 monitor interattivi HELGI Serie C HC9820M 98", 3 carrelli regolabili in altezza HLG604742B, licenza Mozaik Classroom 3 anni, Workstation HP Z2 Mini G9
H_AIMM_HX8610	3 monitor interattivi HELGI Serie X HX8610 86", 3 carrelli fissi HLG604810G, licenza Mozaik Classroom 3 anni, Workstation HP Z2 Mini G9

I carrelli mobili



Codice | **HLG604810G**

Altezza **Fissa**

Portata massima **100 Kg**

Mensola **104,7x19,2 cm**

Colore **grigio**



Codice | **HC9820M**

Altezza **Regolabile manualmente con manovella**, da 135 a 165 cm (dal pavimento al centro del monitor)

Portata massima **100 Kg**

Inclinazione monitor **+5° / - 10°**

Mensola **33,5x43 cm**

Colore **nero**



I contenuti didattici

Moza Book è il compagno di classe ideale per apprendere in modo dinamico e coinvolgente: i contenuti 3D interattivi lo rendono lo strumento perfetto per l'utilizzo sulle superfici di grandi dimensioni offerte dall'aula immersiva con monitor touch. Libri e quaderni possono essere arricchiti con immagini, disegni, video didattici, file audio e modelli interattivi 3D o completati con fogli di lavoro personalizzati creati con l'editor di test. Più di 70 applicazioni tematiche forniscono un modo unico di praticare e approfondire le conoscenze acquisite.



I punti di forza dei monitor HELGI



Sistema Operativo **Android 11** o 13 integrato a seconda del modello



1 anno di licenza **Chimpa RDM** incluso per la gestione remota delle funzioni principali del monitor



A seconda del modello, **40 o 50 tocchi simultanei** delle dita o di qualsiasi oggetto solido grazie alla tecnologia ad infrarossi



Risoluzione Ultra HD 4K con tecnologia LCD ad alta luminosità per immagini nitide e realistiche



Nessuna camera d'aria fra il vetro esterno e il pannello LCD per la massima precisione del tocco e nessuna formazione di condensa e muffa



Riconoscimento del palmo della mano come strumento di annotazione alternativo con funzione specifica di cancellino

Aula immersiva | Soluzione con videowall

Nel contesto educativo, l'adozione di **tecnologie innovative** è diventata una necessità per facilitare l'apprendimento e per coinvolgere gli studenti in modo immersivo. Tra le tecnologie emergenti, i **videowall** si stanno affermando come uno degli strumenti più potenti per migliorare l'esperienza didattica nelle scuole. Questi sistemi, che consistono in grandi schermi a parete composti da più display affiancati, stanno trasformando le aule, le biblioteche, le sale conferenze e le aree comuni in ambienti altamente tecnologici.

Per le scuole in cerca di **un'aula immersiva che non necessiti di interattività** ma che richieda il massimo impatto visivo, la soluzione con videowall rappresenta senza dubbio una scelta innovativa e coinvolgente.

Cosa sono i videowall?

Un videowall è una configurazione composta da un numero variabile di monitor che, insieme, creano un'unica superficie di visualizzazione. I monitor, montati su appositi supporti, vengono collegati tra loro tramite un software specifico che consente la **gestione di contenuti su larga scala**. La tecnologia permette di visualizzare simultaneamente video, immagini, testi e applicazioni, con risoluzioni e dimensioni enormemente superiori rispetto a un singolo schermo o un videoproiettore.

Caratteristiche chiave

Grandi dimensioni

La soluzione con videowall prevede una composizione di **12 monitor da 55"** disposti in una **configurazione 4x3**: si tratta di una vera e propria parete multimediale capace di immergere letteralmente gli studenti all'interno dei contenuti didattici.

