

AMBIENTI DIDATTICI INNOVATIVI PER LA SCUOLA DELL'INFANZIA



ARREDI DIDATTICI INNOVATIVI PER ASILI NIDO E SCUOLE DELL'INFANZIA

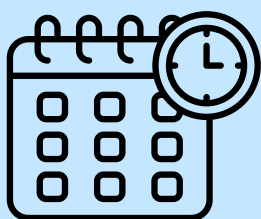
Il Ministero dell'Istruzione e del Merito ha reso disponibili due Avvisi pubblici volti a rafforzare e migliorare l'offerta educativa nella fascia 0-6 anni tramite arredi innovativi.

L'obiettivo condiviso da entrambi gli Avvisi è quello di:

- migliorare gli ambienti educativi per la prima infanzia (0-6 anni);
- fornire arredi didattici innovativi e funzionali, capaci di sostenere attività educative moderne, inclusive e di qualità.

Gli arredi devono contribuire a rendere gli spazi più stimolanti, sicuri e adeguati alle esigenze pedagogiche dei bambini.

TEMPISTICHE

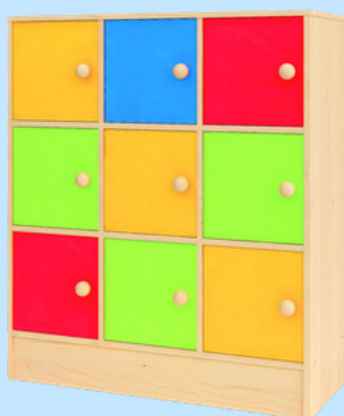


- Apertura candidature: 13 febbraio 2026 alle ore 10:00
- Chiusura candidature: 3 marzo 2026 alle ore 18:00
- Consegna e collaudo degli arredi: entro il 31 dicembre 2026



ARREDI

ARMADI



ARREDI

LIBRERIE



Questa libreria riesce a creare uno spazio di lettura e studio riservato e allo stesso tempo ad accogliere una grande quantità di volumi e materiali (libreria disponibile sia in senso orario che antiorario per poterle unire)

