

Inserire l'importo destinato al progetto (Compilazione a cura della scuola)	Totale progetto comprensivo di spese di installazione (ove necessarie, per maggiori dettagli fare riferimento alla
---	--



TTS
Trust Technology Services S.r.l.



Modifica la quantità degli articoli in base alle

Scegliere una delle due soluzioni in base alla durata della licenza inclusa che si intende acquistare (3 o 5 anni)

SALA IMMERSIVA INTERATTIVA



In sintesi

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.

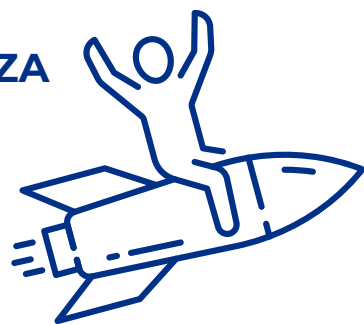
A COSA SERVE

- Proporre attività didattiche dinamiche e creative grazie a uno **schermo interattivo molto ampio** che genera un **effetto immersivo coinvolgente** ed emozionante.
- Consentire la visione di **immagini, filmati, pagine web e contenuti interattivi** e coinvolgenti.
- Avere a disposizione un **software didattico completo** di una vasta **libreria di contenuti digitali**: presentazioni animate, spettacolari scene 3D, strumenti educativi, video ed esercizi.



La foto è puramente rappresentativa della soluzione

PUNTI DI FORZA



L'immersività accende le lezioni

Una superficie di oltre 6,5 m 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.

Apprendimento multisensoriale

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

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.

01

02

03



"Più ti diverti, più impari!"

È sempre importante ricordare che investire in soluzioni che attraverso l'immersività stimolano l'emotività degli alunni non rende semplicemente le lezioni più piacevoli, ma ha un effetto importante sull'efficacia della didattica: il divertimento e gli stimoli positivi fanno assimilare meglio i concetti e rendono l'apprendimento più completo e duraturo.



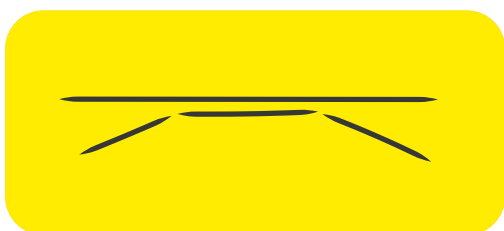
La soluzione - di oltre 6,5 m totali di base - avvolge i ragazzi e crea un forte effetto immersivo.

L'installazione richiede un tecnico specializzato, ma è semplice e rapida. Dunque, consente anche, in situazioni eccezionali, di scegliere di spostare o rimuovere la struttura per poi riposizionarla.

UNO SCHERMO STUDIATO NEI DETTAGLI

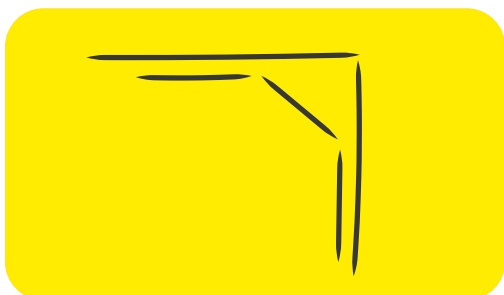
DUE POSSIBILI POSIZIONAMENTI

Grazie alle staffe studiate per rendere l'installazione veloce e flessibile, è possibile installare lo schermo in due modi.



Installazione a parete

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



Installazione ad angolo

Si ancorano gli schermi a due pareti d'angolo.



Nota bene!

Lo schermo è stato studiato da Screenline, azienda specializzata in schermi per la videoproiezione. Si tratta di un prodotto specifico per ambienti scolastici e pubblici.



Interattivo ✓

Assicura la funzionalità finger touch continua senza interruzione tra i 3 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 3 moduli assemblati fra loro per mezzo di cerniere che consentono di regolare la posizione dei moduli laterali - quindi l'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 della grafica sono studiati per adattarsi alle diverse misure).

Robusto ✓

È composto da materiali pregiati accuratamente selezionati che durano nel tempo e 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 (diventa una lavagna bianca!) ✓

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.



Sicuro ✓

Lo schermo si compone di materiali resistenti senza spigoli vivi con resistenza al fuoco EN 13501-01 classe C-s2,d0.

ARES EDUCATION MEDIASERVER

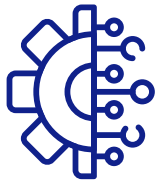


Per il controllo e la gestione

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

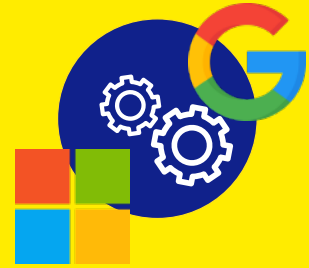


L'interfaccia semplice e intuitiva consente la gestione dell'automazione del sistema.