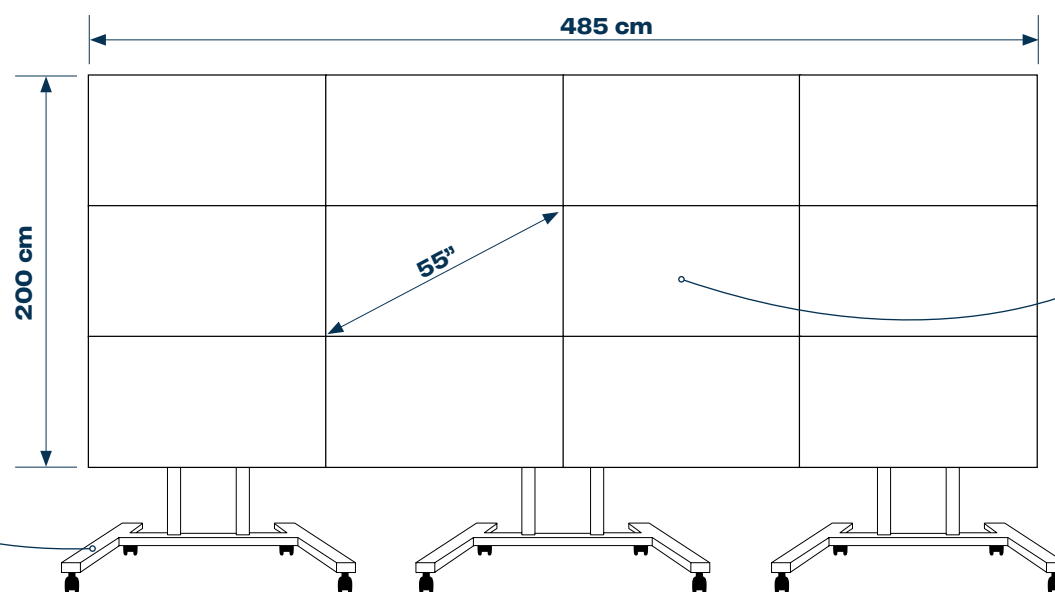
Massimo coinvolgimento sensoriale

Le grandi dimensioni offerte dal videowall garantiscono **un'esperienza didattica multisensoriale emotivamente impattante**, in grado di facilitare la comprensione e la memorizzazione degli argomenti affrontati.

Una soluzione innovativa

Rispetto alle soluzioni con videoproiettore o monitor interattivo, il videowall rappresenta senza dubbio un elemento di **forte innovazione** all'interno del contesto scolastico.