SPOGLIATOI



ARREDI

SEDIE

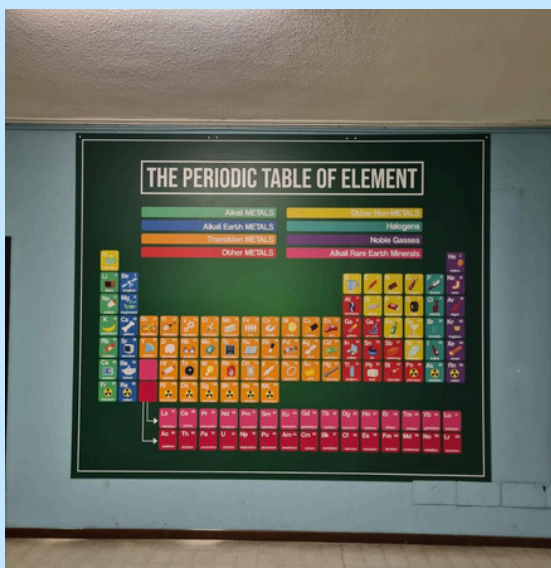


TAVOLI



PELLICOLE DECORATIVE, PROTETTIVE E SCRIVIBILI

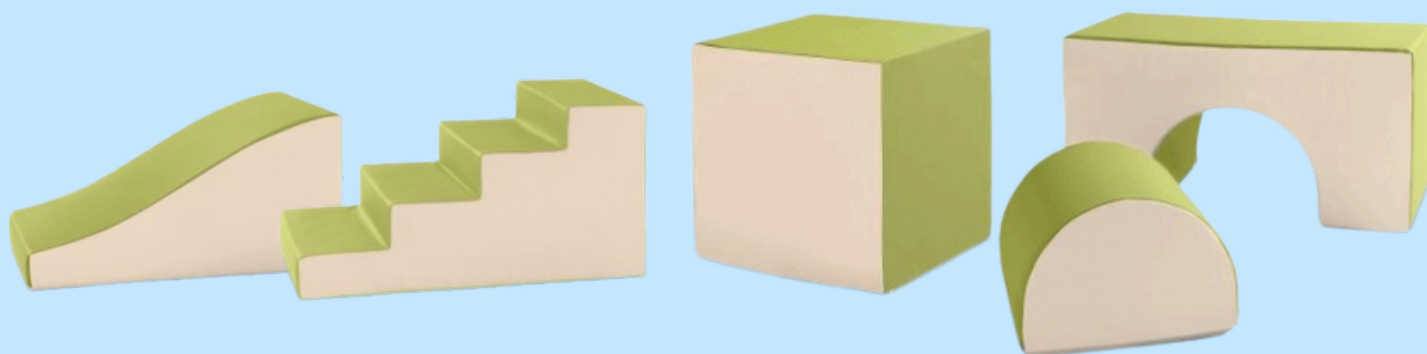
Pannelli su cui è possibile scrivere con pennarelli cancellabili, attaccare magneti ed eventualmente proiettare. I pannelli sono disponibili in dimensioni e colori standard, oppure possono essere personalizzati nelle funzionalità, nel colore o nella forma.



Possibilità di stampare immagini/logo della scuola (quotazione ad hoc per soluzioni personalizzate)

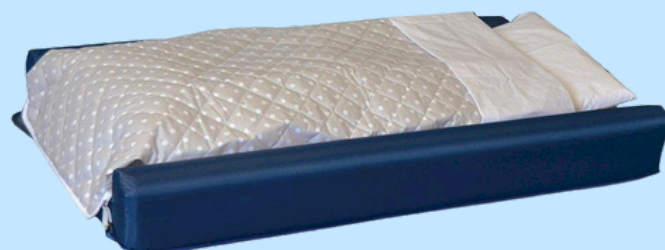
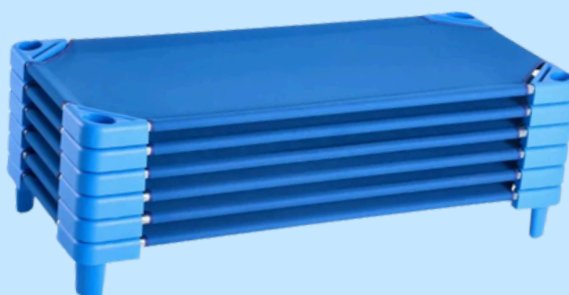
ARREDI

ARREDI MORBIDI



PER IL RIPOSINO

BRANDINE



ARMADIO PER BRANDINE

BRANDINA FUTON



CONTATTATECI PER AVERE MAGGIORI INFORMAZIONI
INFORMATIC PROJECTS SRL - IP@INFORMATIC-PROJECTS.IT - 026570075

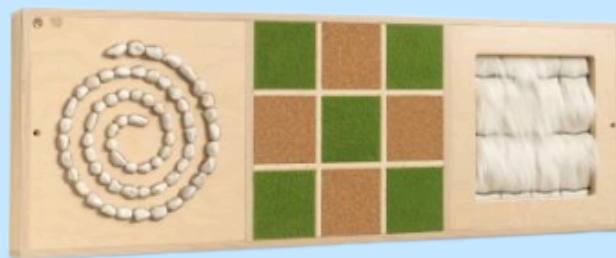
ARREDI INCLUSIVITÀ

PANNELLI SENSORIALI

La conoscenza e la sperimentazione delle proprie potenzialità sensoriali rappresenta per i bambini un'occasione di gioco curiosa e sorprendente. Superfici morbide e vellutate, percorsi insolitamente ruvidi da seguire col dito, e insoliti giochi di specchi, in questo pannello tutto concorre a sottolineare la varietà dell'esperienza e a mantenere viva l'attenzione dei bambini.



