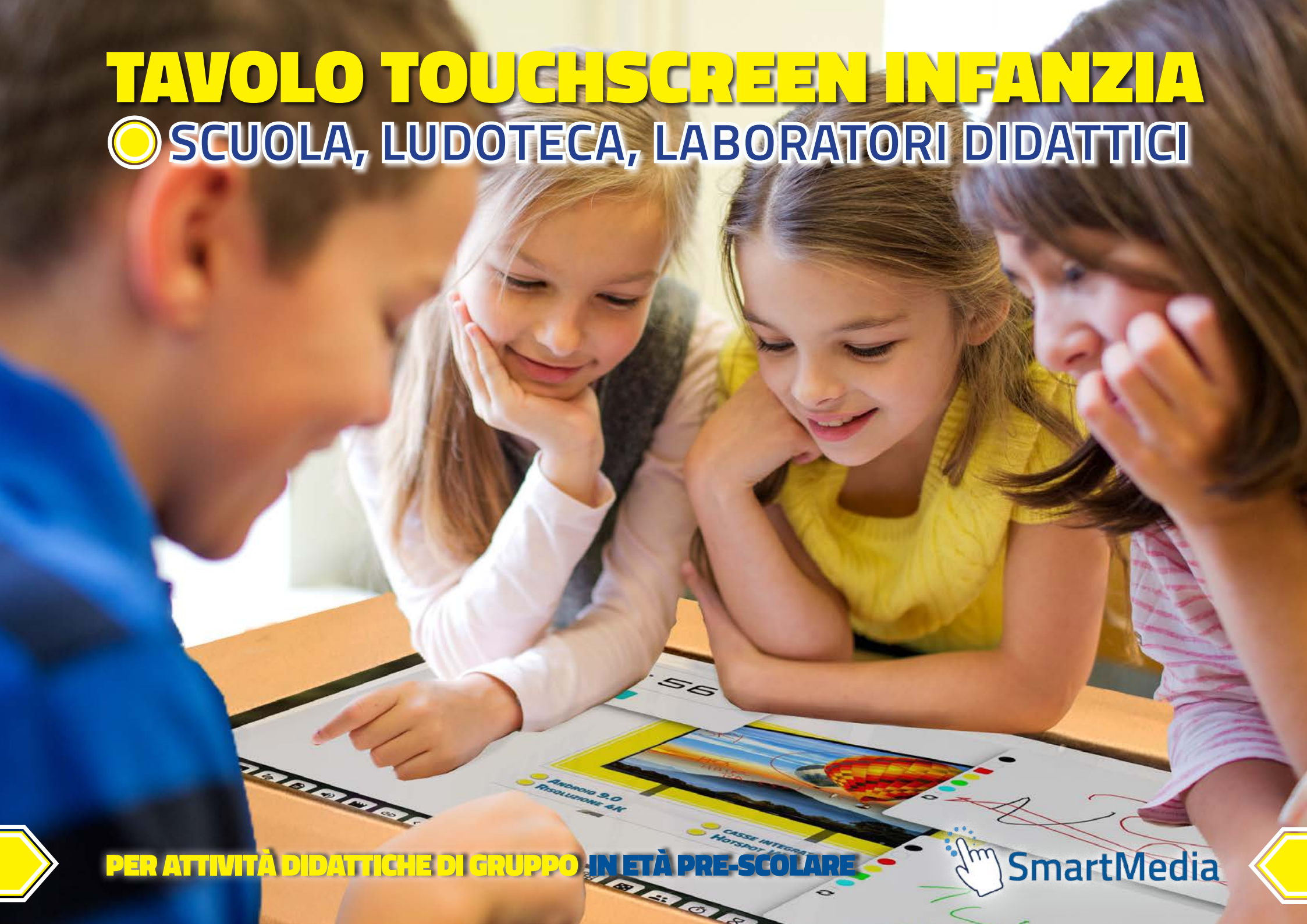


# TAVOLO TOUCHSCREEN INFANZIA

© SCUOLA, LUDOTECA, LABORATORI DIDATTICI



PER ATTIVITÀ DIDATTICHE DI GRUPPO IN ETÀ PRE-SCOLARE



SmartMedia



**NIENTE DI PIÙ STIMOLANTE PER L'INTUITO DI UN NATIVO DIGITALE: PER DISEGNARE, COLORARE, PROVARE, CANCELLARE, STIMOLARE LA FANTASIA CON APP EDUCATIVE**



**52 cm  
altezza**

*\* Le immagini del prodotto sono puramente indicative e possono subire variazioni in qualunque momento senza preavviso.*

## EDUTAINMENT: L'ARTE DI IMPARARE GIOCANDO L'ASPETTO LUDICO PER OTTIMIZZARE L'APPRENDIMENTO



## SCUOLA DELL'INFANZIA & I 5 CAMPI DI ESPERIENZA

*Il sé e l'altro. Il corpo e il movimento. I discorsi e le parole. Immagini, suoni, colori, esplorando le nuove tecnologie digitali e nuovi media.*

Il tavolo interattivo supporta i bambini in attività della Scuola dell'Infanzia che prevedono le capacità di Osservare, Esplorare oggetti e materiali, Disegnare, Colorare, Ascoltare racconti e brani Musicali ed eseguire danze e movimenti a tempo di musica.

