



## Aula immersiva interattiva a parete con pouf



### Descrizione di massima del progetto

L'aula **immersiva interattiva a parete** è progettata per trasformare lo spazio didattico in un ambiente visivo e sensoriale completamente **coinvolgente**. Le immagini e i contenuti digitali vengono **proiettati direttamente sulle pareti** perimetrali dell'aula, avvolgendo visivamente gli studenti su più lati e coprendo interamente le dimensioni dell'ambiente. Questo **effetto panoramico** consente di immergere completamente la classe all'interno di scenari educativi tridimensionali, arricchiti da contenuti interattivi, suoni spazializzati e strumenti digitali avanzati.

La proiezione su larga scala, unita all'integrazione di piattaforme per la realtà aumentata, la realtà virtuale e la didattica 3D, permette di superare i limiti della lezione tradizionale e di vivere esperienze formative dinamiche, interdisciplinari e multisensoriali.

### OBIETTIVI

- Offrire un **ambiente completamente immersivo e suggestivo** per visualizzare contenuti didattici su grande scala;
- Favorire l'interazione tra docente, studenti e contenuti digitali attraverso strumenti interattivi;
- Integrare ambienti virtuali e realtà aumentata nella didattica curricolare;
- Potenziare l'apprendimento di discipline STEM, linguistiche, artistiche e umanistiche in modo dinamico e coinvolgente.

---

**Descrizione delle tecnologie che l'Istituzione Scolastica intende acquisire e delle aree interessate alla realizzazione delle aule immersive**

- **nr. 4 videoproiettori interattivi** con funzionalità penna/touch, installati a parete per proiezioni su ampie superfici;
- **sistema home theater** composto da 5 speaker frontali e surround, 2 subwoofer per i bassi e 4 speaker overhead per una perfetta immersione sonora in ambienti virtuali e contenuti narrativi;
- **workstation grafica avanzata** ad alte prestazioni, completa di **tavoletta grafica interattiva** per la creazione, modifica e gestione di contenuti digitali immersivi;
- **videocamera 360°** per la produzione e documentazione di esperienze immersive o ambientazioni didattiche personalizzate.
- software con **animazioni, illustrazioni ed esercizi immersivi**;
- software per la manipolazione di oggetti 3D interattivi e la creazione di ambienti interattivi e **tour virtuali**;
- piattaforma per la didattica immersiva che comprende una **libreria con più di 350 lezioni immersive** pronte all'uso;
- piattaforma per la **creazione di attività educative immersive**.

#### ARREDI

- **Banco mobile con sedia** per lavorare al pc;
- **nr. 25 Comodi pouf** per l'osservazione e l'interazione collettiva;
- **Tenda a rullo oscurante**, utile per garantire la massima resa luminosa delle proiezioni, anche in ambienti con luce naturale.

-----

#### VANTAGGI

- Coinvolgimento sensoriale completo grazie alla combinazione di immagini in grande formato, suono tridimensionale e interazione diretta;
- Flessibilità nella didattica: adatta per lezioni frontali, esperienze immersive, attività creative e presentazioni interattive;
- Stimolo alla creatività, al pensiero critico e al lavoro di gruppo;
- Accessibilità e inclusione per studenti con diversi stili di apprendimento.

**N.B. L'intero progetto può essere rimodulato secondo le esigenze didattiche e /o gli spazi a disposizione dell'istituto.**



**Aula immersiva a parete € 34.991 + iva**

**34.991,00 €**

- n° 4 VIDEOPROIETTORE INTERATTIVO
- n° 1 SISTEMA HOME THEATER DOLBY ATMOS 5.2.4
- n° 1 PC WORKSTATION 6 Core - 2x RTX PRO 2000 16 GB - RAM 32 GB - SSD 1TB
- n° 1 TAVOLETTA GRAFICA CON DISPLAY 15,6" E PENNA WIRELESS
- n° 1 VIDEOCAMERA 360° 6K
- n° 1 microSDXC con Adattatore 128 GB
- n° 1 SOFTWARE CON CONTENUTI 3D INTERATTIVI 3 ANNI 35 LINGUE
- n° 1 PIATTAFORMA SOFTWARE AR/VR
- n° 1 CUBO DI REALTÀ AUMENTATA
- n° 1 PIATTAFORMA PER LA DIDATTICA IMMERSIVA - LICENZA 1 ANNO
- n° 1 SOFTWARE PER ATTIVITÀ IMMERSIVE E VIRTUALI + INSTALLAZIONE