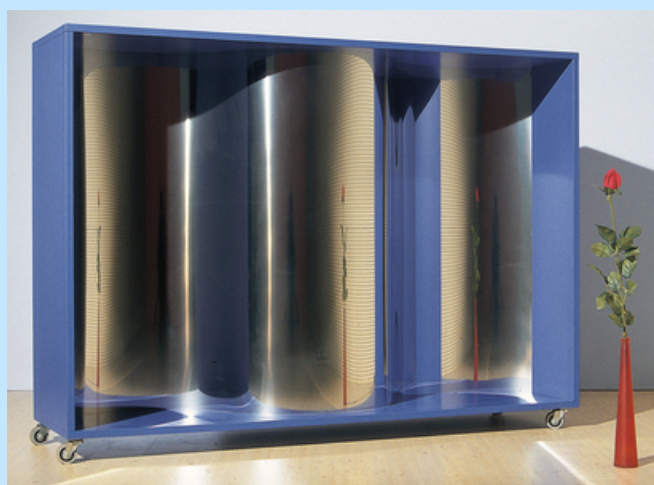
Spirale, Specchi, Cuscino



Pietre, tessuto, Sughero, Pelliccia

SPECCHI SENSORIALI

Un grande specchio deformante. La lamiera ha curve diverse, che generano giochi di riflessione diversi: il paesaggio viene deformato in modo sempre variabile e impreveduto. Lo specchio onda è su ruote e lo spostamento accentua l'imprevedibilità di ciò che appare. È un gioco classico sulla percezione visiva e sull'inganno delle apparenze.



DISPOSITIVI TECNOLOGICI

TAVOLI INTERATTIVI

EPSON®

Il tavolo sensoriale serve ad avere a disposizione un tavolo interattivo per un apprendimento cooperativo dove i bambini possano imparare giocando; a mettere a disposizione dei bambini una superficie interattiva robusta, facilmente e ripetutamente disinfettabile e digitalizzare i tavoli in modo alternativo e stimolante a partire da un gesto spontaneo come lo stare seduti o in piedi attorno ad un tavolo.



- VIDEOPROIETTORE LASER EPSON EB-735FI CON STAFFA A DOPPIO FISSAGGIO
- INTERATTIVITÀ CON PENNE O CON LE DITA (OPZIONALE)
- LUMINOSITÀ 3.600 LUMEN, ADATTO ANCHE AD AMBIENTI LUMINOSI
- AUDIO INTEGRATO 16 W
- CONNETTIVITÀ WIRELESS CON MIRACAST (BYOD)
- FUNZIONI: LAVAGNA INTERATTIVA, SCREEN SAVER, STAMPA ED EMAIL
- PORTE: 3 HDMI, 2 VGA IN, 1 VGA OUT, 4 USB, RS-232C, LAN, WI-FI 802.11 A/B/G/N/AC
- AUDIO: JACK IN, JACK OUT, MICROFONO IN

YASHI



- DISPLAY LCD LED 43"
- QUAD CORE PROCESSOR
- 4K RESOLUTION
- CAPACITIVE MULTITOUCH SCREEN UP TO 40 POINTS
- 4GB RAM, 32GB STORAGE
- LAN RJ45, WIFI, ANDROID 13
- ELECTRONIC ADJUSTABLE HEIGHT
- FEATURES: RESISTENTE ALL'ACQUA, VETRO TEMPERATO DI 5MM, SENSORE DI LUCE AMBIENTALE, ALTEZZA REGOLABILE ELETTRONICAMENTE (52 ~ 72,5)

Theatre



- SOFTWARE I-THEATRE PREINSTALLATO (JAVA + LINUX)
- SISTEMA ELETTRONICO CON RFID, 1-WIRE, PULSANTI E MATRICE LED
- SENSORE DI ACQUISIZIONE CIS
- MULTI-TOUCH PCT (CAPACITIVO PROIETTIVO)
- MICROFONO AMBIENTALE E ALTOPARLANTI INTEGRATI
- CONSUMO: 200 W (220V, 50HZ)
- STRUTTURA IN LEGNO DI BETULLA/PIOPPA, FERRO/ALLUMINIO E ABS VERNICIATO