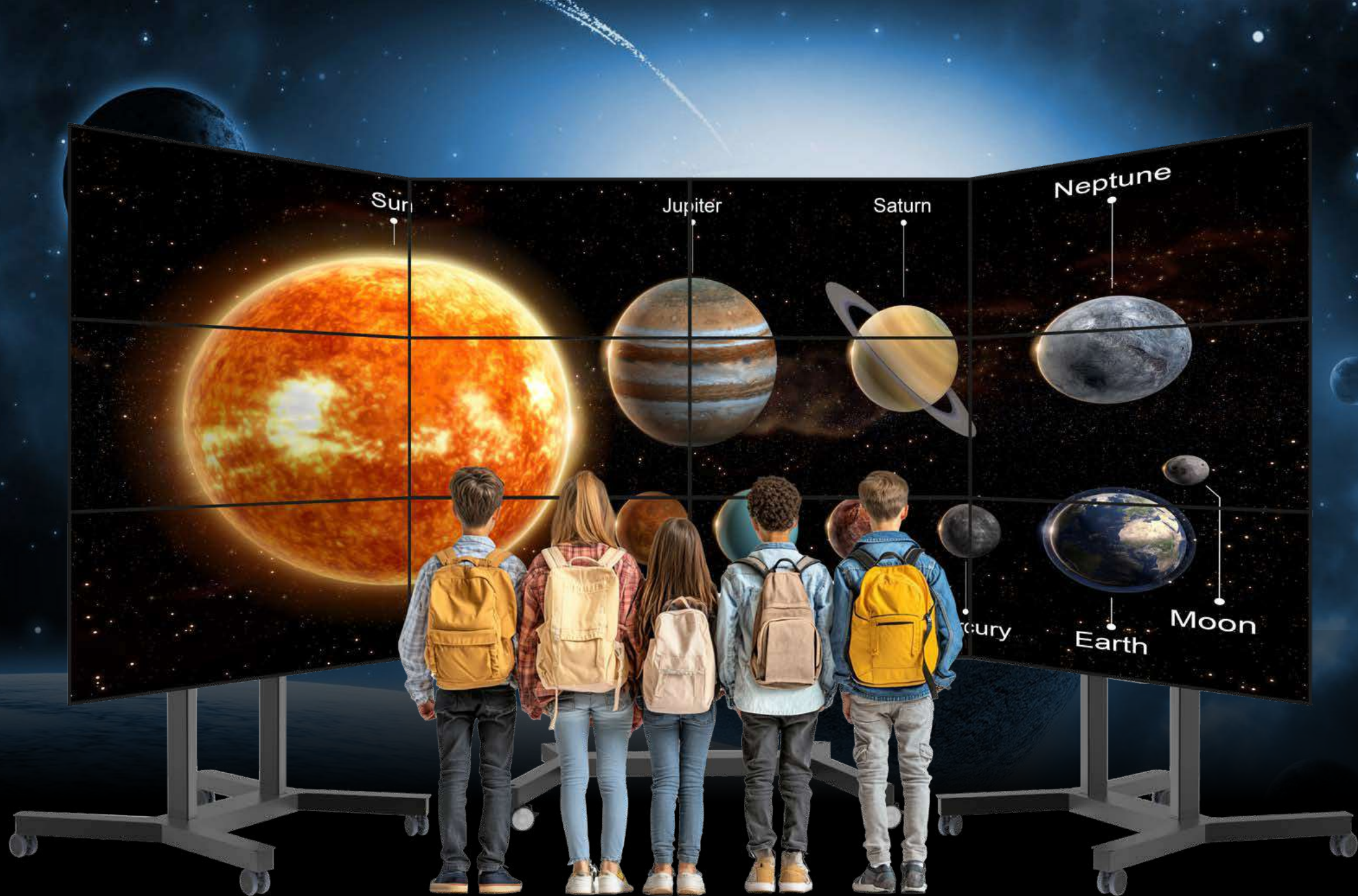
Per dare alla scuola la **possibilità di personalizzare l'installazione della propria aula immersiva**, la soluzione con videowall prevede un supporto mobile a carrello; è possibile scegliere fra una configurazione lineare a tre carrelli o curva con carrello unico.