**Arredi € 3.009 + iva**

**3.009,00 €**

- n° 1 BANCO RETTANGOLARE RIBALTABILE SU RUOTE - 120L
- n° 1 SEDIA DOCENTE SCHIENALE IN RETE
- n° 25 POUF CUBICO IN ECOPELLE
- n° 1 TENDA A RULLO, TESSUTO OSCURANTE IGNIFUGO IN PVC

**Adeguamenti impiantistici e formazione € 2.000 + iva**

**2.000,00 €**

- n° 1 INSTALLAZIONE E CONFIGURAZIONE ATTREZZATURE
- n° 1 INSTALLAZIONE COMPLESSIVA DEGLI ARREDI
- n° 1 FORMAZIONE ALL'UTILIZZO DELLE ATTREZZATURE

**Importo Complessivo IVA 22% inclusa 48.800,00 €**

**Totale IVA esclusa 40.000,00 €**



## Aula immersiva a parete € 34.991 + iva

Pos. **1** Q.tà **4** **VIDEOPROIETTORE INTERATTIVO**

Il videoproiettore con ottica ultra-corta, progettata per la didattica digitale e collaborativa. Permette la proiezione fino a 100 pollici in formato Full HD, con possibilità di interazione multiutente tramite penna e tocco. Grazie alla tecnologia 3LCD e alla sorgente laser, garantisce immagini luminose e durature, ideali per ambienti educativi moderni come aule immersive, laboratori innovativi e ambienti collaborativi. **CARATTERISTICHE PRINCIPALI** Proiezione a Ottica Ultra-Corta: consente una visualizzazione fino a 100" da una distanza ravvicinata, riducendo ombre e riflessi; Interattività Multiutente: supporta input simultanei con penna e tocco, favorendo la collaborazione e l'interazione diretta; Risoluzione full HD (1920 x 1080): qualità superiore dell'immagine con un'area di lavoro estesa; Sorgente Laser ad Alta Durata: fino a 20.000 ore di utilizzo senza necessità di sostituzione della lampada; Tecnologia 3LCD: colori vividi e bilanciati anche in condizioni di forte luminosità ambientale (5.000 lumen); Compatibilità con Epson iProjection: per condividere contenuti da più dispositivi tramite rete wireless; Funzioni Avanzate: edge blending, split screen, whiteboard integrata, funzione finger touch; Espandibilità Display Interattivo: fino a 120" unendo due proiettori. **SPECIFICHE TECNICHE** Tecnologia di Proiezione: 3LCD; Throw Ratio Minimo: 0,27 :1 Throw Ratio Massimo: 0,37 :1 Dimensione immagine minima: 3,48 m; Dimensioni Immagine massima: 3,48 m; Sorgente Luminosa: laser, 20.000 ore in modalità standard; Luminosità: 5.000 lumen; Risoluzione Nativa: HD (1920 x 1200); Contrasto Dinamico: 2.500.000:1; Dimensione Immagine: da 65" a 100" (singolo) o fino a 120" (dual screen); Interattività: 2 penne + finger touch; Connettività: ingressi: HDMI (3x), VGA, USB-A (2x), USB-B, LAN, HDBaseT; uscite: HDMI out, VGA, audio stereo mini jack; wireless LAN integrata; Funzioni Software: lavagna digitale, salvataggio contenuti su rete o USB, controllo remoto; Altoparlante Integrato: 16W; Dimensioni (L x P x A): 458 x 375 x 210 mm; Peso: 9,3 kg.