CONTATTATECI PER AVERE MAGGIORI INFORMAZIONI
INFORMATIC PROJECTS SRL - IP@INFORMATIC-PROJECTS.IT - 026570075

DISPOSITIVI TECNOLOGICI

TAVOLI INTERATTIVI



- DISPLAY 32" FULL HD, TOUCHSCREEN 10 TOCCHI
- VETRO TEMPERATO 5 MM ANTIRIFLESSO
- CPU RK3399, RAM 2 GB, STORAGE 16 GB
- WI-FI DUAL BAND, ETHERNET, BLUETOOTH, USB
- ANDROID 7.1+, 10 APP EDUCATIVE PREINSTALLATE
- STRUTTURA ROBUSTA CON ANGOLI ARROTONDATI
- NESSUNA CALIBRAZIONE, SETUP FACILE



- SCHERMO DA 43" CON TECNOLOGIA IPS DIRECT LED
- RISOLUZIONE 4K UHD (3840 × 2160 PX)
- FINO A 32 TOCCHI SIMULTANEI
- TOUCH RESOLUTION: 32.768 × 32.768
- PROFONDITÀ COLORE 1,07 MILIARDI (10 BIT)
- SISTEMA OPERATIVO ANDROID 11
- CPU QUAD-CORE ARM CORTEX-A55
- RAM 4 GB DDR4, ROM 32 GB
- BLUETOOTH 5.0 INTEGRATO
- CONNETTIVITÀ DATI/VIDEO:
1× USB, 1× WI-FI, 1× TYPE-C, 1× RJ45, 1× HDMI-IN

SCHERMO DIGITALE



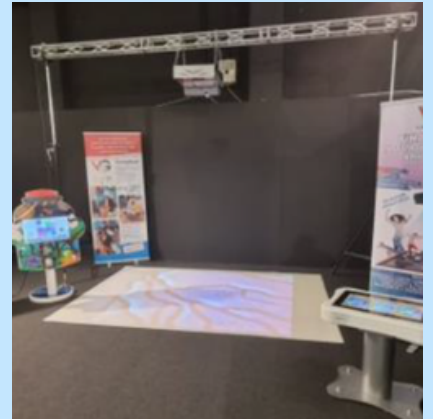
Lo schermo digitale serve a gestire attività didattiche dinamiche e creative con uno schermo interattivo che generi un effetto immersivo e coinvolgente; a consentire la visione di immagini e filmati anche da lontano e a controllare azioni e contenuti con semplicità utilizzando il proprio smartphone/tablet/PC, strumenti con cui si ha familiarità.

DISPOSITIVI TECNOLOGICI

PAVIMENTO INTERATTIVO

Modello tecnologia a proiezione diretta, dotato di sistema interno di orientamento immagine che consente di beneficiare al massimo delle funzionalità di proiezione potendo scegliere tra tre posizioni (centro stanza o spostato in prossimità di pareti)

Oltre 70 giochi /
attività caricate.
Auto calibrazione
del tocco
Fino a 24mq di
superficie
interattiva



TAPPETTO DIDATTICO

Il tappeto didattico serve a gestire attività didattiche dinamiche e creative su una superficie non convenzionale che generi un effetto immersivo e coinvolgente; a coinvolgere i bambini in giochi creativi legati al coordinamento del gesto nello spazio e a controllare azioni e contenuti con semplicità utilizzando il proprio smartphone/tablet/PC, strumenti con cui si ha familiarità.