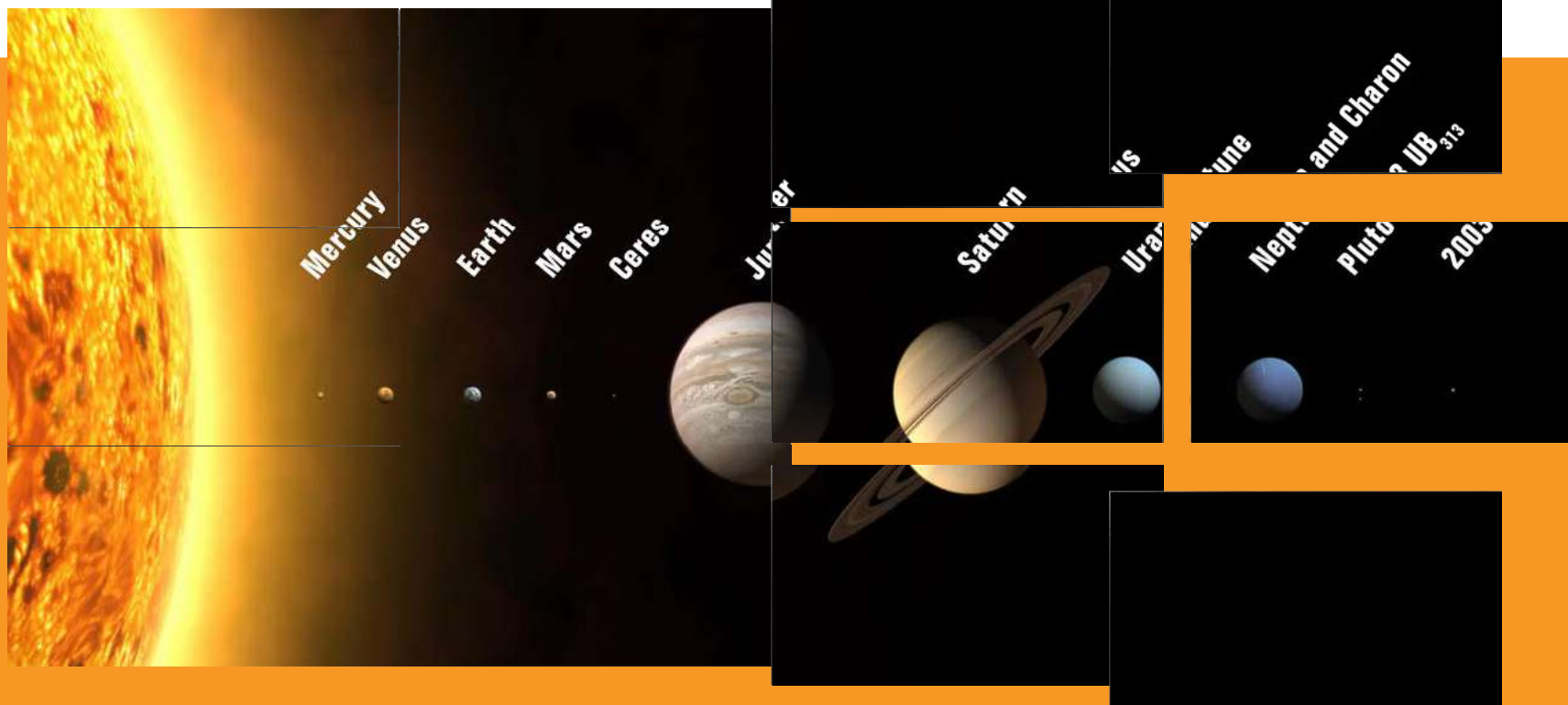


La **soluzione con videowall** permette di creare un'aula immersiva di grande impatto visivo grazie a **12 monitor da 55"** ciascuno, disposti in una configurazione 4x3. Si tratta di una scelta che, sebbene non preveda la possibilità di interagire con i contenuti visualizzati, offre la possibilità di creare un'esperienza di **altissimo coinvolgimento sensoriale**.

Tramite un'applicazione apposita, la **workstation** gestisce la visualizzazione estesa sui 12 monitor e ospita il **software didattico** grazie al quale possono essere create e presentate lezioni ricche di contenuti multimediali.







x12

Risoluzione **FullHD 1080p**

Diagonale **55"**

Luminosità **500 / 700 nit (a seconda del modello)**

• Tecnologia display **LCD**

• Rapporto di contrasto **1200:1**

• Dimensioni esterne **121,3x68,4x7,1 cm**

CODICE	CONTENUTO DEL KIT
VWIMM_HK_35_500_43	12 Monitor Professionali VideoWall 55" 3,5mm 500 nit, 3 carrelli mobili, licenza Mozaik Teacher 5 anni, Workstation HP 996M3ET
VWIMM_HK_35_700_43	12 Monitor Professionali VideoWall 55" 3,5mm 700 nit, 3 carrelli mobili, licenza Mozaik Teacher 5 anni, Workstation HP 996M3ET
VWIMM_HK_35_500_43_CV	12 Monitor Professionali VideoWall 55" 3,5mm 500 nit, 1 carrello mobile curvo, licenza Mozaik Teacher 5 anni, Workstation HP 996M3ET
VWIMM_HK_35_700_43_CV	12 Monitor Professionali VideoWall 55" 3,5mm 700 nit, 1 carrello mobile curvo, licenza Mozaik Teacher 5 anni, Workstation HP 996M3ET

Aula immersiva | **Focus sul software**

Moza Book

Incluso con le soluzioni immersive

Adatto a ogni livello scolastico



Il software Mozaik è un efficace supporto digitale per studenti, insegnanti e genitori, che include presentazioni dinamiche, strumenti interattivi, scene 3D, video, test, compiti a casa e altri contenuti per qualsiasi materia scolastica. Inoltre, gli studenti potranno risolvere gli esercizi anche a casa e ampliare le proprie conoscenze da soli grazie agli utili contenuti presenti su MozaWeb.



Contenuti didattici

Gli insegnanti possono creare i propri quaderni o trasformare i loro manuali in manuali digitali interattivi con pochi clic. Libri e quaderni possono essere arricchiti con immagini, disegni, video didattici, file audio e modelli interattivi 3D o completati con fogli di lavoro personalizzati creati con l'editor di test. Più di 70 applicazioni tematiche forniscono un modo unico di praticare e approfondire le conoscenze acquisite.