Leggere immagini e sequenze, collaborare con i compagni, giocare in lingua straniera, sviluppare la coordinazione oculo-manuale.

Contare, raggruppare ed ordinare oggetti e materiali secondo criteri diversi.

Tutto questo grazie a numerose App Educative presenti sul mercato spesso sotto forma di gioco.

## APP EDUCATIVE ONLINE

Intuitive, disponibili e facilmente scaricabili dagli *App Stores online* direttamente dal tavolo, grazie alla connessione Wifi presente, ne esistono per ogni obiettivo didattico e classificabili in tre macro aree:

- **App per lo sviluppo e/o il consolidamento delle abilità di base** (esercizi di percezione, attenzione, riconoscimento di forme, colori e dimensioni, orientamento spaziale e temporale, memoria, ragionamento)
- **App che consentono di inventare, sviluppare la creatività** (grafica, musica, scrittura, logica)
- **App propedeutiche ad attività e contenuti dei primi anni della scuola primaria**, quali letto-scrittura, calcolo, elementi di scienze e tecnologia, e lingua straniera.

Modello	SMT-K32	SMT-K43
Display	LCD con retroilluminazione LED	
Vetro	Antiriflesso	
Diagonale	32"	43"
Dimensioni totali (L x P x A)	96 x 66 x 52 cm	122 x 81 x 52 cm
Dimensioni display	69,57 x 39,03 cm	94,02 x 53,32 cm
Materiale top	Legno di faggio con spessore 5 cm verniciato con vernice trasparente idrorepellente, larghezza bordo per ogni lato 10 cm	
Sistema operativo & configurazione	Android 10, 4 GB RAM, 32 GB ROM espandibile	
Connettività Android	WiFi, LAN, Bluetooth	
Risoluzione	4K (3840 x 2160)	4K (3840 x 2160)
Contrasto	4000:1	
Luminosità	450 nits	
Tecnologia	Capacitiva - PCAP	
Numero di tocchi	10	
Tempo di risposta	5 ms	
Risoluzione touch	4980 x 4980	
Casse integrate	2 x 5W	
Uscita USB touch	1	1
Ingresso USB	1 x USB 3.0	1 x USB 2.0
Ingresso HDMI	1	1
Ingresso LAN	1	1
Uscita cuffie	1	1
Lettore schede	scheda SD	scheda SD
PC Windows Opzionale, personalizzabile (*)	Possibile Configurazione base: Processore Intel Core i5 con 4 GB RAM, 128 GB SSD, WiFi, LAN, 2x USB 3.0, 2 x USB 2.0, uscita HDMI, uscita VGA, uscita cuffie, ingresso microfono, Windows 10 Pro	
Altre opzioni di configurazione	SMT-AC, gambe in acciaio satinato	
Software inclusi	SmartMedia IWB, SmartTouch (compatibili Windows)	
In dotazione	Cavo d'alimentazione, cavo HDMI, cavo USB per touch	
Peso	32 kg ca.	40 kg ca.

\* Il PC integrato opzionale sostituisce Android

## CARATTERISTICHE TAVOLO

**Tavolo Interattivo Capacitivo 10 tocchi** con Player Android integrato, con gambe in ferro e cornice extra di 10 cm in legno di Faggio, materiale caldo che richiama i giochi del metodo *Montessori* e funge da piano di appoggio supplementare.

Unione tra tecnologia e legno che lega attività digitali, tradizionali e arreda setting didattici diversificati in uno stile moderno e di design.

**Altezza ridotta, 52 cm:** pensato per essere utilizzato in piena sicurezza nelle scuole dell'infanzia e ludoteche, per bambini in età pre-scolare.

**Water-proof:** La caduta accidentale di liquidi non causerà alcun problema al funzionamento del tavolo, per cui le attività digitali possono essere abbinate ad attività fisiche di manipolazione e creatività.

## SOFTWARE E APP INCLUSE

**SmartMedia IWB** per la creazione di lezioni con oltre 10.000 risorse didattiche.

**SmartMedia SmartTouch** per la creazione e la gestione di presentazioni multimediali di qualsiasi tipo.

Entrambi i software sono compatibili Windows

**Store per scaricare ed installare ulteriori App Educative e per l'intrattenimento**