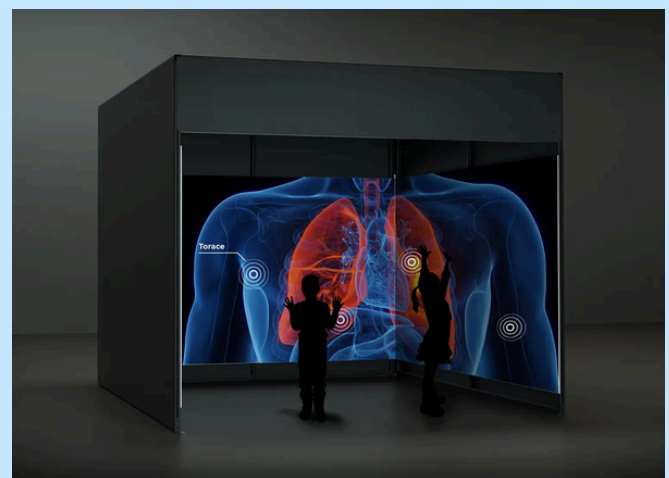
DISPOSITIVI TECNOLOGICI

AMBIENTI IMMERSIVI

L'ambiente immersivo a doppio o triplo schermo serve a rendere l'aula immersivo con una proiezione su tre schermi contemporaneamente; a coinvolgere gli studenti utilizzando contenuti avvolgenti o utilizzando più contenuti in contemporanea e a creare una didattica inclusiva che unisca contenuti digitali a quelli analogici.



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.



LIBERA LA FANTASIA

STAMPANTE 3D CIOCCOLATO



Ampio display touch a colori da 3,5" per un rapido accesso alla libreria di modelli integrata con oltre 1.000 oggetti creativi, inclusa l'anteprima degli oggetti. Facile da pulire grazie agli angoli arrotondati, la piattaforma di produzione può essere rimossa per la pulizia. Funziona con speciali ricariche 3D Choco incluse - per un immediato senso di realizzazione. Incluso l'accesso per creare facilmente i tuoi oggetti 3D, caratteri e nomi personalizzati

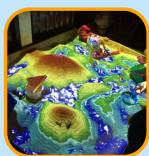
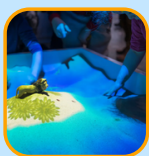
STORYTELLING



Greenscreenbox è un teatro portatile dal design compatto e personalizzabile in colore verde, greenscreen appunto. Un supporto alla didattica che sviluppa l'alfabetizzazione digitale e aiuta ad elaborare la materia di apprendimento. Gli studenti apprenderanno competenze ITC e di alfabetizzazione mediatica in modo divertente e coinvolgente, molto adatto anche per veicolare lezioni a BES e DSA. È sufficiente aprire l'app Greenscreen sul tablet o sul telefono, scegliere uno sfondo, accendere la fotocamera e iniziare a registrare video. Inoltre, vengono forniti materiali didattici come sfondi e lezioni che aiutano il docente a realizzare progetti.

LIBERA LA FANTASIA

I-SAND BOX



iSandBox proietta contenuti ad alta luminosità sulla sabbia, creando un mondo tridimensionale completamente interattivo, dove è possibile esplorare la sabbia e scoprire diverse animazioni, texture ed effetti sonori. Questo straordinario strumento didattico è infatti in grado di riprodurre ambienti naturali che gli studenti possono manipolare, cambiando paesaggi, livello del mare, stagioni o scatenando fenomeni naturali come vulcani o ere glaciali, o addirittura tornando all'era dei dinosauri. Il risultato è un'esperienza di apprendimento davvero sorprendente e coinvolgente. La realtà aumentata trasforma l'iSandBox in un'area di gioco 3D interattiva. Gli studenti possono imparare i colori, i numeri, la geologia e la storia del nostro pianeta e persino a disegnare.



Maker 3, taglia più di 300 materiali, dai tessuti alla carta più delicati, fino al cartoncino rigido, alla pelle, al legno diiglio e molto altro . Inoltre esegue rapidamente anche effetti decorativi come l'incisione, l'impressione, la perforazione e la piegatura



Joy, la macchina da taglio più compatta, per piccoli lavori, incredibilmente facile da installare e utilizzare, ideale per personalizzare borracce o per creare piccoli stencil per le pareti dell'aula.



Termopressa, per realizzare le tue magliettepersonalizzate.