Quando un manuale o una lezione contiene scene 3D, è possibile riprodurle cliccando sull'icona 3D nel tuo manuale online. L'elenco di tutte le scene 3D si trova anche nel menu Extra.

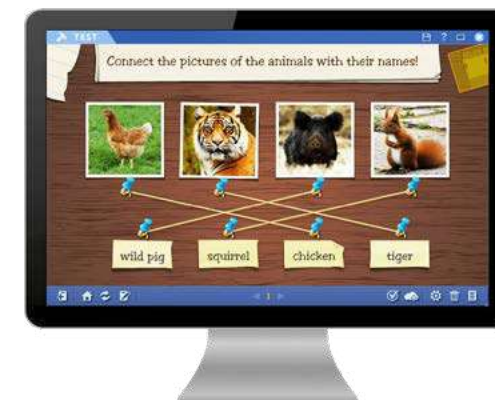
I modelli nelle scene sono liberamente ruotabili e la maggior parte delle scene 3D include narrazioni, animazioni integrate e esercizi. Le didascalie relative alle diverse viste (struttura o sezione) sono disponibili in diverse lingue.

Editor di esercizi

È facile creare fogli di lavoro spettacolari. Una vasta gamma di modelli di esercizi predefiniti (scelta singola o multipla, abbinamento, cate-ne, mappe, tabelle, insiemi, ecc.). Un foglio di lavoro può contenere diversi tipi di esercizi e si può impostare un limite di tempo disponibile per la soluzione degli esercizi. Il foglio di lavoro può diventare ancora più attraente scegliendo tra vari design integrati.

Per creare esercizi personalizzati si possono usare immagini, file video o audio. I scene 3D e alcuni strumenti sono anche adattati per inviare automaticamente gli esercizi all'editor di esercizi.

I fogli di lavoro possono essere inseriti nelle relative pagine di pubblicazioni mozaBook o impostati come compito a casa che gli alunni possono completare a casa utilizzando la piattaforma online mozaWeb.



Balloon English Infanzia

Scuola dell'infanzia



Balloon English è un software per lo studio dell'inglese. Il software è basato sul gioco: la gamification è un fattore importante che ha dimostrato il suo valore nel processo di apprendimento. Da un lato, i giochi accattivanti contenuti all'interno del software attirano l'attenzione degli studenti. Dall'altro, incoraggiano il lavoro di coppia o di gruppo e portano a un uso spontaneo della lingua appresa. I giochi inoltre seguono il metodo Total Physical Response (TPR) che appaga il bisogno dei bambini di attività fisica. Infatti i bambini imparano più velocemente e in modo più efficace se il processo di apprendimento coinvolge una risposta fisica alla lingua. I temi affrontati seguono il percorso CLIL e affrontano decine di tematiche come famiglia, cibo, numeri, colori, meteo, animali, parti del corpo, casa e giochi, vestiti, città, vacanze, emozioni, lavori. Il software non contiene solamente lezioni digitali ma anche componenti non digitali, quali materiali stampabili, attività off-screen e tips didattiche. Il programma è suddiviso in due livelli di difficoltà, con oltre 100 lezioni da 20 minuti e 1000+ schermate interattive con centinaia di attività, animazioni, canzoni e giochi.