Pos. **2** Q.tà **1** **SISTEMA HOME THEATER DOLBY ATMOS 5.2.4**

Contenuto del set:

- 3x altoparlanti centrale/satellite
    - Altoparlante satellitare a 2 vie con driver midrange a membrana piatta.
    - Potenza continua (IEC - Lungo Termine) 130 W
    - Gamma di frequenza da/a 80 - 22000 Hz
  - 2x altoparlanti posteriori dipolari
    - Dipoli a 3 vie con woofer per bassi integrati
    - Potenza continua (IEC - Lungo Termine) 110 W
    - Gamma di frequenza da/a 80 - 22000 Hz
  - 2x subwoofer attivi
    - Range di frequenza da/a 25 - 200 Hz
    - Massimo livello di pressione sonora 110 dB/1m
  - 4x altoparlanti satellite Dolby Atmos
    - Range di frequenza da/a 150 - 20000 Hz
  - 1x ricevitore AV Denon AVC-X3800H
  - 1x Telecomando
  - 1x Cavo Alimentazione
  - 1x Cavo per subwoofer 2,5 m
  - 1x Cavo per subwoofer 10 m
  - 2x Cavo per altoparlanti da 15 m
  - 2x Cavo per altoparlanti da 30 m
- Comprensivo di installazione

Pos. **3** Q.tà **1** **PC WORKSTATION 6 Core - 2x RTX PRO 2000 16 GB - RAM 32 GB - SSD 1TB**

CPU INTEL XEON W3-2423 6 Core (2.10 GHz) 15 MB Smart Cache, RAM DDR-5 ECC REG 32 GB (4800 MTs), SSD M.2 PCIE 1 TB NVME



Gen3x4, n° 2 schede grafiche NVIDIA RTX PRO 2000 16 GB, Scheda madre con chipset Intel W790 Dissipatore per Xeon SOCKET LGA 4677 8 Slot ECC RDIMM DDR5 4800MT/s fino a 512 GB o fino a 2 TB con 3DS 3 Slot PCIe 5.0 x16 6 Porte SATA 3 (6Gb, RAID 0, 1, 5, 10) e Raid 0,1 con 2 porte M.2 PCIe 5.0 x4 Scheda di rete 10GbE LAN with Marvell AQC11 + Gigabit I210-AT Tastiera SiComputer PRO USB 105 tasti (grigio) Mouse ottico SiComputer Pro (nero e grigio) Alimentatore 850 W. GOLD Modulare Design Tower (dim. 470,5H x 209L x 478P mm.) WINDOWS 11 PRO, TASTIERA + MOUSE WIRELESS USB

Pos. **4** Q.tà **1** **TAVOLETTA GRAFICA CON DISPLAY 15,6" E PENNA WIRELESS**

Tavoletta grafica con display integrato da 15,6" 1920x1080 spazio colore sRGB 120%, per disegno e modifica di foto digitali, 8192 livelli di pressione, riconoscimento inclinazione +/- 60°, risoluzione pari almeno a 5000 linee per pollice, 6 tasti per accesso rapido alle funzioni. Interfaccia USB-C con cavo 3-in-1 con uscita HDMI e USB.

Pos. **5** Q.tà **1** **VIDEOCAMERA 360° 6K**

Videocamera panoramica 360 gradi; Risoluzione: 6 K; Stabilizzazione video HyperSmooth Max. **CONTENUTO DELLA CONFEZIONE**

- fotocamera;
- **batteria ricaricabile;**
- **custodia rigida di ricambio** per la fotocamera;
- **supporto adesivo curvo;**
- **2 lenti protettive e 2 copriobiettivi;**
- **custodia in microfibra;**
- **fibbia di montaggio;**
- **cavo USB-C;**

vite di fissaggio.

Pos. **5.1** Q.tà **1** **microSDXC con Adattatore 128 GB**

tipo di memoria flash Micro SDXC

capacità di memoria 128 GB

classe di velocità class 10

velocità di scrittura 30

Pos. **6** Q.tà **1** **SOFTWARE CON CONTENUTI 3D INTERATTIVI 3 ANNI 35 LINGUE**

Licenza per dispositivo durata 3 anni, software con mediateca che contiene più di 1200 scene 3D interattive, centinaia di video didattici, numerosi file audio e fogli di lavoro che aiutano a risvegliare l'interesse degli alunni. Contenuti accessibili in 35 lingue.