GIOCHI



E MOLTI ALTRI



CONTATTATECI PER AVERE MAGGIORI INFORMAZIONI
INFORMATIC PROJECTS SRL - IP@INFORMATIC-PROJECTS.IT - 026570075

STEAM

GLOW AND BOT



Questo robot altamente interattivo e coinvolgente si comanda e guida tramite controlli semplici, chiari che, se premuti, sono tattili, colorati, illuminati e creano suoni (silenziosi), consentendo al bambino di stabilire connessioni chiave su causa ed effetto. Può essere impostato in "modalità danza" che invoglia i bambini a muoversi, imitando il robot. Glow and Go Bot stimola inoltre l'apprendimento sensoriale: sia gli effetti di luce e suono che le zigrinature sulla scocca, per il tatto e lo sviluppo della manipolazione, garantiscono un'esperienza educativa ed esperienziale completa.

BEE-BOT



Bee-Bot è stato progettato come un semplice robot da pavimento, adatto dalla scuola per l'infanzia. È possibile impostare programmi composti da massimo 40 passaggi, ciascuno costituito da un movimento in avanti/indietro, una svolta di 90° a destra/sinistra o una pausa di 1 secondo. Per aiutare i bambini la conferma dei comandi ricevuti avviene tramite l'emissione di suoni e luci. È dotato di un sensore che permette di rilevare un altro Bee-Bot e dire ciao. Gli studenti possono registrare l'audio e il robot ne consente la riproduzione quando viene premuto il pulsante associato.

KUBO



Il set completo comprensivo di robot e TagTiles per la sua programmazione adatto per 2/3 studenti. Kubo può essere utilizzato già a partire dai 4 anni, non necessita di particolari capacità di programmazione e non è necessario che i bambini sappiano leggere o scrivere in quanto si programma senza dispositivi aggiuntivi. Questo set è il punto di inizio per introdurre il coding e il pensiero computazionale.

ARREDI DA ESTERNO

ABBRACCIA NATURA

La didattica esce dalle mura dell'edificio scolastico per raggiungere i cortili, le terrazze, i giardini delle scuole, offrendo a bambini e ragazzi la possibilità di apprendere a cielo aperto. Bambini e ragazzi si possono trovare in situazioni favorevoli all'apprendimento quando sono inseriti in un contesto "amico", dove è facile stare bene e dove sensorialità ed emozioni permeano l'apprendimento



ARREDI DA ESTERNO

GUARDANUVOLE



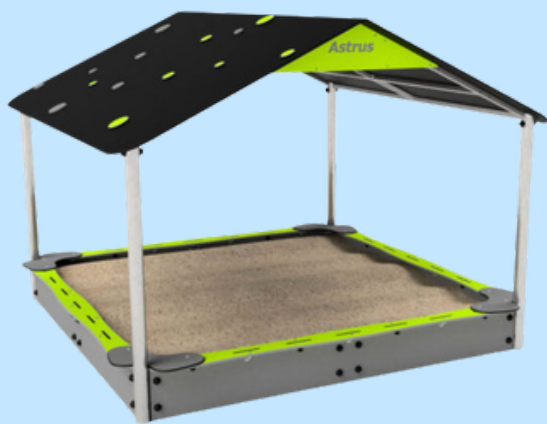
Dar valore al tempo perso, ritagliarsi uno spazio e un periodo nel quale osservare e basta. Guardare il cielo e lasciarsi trasportare dalle emozioni che suscita con la straordinaria varietà di forme e colori che è capace di creare. Un luogo dove poter coltivare l'ozio creativo. Completa questo straordinario oggetto una galleria/rifugio posta sotto il piano inclinato.