Software per la didattica

Il mediaserver include una licenza software che consente di accedere ad un'ampia gamma di contenuti multimediali didattici 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.



Tablet di controllo

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

Assistenza da remoto

È incluso un servizio di assistenza da remoto per problematiche hardware legate al mediaserver o all'interfaccia di controllo, oltre ad un servizio di supporto relativo all'utilizzo specifico del software didattico preinstallato.



La tecnologia facile...

- l'immagine è ad alta risoluzione, nitida al punto da sembrare reale
- il software è intuitivo e gli insegnanti possono concentrarsi solo sulla lezione
- la struttura è robusta e affidabile, così come i proiettori laser che, a differenza di quelli a lampada, non hanno elementi da sostituire periodicamente

Aperto ma sicuro

È possibile espandere le possibilità offerte dal sistema accedendo a qualsiasi contenuto web, oltre che sfruttare le funzionalità di suite cloud quali G-suite o Microsoft 365. Attraverso un account amministratore, che verrà fornito a personale qualificato all'interno di ogni 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.

MozaLearn di Mozaik

Tra gli strumenti a disposizione c'è mozaLearn, una suite di soluzioni per l'educazione digitale. MozaLearn è costituito da mozaWeb - una piattaforma in italiano basata sul web - e da mozaBook.

mozaBook è un software didattico di presentazione per insegnanti, 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, flash, ecc), nei quaderni del programma.

mozaWeb offre contenuti interattivi per alunni, per l'apprendimento a casa. Creando un account mozaWeb si accede a contenuti interattivi, a strumenti e giochi relativi alle materie scolastiche dalla scuola materna all'esame di maturità, utilizzando qualsiasi browser web.

DOMANDE E RISPOSTE UTILI



Che competenze sviluppa la soluzione?

- abilità cognitive, emotive, del pensiero critico e del problem solving, tutte stimolate dall'immersività interattiva
- alfabetizzazione tecnologica

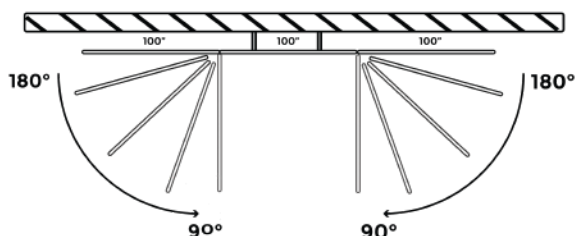
Perché piace ai ragazzi?

L'immersività - ottenuta grazie a uno schermo che di base supera i 6 metri e mezzo - affascina e diverte. L'interattività rende le lezioni più vive e dinamiche per tutti, anche per i ragazzi con bisogni educativi speciali.

Perché è ecosostenibile?

Il media server controlla tutta l'infrastruttura multimediale e garantisce il massimo efficientamento energetico. I videoproiettori laser, oltre a non utilizzare più lampade al mercurio, consumano poco e sono certificati TCO(*)

*TCO Certified è la certificazione di sostenibilità leader a livello mondiale per i prodotti IT.



L'apertura delle ali laterali si può regolare liberamente in fase di installazione con un angolo che varia dai 180° a 90°.



6 penne in dotazione per gestire l'interattività (utilizzabili simultaneamente due per volta).



La struttura si aggancia al muro tramite delle staffe regolabili che consentono di scegliere l'angolo di apertura delle 'ali' esterne e la mantengono stabile e distante 20 cm dal muro.

SPECIFICHE TECNICHE



✓ Soluzione integrata composta da: 3 **videoproiettori laser** Epson EB-735Fi interattivi ad ottica ultracorta; il mediaserver compatto Ares di Zebra Multimedia e il tablet di controllo; un'infrastruttura da ancorare a muro progettata da Screenline che sostiene i proiettori e lo schermo per la proiezione interattiva.

✓ La luminosità dei **videoproiettori** Epson è di 3.600 lumen, quindi **ideale anche per ambienti luminosi**. Audio integrato da 16 W.

✓ L'accesso all'interattività avviene in due modalità: con le **penne** fornite in dotazione oppure utilizzando **le dita** (funzionalità **Finger Touch**).

✓ Lo **schermo Screenline** è composto da **3 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 Ares** 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.

PROGETTO PER LA REALIZZAZIONE DI UN LABORATORIO DIDATTICO INNOVATIVO

La Missione 4 del PNRR ITALIA (Potenziamento dell'offerta dei servizi di istruzione dagli asili nido alle università), nell'investimento 3.2 (Scuola 4.0 – Scuole innovative, nuove aule didattiche e laboratori) prevede la creazione di laboratori per le professioni digitali del futuro nelle scuole secondarie di secondo grado dotandole di spazi e di attrezzature digitali avanzate per l'apprendimento di competenze sulla base degli indirizzi di studio presenti nella scuola e nei vari ambiti tecnologici.