Pos. **7** Q.tà **1** **PIATTAFORMA SOFTWARE AR/VR**

Soluzione autore per far creare contenuti AR/VR agli studenti. Licenza per 30 utenti della durata di 36mesi. Possibilità di visualizzare e manipolare i contenuti VR/AR creati tramite Add On per Merge Cube.

Pos. **7.1** Q.tà **1** **CUBO DI REALTÀ AUMENTATA**

Abbonamento gratuito di 3 mesi alle app di Merge EDU

Viene fornito con un abbonamento di 3 mesi a tutte le app Merge: Merge Explorer, Object Viewer e HoloGlobe. C'è sempre una quantità limitata di contenuti gratuiti. Funziona con dispositivi iOS, Android e Windows

Il Merge Cube è l'unico prodotto che ti permette di manipolare oggetti digitali in 3D (ologrammi), consentendo un modo completamente nuovo e potente per imparare la scienza e lo STEM

Oltre 100 simulazioni scientifiche interattive che permetteranno agli studenti di imparare efficacemente, possono toccare, manipolare e interagire con gli oggetti



Fornisce l'equivalente di 10.000 dollari di strumenti didattici per gli studenti per imparare in modo efficace, sempre e ovunque. Può caricare, visualizzare e condividere le creazioni 3D create dall'utente su Merge Cube il cui permette agli studenti di scoprire i problemi più rapidamente e di replicare più velocemente in modo da poter creare modelli migliori.

Pos. **8** Q.tà **1** **PIATTAFORMA PER LA DIDATTICA IMMERSIVA - LICENZA 1 ANNO**

piattaforma digitale avanzata per la didattica immersiva, progettata per essere utilizzata all'interno di aule immersive, laboratori immersivi e spazi innovativi dotati di visori VR e proiettori interattivi. Offre un'esperienza educativa coinvolgente che integra contenuti multimediali interattivi, ambienti virtuali e realtà aumentata per supportare una formazione moderna, esperienziale e interdisciplinare. Grazie alla sua architettura modulare, è perfettamente integrabile nei contesti scolastici legati al piano Scuola 4.0, favorendo l'apprendimento attivo e la simulazione di scenari reali.

Pos. **9** Q.tà **1** **SOFTWARE PER ATTIVITÀ IMMERSIVE E VIRTUALI + INSTALLAZIONE**

Un ambiente didattico virtuale tridimensionale che consente a studenti e docenti di interagire tramite avatar, svolgere attività educative immersive e collaborare in uno spazio protetto e controllato. Caratteristiche Principali Ambiente virtuale: piattaforma tridimensionale immersiva; accesso riservato esclusivamente a studenti e docenti; interazioni tramite avatar personalizzabili. Gestione attività: creazione e gestione di ambienti didattici virtuali personalizzati; supporto a lezioni collaborative e attività didattiche interattive. Formazione docente: corsi dedicati per insegnanti; videoregistrazioni di lezioni formative per facilitare l'utilizzo didattico della piattaforma. Strumenti integrati: chat testuale e comunicazione vocale; strumenti per il lavoro di gruppo e la condivisione di risorse didattiche. Possibilità didattiche e sperimentazioni pratiche: realizzazione di attività collaborative in ambienti virtuali; simulazioni didattiche per sperimentare scenari educativi complessi; sviluppo di competenze digitali attraverso metodologie di apprendimento innovative.

