



Giocare... Muoversi...
Imparare...



ACTIVE FLOOR
Jump 'n' Learn

Smart Technology



CONTENUTI

AMBIENTI INTERATTIVI 4

SOFTWARE 6

MODELLI 8

APPRENDIMENTO 12

IMPIEGO 14



AMBIENTI INTERATTIVI

ActiveFloor è nata creando una soluzione di pavimento interattivo ma in modo estremamente rapido ha sviluppato un serie di prodotti per creare il pavimento perfetto, indipendentemente dall'altezza del soffitto, dalla dimensione del pavimento e dall'illuminazione della stanza.

Oggi non forniamo solo pavimenti interattivi ma anche soluzioni da parete e da tavolo, per offrire un supporto completo a livello educativo con attività che rivoluzionano qualsiasi tipologia di ambiente e oltre.

PAVIMENTO

La soluzione originale, disponibile in differenti modelli, adatta per tutte le tipologie di ambienti.





PARETE

La soluzione ideale per sviluppare attività sportive poichè richiede l'utilizzo di palloni per giocare.

TAVOLO

Soluzione ideale che invita gli utenti a sedersi, anche per chi ha difficoltà o necessita di supporto dedicato.



SPERIMENTA IL NOSTRO SOFTWARE



MYFLOOR

Prova la nostra piattaforma online basata su Cloud dove puoi scoprire e navigare attraverso tutti i giochi, playlist e contenuti.

Accedi a MyFloor online con la tua licenza personale e sfoglia la nostra vasta libreria di giochi o crea attività adatte alle tue esigenze e/o curriculum specifici.

La licenza inoltre include:



Servizio e Supporto

Il nostro servizio è a disposizione per risolvere qualsiasi problema.



Software Updates:

Accesso completo a tutte le risorse accedendo a MyFloor



Games & Content Updates:

Accesso completo a tutti i contenuti, attività e giochi.

Attività e Contenuti

Scopri la nostra vasta libreria di giochi composta da oltre 10.000 giochi che sono suddivisi per tipologia di argomenti, gradi, lingue e livelli di attività.

Inoltre puoi personalizzare tutte le attività presenti all'interno di MyFloor con modelli e contenuti differenti in modo semplice e rapido, arricchendo così il curriculum scolastico delle lezioni in base alle esigenze di ogni singola materia.

Inoltre puoi condividere le tue attività all'interno del portale a livello mondiale con tutti gli insegnanti e scambiare così contenuti creando librerie infinite.

✚ Libreria attività (10,000+)

✂ Template personalizzati

✓ Contenuti verificati



UN MODELLO PER OGNI AMBIENTE:



ONE crea un pavimento adatto agli studenti più piccoli e a spazi di ridotte dimensioni, utilizzando le risorse in modo più agevole.

Caratteristiche:

Videoproiettore	BenQ MW632ST
Ottica	0.78 - 0.88:1
Luminosità	3200
Box	35 x 32 x 32 cm
Altezza soffitto	250 cm
Dim. pavimento	320 x 200 cm
Impiego	Pavimento e tavolo

PRO3 crea pavimenti di medie dimensioni, adatto per la maggior parte delle scuole, librerie, biblioteche e altro ancora.

Caratteristiche:

Videoproiettore	ActiveLite 5800W
Ottica	0.8 - 1.16-1.9:1
Luminosità	5800
Box	44,5 x 42 x 42 cm
Altezza soffitto	250 cm
Dim. pavimento	320 x 200 cm
Impiego	Pavimento e tavolo



FLAT3 crea pavimenti di medie dimensioni ed è una buona soluzione per gli spazi con soffitti bassi. È proprio come un PRO3, solo FLAT.

Caratteristiche:

Videoproiettore	ActiveLite 5800W
Ottica	0.8 - 1.16-1.9:1
Luminosità	5800
Box	16 x 60 x 60 cm
Altezza soffitto	240 cm
Dim. pavimento	320 x 200 cm
Impiego	Pavimento e tavolo

MAX3 crea un pavimento più grande e luminoso ed è una buona soluzione per spazi ampi e luminosi.