CASETTA

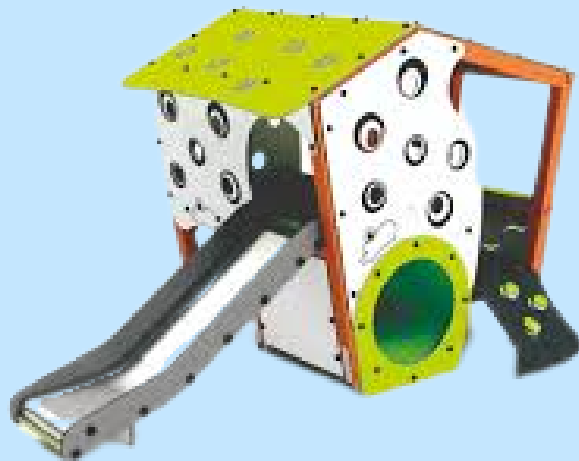


Non una semplice casetta da giardino, ma un microluogo speciale, dove ambientare e allestire mille tipi di suggestione. Uno spazio ben segnato, gradevole e accogliente. Volutamente lasciato libero per dare spazio alle idee di bambine e bambini che lo interpreteranno seguendo i propri talenti e gli input messi a disposizione dagli educatori.

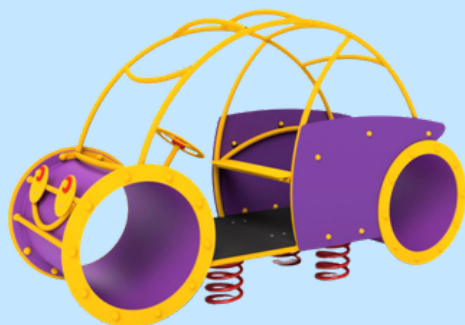
SABBIERA DA ESTERNO



CASA GROVIERA

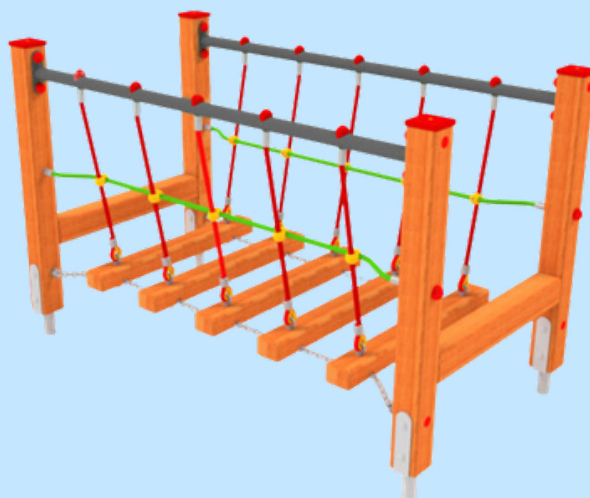


GIOCHI DA ESTERNO

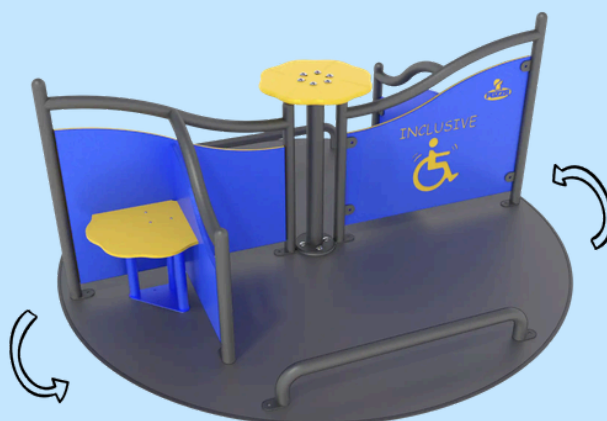


ARREDI DA ESTERNO

SVILUPPO MOTRICITÀ



GIOCHI INCLUSIVI



E NON SOLO...

Abbiamo inoltre ulteriori arredi, tavoli e sedute per l'infanzia. I prodotti riportati in questa brochure sono una parte dei prodotti da noi commercializzati, abbiamo infatti un'ampia gamma di prodotti di diverse misure e colori!

Vi basterà illustrarci il Vostro progetto e Vi proporremo la miglior composizione. Qualora ne abbiate bisogno, possiamo supportarvi nella compilazione del bando.

Contattateci per maggiori informazioni!