CODICE	DESCRIZIONE
BEKGSU5Y	Licenza per singolo utente, 5 anni

Balloon English Primaria

Scuola primaria

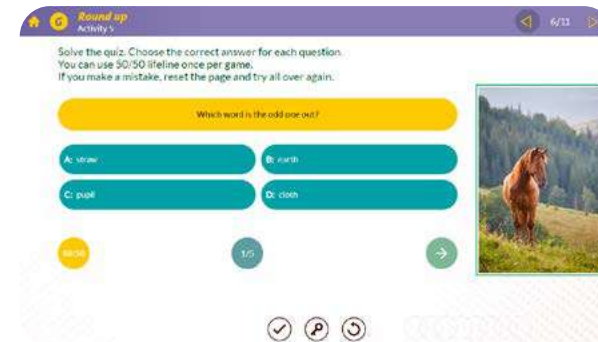


Il software utilizza il metodo Presentation, Practice and Production nel quale il linguaggio viene presentato sotto forma di video, presentazioni, illustrazioni significative con testi, ed è seguito da attività pratiche controllate e infine utilizzato in coppie o gruppi più liberamente. Ogni attività Talk and play è accompagnata da un gioco che da un lato cattura l'attenzione degli studenti, dall'altro incoraggia il lavoro in coppia o di gruppo e porta all'uso spontaneo della lingua appresa. Balloon English fornisce una ricca fonte di materiali che possono essere personalizzati dagli studenti, dove sono incoraggiati a mettere in pratica ciò che hanno imparato in coppie o in piccoli gruppi, e in un modo unico e personale. La personalizzazione è fortemente supportata dall'intelligenza artificiale (AI) integrata. Lo strumento Grammatica fornisce suggerimenti per percorsi di apprendimento individuali basati sui risultati degli studenti. Lo strumento Vocabolario è un esercizio perfetto per giocare con nuove parole. I risultati di ciascuna schermata determinano se gli studenti riceveranno una serie di attività più facili o più difficili nell'ambito di un determinato argomento. 312 lezioni da 30 minuti, 2300+ scene interattive con 5000+ attività, animazioni, giochi e canzoni.

CODICE	DESCRIZIONE
BEPRSU5Y	Licenza per singolo utente, 5 anni

Balloon English Secondaria

Scuola secondaria I grado



Balloon English è un software di inglese per gli studenti della scuola secondaria. L'enfasi del corso è sullo sviluppo delle competenze: gli studenti imparano l'inglese utilizzando in vivaci attività comunicative e interagendo con un'ampia gamma di testi scritti e registrazioni audio. Una lezione tipica prevede un dialogo o un altro testo che introduce i principali punti linguistici della lezione. Seguono attività che sviluppano la comprensione dell'inglese da parte degli studenti e richiedono loro di usarla da soli. Ci sono anche attività che offrono una varietà di esercizi grammaticali e di vocabolario che consolidano il contenuto della lezione. Il controllo della grammatica e dell'ascolto assistito dall'intelligenza artificiale e i test di vocabolario e di lettura sono un modo perfetto per verificare le conoscenze degli studenti. Facile da usare come test preliminare, finale o unit test. Coprono grammatica, listening, vocabolario e reading. 210 lezioni da 60 minuti, 2000+ attività interattive, animazioni e giochi.

CODICE	DESCRIZIONE
BESDSU5Y	Licenza per singolo utente, 5 anni

Balloon English Business

Scuola secondaria II grado



Balloon English è un software di inglese per gli studenti della scuola secondaria di II grado e oltre. Il software è rivolto ad adulti e giovani che lavorano o stanno per affacciarsi al mondo del lavoro. Gli studenti dovrebbero avere una conoscenza di base della lingua inglese, un minimo di due anni in un ambiente scolastico (Livello A2) per iniziare con il livello pre-intermedio; e un minimo di tre anni in un ambiente scolastico (Livello B1) per raggiungere il livello intermedio. Il software fornisce agli studenti le competenze di inglese di cui hanno bisogno per lavorare utilizzando una combinazione attentamente pianificata di pratica basata su attività e multifunzionale. Insegna il vocabolario specialistico e fornisce scenari aziendali autentici in cui è possibile mettere in pratica le competenze. L'approccio all'apprendimento prepara gli studenti ad affrontare la vita quotidiana a lavoro, come telefonare, lavorare con fatti e cifre, prendere ordini e gestire le richieste dei clienti. Una sezione di competenze accompagna ogni unità, inclusi passaggi di lettura autentici, costruzione del vocabolario, progetti di scrittura e ricerca. Sono previsti percorsi di apprendimento dinamici, con scelta di attività facili o difficili, basati sui quiz di autovalutazione presenti in ogni unità. C'è anche un feedback personale sul percorso di apprendimento basato sui risultati delle lezioni di verifica dei progressi. 138 lezioni da 60 minuti, 1000+ attività per un totale di più di 280 ore di lezione.