**Arredi € 3.009 + iva**

Pos. **10** Q.tà **1** **BANCO RETTANGOLARE RIBALTABILE SU RUOTE - 120L**

Banco didattico richiudibile su ruote, permette di creare gruppi di lavoro o di riorganizzare l'asset della classe in maniera agevole e veloce grazie alle 4 ruote ruotanti. In modalità chiusa permette lo stivaggio dei banchi in maniera ordinata e compatta, salvaguardando gli spazi della classe. Il piano è realizzato in legno melaminico antigraffio sagomato e spessore 25 mm con spigoli arrotondati su tutti e quattro gli angoli con un raggio di 45 mm e bordato in ABS con spessore 2 mm. Realizzato in classe E1 a bassa emissione di formaldeide secondo norme UNI EN e Resistenza al Fuoco di classe 2. La struttura è in metallo con sistema di ribaltamento e chiusura banco ed è dotata di 4 ruote frenanti. Il piano è disponibile nelle colorazioni: Argento, Acciaio, Noce, Rovere, Olmo chiaro, Bianco, Bleu, disponibili con bordo ABS 2mm argento. Dimensioni: 120x70x74 h cm N.B.: In caso di mancata preferenza, la colorazione sarà determinata in base alle disponibilità di magazzino.

Pos. **11** Q.tà **1** **SEDIA DOCENTE SCHIENALE IN RETE**

Poltrona operativa con braccioli e schienale in rete con supporto lombare regolabile in altezza. Imbottitura in gomma ignifuga. Meccanismo syncro e ruote autofrenanti maxi. Dim. cm. 63x56x97/112. Certificazione di conformità UNI EN 1335 - CAM. Colori: Rosso – Arancione – Blu – Verde – Nero – Azzurro - Beige. Colore rete: Nero.

Pos. **12** Q.tà **25** **POUF CUBICO IN ECOPELLE**

Pouf imbottito, di forma cubica, in ecopelle progettato per ambienti didattici, aree relax, spazi lettura o zone di attesa. La combinazione tra comfort, design compatto e materiali sicuri lo rende adatto anche per ambienti destinati a bambini e ragazzi. CARATTERISTICHE PRINCIPALI dimensioni compatte: 45 x 45 x 45 cm, ideali per ogni spazio; realizzato in ecopelle 100% PES con cuciture rinforzate per una maggiore durata nel tempo; facile da pulire con panno umido e sapone neutro; imbottitura interna in



polistirolo ad alta densità, per un supporto comodo e adattivo; design moderno e finitura arancione, adatta a contesti scolastici, creativi e domestici. VANTAGGI FUNZIONALI E DIDATTICI struttura leggera e sicura, facilmente spostabile da studenti o operatori; adatto a spazi educativi, biblioteche scolastiche, laboratori creativi o ambienti sensoriali; contribuisce a creare ambienti accoglienti e stimolanti, favorendo il benessere e la concentrazione; resistente all'usura e all'abrasione, ideale per uso intensivo in contesti scolastici o collettivi. SPECIFICHE TECNICHE rivestimento esterno: ecopelle 100% PES resistenza all'abrasione: conforme alla norma PN-EN ISO 5470-2:2005 assenza di ftalati: conforme al regolamento REACH proprietà del materiale: anallergico, atossico, certificato per la sicurezza pulizia: non lavabile in lavatrice, non asciugare a tamburo garanzia del rivestimento: 24 mesi adatto ai bambini

Pos. **13** Q.tà **1** **TENDA A RULLO, TESSUTO OSCURANTE IGNIFUGO IN PVC**

Tende a Rullo, tessuto Oscurante Ignifugo in Pvc; Larghezza 390 cm; Altezza 175 cm; Colori Tessuto Bianco; Staffe, Cassonetto, Mantovane Cover e Coprivite in Plastica, Staffa in Metallo; Configurazioni di azionamento Catena

**Adeguamenti impiantistici e formazione € 2.000 + iva**

Pos. **14** Q.tà **1** **INSTALLAZIONE E CONFIGURAZIONE ATTREZZATURE**

Installazione hardware e software, collegamento di tutti gli apparati audio-video, configurazione software

Pos. **15** Q.tà **1** **INSTALLAZIONE COMPLESSIVA DEGLI ARREDI**

Installazione e posizionamento degli arredi richiesti.

Pos. **16** Q.tà **1** **FORMAZIONE ALL'UTILIZZO DELLE ATTREZZATURE**

Si richiede un corso di addestramento sulle attrezzature fornite della durata di almeno 5 ore tenuto da docenti esperti.