TARGET: Tutti gli Istituti Tecnici, gli Istituti Professionali e i Licei

Laboratorio Immersivo

OBIETTIVO E DESCRIZIONE GENERALE

L'obiettivo di questo progetto è quello di fornire alle scuole un laboratorio innovativo dotato di attrezzature digitali e funzionali avanzate in grado di fornire le modalità per l'apprendimento di competenze per le professioni digitali del futuro. Questi spazi sono stati pensati come sostegno allo sviluppo di contenuti curriculari e di azioni didattiche in coerenza con gli obiettivi di apprendimento collegati alla specifica tipologia di percorsi formativi. Per attivare queste azioni è necessario impiegare specifiche attrezzature, materiali e tecnologie digitali, la cui scelta si riferisce a criteri di varietà, funzionalità e avanguardia dell'azione didattica.

In particolare, il laboratorio immersivo ha come scopo quello di creare esperienze didattiche e contenuti in grado di immergere lo studente all'interno della lezione o dell'attività didattica che si sta svolgendo, l'obiettivo è riuscire a catapultare gli alunni in un altro mondo per studiarne meglio le caratteristiche, e comprenderne le peculiarità. L'ambiente immersivo è uno spazio inclusivo dove gli studenti, grazie alla videoproiezione immersiva, possono immergersi nei contenuti e possono inoltre interagire con i materiali didattici. Gli insegnanti possono così creare lezioni dinamiche e dal grande impatto emotivo. Grazie alla configurazione immersiva su tre schermi è garantito 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. La soluzione consente agli studenti di interagire direttamente con i contenuti digitali e l'immersività permette loro di diventare protagonisti attivi e non solo semplici spettatori passivi.

Il laboratorio immersivo è nello specifico composto da tre schermi e tre videoproiettori; gli schermi risultano interattivi e quindi gli studenti possono interagirvi, sia durante la videoproiezione, sia dopo lo spegnimento dei videoproiettori poiché diventano delle lavagne classiche su cui è possibile scrivere e disegnare. La soluzione comprende anche un dispositivo per il controllo del segnale emesso dai videoproiettori, per gestirli e decidere in comodità cosa proiettare e che tipo di lezione presentare, e la penna grazie alla quale si può sfruttare la funzionalità interattiva degli schermi.

Ligra DS S.r.l.

Direzione e coordinamento da parte del socio unico
LGC Holding Srl Unipersonale
Capitale sociale €2.500.000 interamente versato
Via Artigiani 29/31 29020 - Vigolzone (PC) Italy

Tel +39 0523 872014 | Fax +39 0523 870089
E-mail info@ligra.it | PEC ligrads@pec.ligra.it
Web www.ligra.it
C.F., P.IVA, Iscr. Reg. Imp: IT01765530330
Numero REA: Piacenza - 189671

FINALITA' DIDATTICHE

- Sviluppare abilità cognitive, emotive, del pensiero critico e del problem solving;
- Sviluppare un'alfabetizzazione tecnologica;
- Coinvolgere gli studenti alle attività didattiche utilizzando contenuti avvolgenti;
- Creare una didattica inclusiva;
- Creare una didattica che unisca contenuti digitali e analogici;
- Stimolare l'attenzione verso le nuove tecnologie digitali;
- Sviluppare competenze creative;
- Sviluppare abilità di cooperative learning;
- Avvicinare gli studenti alle tecnologie digitali che saranno parte del futuro mondo del lavoro;
- Sviluppare attenzione, motivazione e concentrazione.

ELENCO PRODOTTI

Prodotto	Descrizione	Quantità
Ambiente immersivo - Triplo schermo	Kit formato da 3 videoproiettori interattivi con unità di tocco, supporto a parete, 3 schermi per la videoproiezione immersiva e riscrivibili, dispositivo per la gestione dell'uscita del segnale ai videoproiettori e licenza software di 3 anni che consente di accedere ad un'ampia gamma di contenuti multimediali didattici fruibili in modo immersivo: video, animazioni e ricostruzioni 3D, attività interattive e quiz adatti a diversi cicli d'istruzione. Per rendere l'ambiente immersivo con una proiezione su tre schermi contemporaneamente coinvolgendo gli studenti utilizzando contenuti avvolgenti o utilizzando più contenuti in contemporanea.	1

Ligra DS S.r.l.

Direzione e coordinamento da parte del socio unico
LGC Holding Srl Unipersonale
Capitale sociale €2.500.000 interamente versato
Via Artigiani 29/31 29020 - Vigolzone (PC) Italy

Tel +39 0523 872014 | Fax +39 0523 870089
E-mail info@ligra.it | PEC ligrads@pec.ligra.it
Web www.ligra.it
C.F., P.IVA, Iscr. Reg. Imp: IT01765530330
Numero REA: Piacenza - 189671