CODICE	DESCRIZIONE
BEBUSU5Y	Licenza per singolo utente, 5 anni

e-Learning

Per ogni livello scolastico



Piattaforma per la didattica digitale semplice e intuitiva, che permette di integrare contenuti di qualità con metodologie di apprendimento innovative ed efficaci. Contiene tantissimi strumenti per la gestione della didattica: migliaia di lezioni già pronte e modificabili secondo le proprie esigenze, Contenuti di approfondimento dal mondo Treccani e dai suoi partner qualificati, Strumenti di interazione per condividere materiali, commenti e feedback, Tantissimi corsi di formazione online per i docenti, Video didattici e videolezioni per rendere l'apprendimento più coinvolgente, Verifiche e test interattivi personalizzabili per monitorare l'andamento delle attività, Classi digitali in cui condividere contenuti in uno spazio cloud dedicato. Possibilità di acquistare pacchetti con contenuti PCTO (non inclusi).

CODICE	DESCRIZIONE
ED-5Y-CL3	Licenza per la classe, 30 studenti e 3 docenti, materie illimitate, 5 anni

XR Edulab Immersivo

Per ogni livello scolastico



Piattaforma per la didattica immersiva XR compatibile con aule immersive multiscreen, visori di realtà virtuale, aumentata e mista, oltre a tablet Android compatibili con Google ARcore. La piattaforma permette di fruire di contenuti esistenti, rielaborarli e crearne di nuovi con l'aiuto anche dell'Intelligenza Artificiale. I contenuti immersivi possono essere visualizzati su schermo o su proiezioni multiscreen, su visori di realtà virtuale o mista o tramite tablet attraverso contenuti in realtà aumentata trasformando la lezione "tradizionale" in una esperienza più coinvolgente e interattiva. La piattaforma può prevedere l'aggiunta di più moduli per arricchire l'esperienza d'uso.

CODICE	DESCRIZIONE
LAB-IMM-XR	Piattaforma per la didattica immersiva XR
XR-MAG1	Modulo aggiuntivo ambienti virtuali con AI
XR-MAG2	Modulo aggiuntivo per video lezioni con AI
XR-MAG3	Modulo aggiuntivo con AI generativa da prompt di testo
XR-MAG4	Modulo aggiuntivo per tour immersivi in ambienti 3D

Didattica immersiva

Istituti linguistici



Questa licenza è ideale per soluzioni laboratoriali come laboratori immersivi con visori o sale immersive multischermo.

Beyond Words VR è una piattaforma web-based per apprendimento interattivo delle lingue in Realtà Virtuale. Beyond Words VR offre una soluzione innovativa per acquisire una lingua attraverso esperienze immersive, concentrandosi sulla pratica costante della comprensione e produzione orale. A seconda dello scenario selezionato, allo studente verrà chiesto di affrontare vari argomenti come trasporti, cibo, lavoro e molto altri, permettendogli di progredire dal livello principiante a quello avanzato, secondo i livelli del CECRL.

Durante l'esperienza immersiva, lo studente dovrà interagire con un avatar selezionando la risposta più appropriata tra le opzioni proposte o in modalità free speech, stimolando la produzione e la comprensione allo stesso tempo. Il riconoscimento vocale convaliderà in seguito la risposta, analizzandola attraverso l'intelligenza artificiale. Questa fornirà, alla fine dell'esercizio, un report sulle risposte corrette fornite, e la qualità della pronuncia.

Attualmente, la piattaforma offre scenari immersivi in 5 lingue diverse (Italiano, Francese, Inglese e tedesco) e circa 3000 scenari (600 per lingua) per soddisfare le diverse esigenze degli studenti e degli insegnanti.

CODICE	DESCRIZIONE
BWVR-LB-1Y	Licenza per 1 dispositivo, 1 anno
BWVR-LB-EXTRA-1Y	Licenza per 1 dispositivo aggiuntivo, 1 anno





TECNOFFICE

Tecnoffice SRL

Sede:

V. Manifattura Vittorio Olcese 56, 25047 Darfo B.T.

Riferimento Commerciale per la Sicilia:

Telefono: 345 399 9682

Contatti:

Tel. 0364 536 954

E-mail: info@tecnofficesrl.it