Caratteristiche:

Videoproiettore	ActiveLite 5800W
Ottica	0.8 - 1.16-1.9:1
Luminosità	5800
Box	44.5 x 42 x 42 cm
Altezza soffitto	320 cm
Dim. pavimento	400 x 250 cm
Impiego	Pavimento e tavolo

GRANDI SPAZI:



SPORTsWall LAMP è la soluzione ideale per creare attività fisiche in movimento utilizzando per esempio i palloni.

SPORTsWall LASER offre le stesse funzionalità di SPORTsWall LAMP, solo più nitide e luminose.

Caratteristiche:

Videoproiettore	ActiveLite 5800W
Ottica	0.8 - 1.16-1.9:1
Luminosità	5800
Box	29 x 45.5 x 42.5 cm
Distanza lente/parete	320 cm
Dim. pavimento	400 x 250 cm
Impiego	Parete

Caratteristiche:

Videoproiettore	ActiveLite 6800W
Ottica	0.8 - 1.16-1.9:1
Luminosità	6800
Box	29 x 45.5 x 42.5 cm
Distanza lente/parete	320 cm
Dim. pavimento	400 x 250 cm
Impiego	Parete



SPORTsWall GYM è la soluzione per palestre e altro ancora, creando un'esperienza di gioco unica con un sistema di luci multicolore che si muove con il flusso del gioco.

Caratteristiche: In aggiunta a SportWall Laser

Luci fisse	RGB LED 10.000 LM
Robot light	8500K COB LED
Sound System	2/4 x 600 Watt
	12" speaker 8 ohm
Microfono	2
Amplificatore	2/4 x 1000 watt
Dim. pavimento	400 x 250 cm
Impiego	Parete

MobileMax è la soluzione più diffusa in quanto la più versatile di tutte che permette di realizzare differenti dimensioni di pavimento e tipologia di impiego.

Caratteristiche:

Videoproiettore	Optoma W340UST
Ottica	Ottica
Luminosità	4000
Box	90 - 130 x 43 x 72 cm
Dim. pavimento	303 x 189 cm
Impiego	Pavimento e tavolo

IL MODO PREFERITO DI APPRENDERE

ActiveFloor è un'azienda danese a conduzione familiare fondata nel 2015 e con oltre 10 anni di esperienza nella distribuzione e sviluppo di prodotti IT/AV.

La sede principale di ActiveFloor è in Danimarca, a Copenaghen, oltre a due grandi showroom in Svezia e Stati Uniti. ActiveFloor è poi distribuita in tutto il mondo grazie ad una rete di Distributori, in Italia Intervideo srl con sede a Verona.

ActiveFloor crede fortemente che l'apprendimento dovrebbe essere **DIVERTENTE!** Ecco perchè sviluppa il concetto di apprendimento interattivo che incoraggia il gioco e il movimento, il sistema più naturale per i ragazzi, utilizzando tutto il corpo!

Oggi ActiveFloor è molto popolare ed è uno strumento educativo avanzato che sviluppa l'apprendimento a livello uditivo, visivo e soprattutto cinetico, sia in ambienti scolastici che nelle biblioteche, asili, ospedali, centri commerciali e tanto altro ancora.

MISSIONE

ActiveFloor incoraggia il movimento e il gioco per attività didattiche attive.

VISIONE

ActiveFloor consolida il futuro dell'interattività nel mondo dell'educazione

VALORE





MUOVI

Il movimento migliora il fisico, lo sviluppo cognitivo e sociale dei ragazzi e migliora la conservazione della memoria.



IMPARA

Apprendere attraverso le attività didattiche di alta qualità motiva sia gli insegnanti che gli studenti di tutto il mondo a creare ambienti di lavoro coinvolgenti.



ACTIVE FLOOR
Jump 'n' Learn



GIOCA

Giocare migliora il coinvolgimento, la motivazione e il desiderio di esplorare - e quando i ragazzi esplorano, **imparano!**

ESEMPI DI ACTIVEFLOOR IN AZIONE:

Il potenziale di mercato è davvero grande!

Oltre alla nostra visione di trasformare i futuri ambienti educativi con l'apprendimento interattivo, ActiveFloor può essere posizionato in una varietà di mercati verticali.

Ecco di seguito alcuni tipici esempi di impiego





PALESTRE



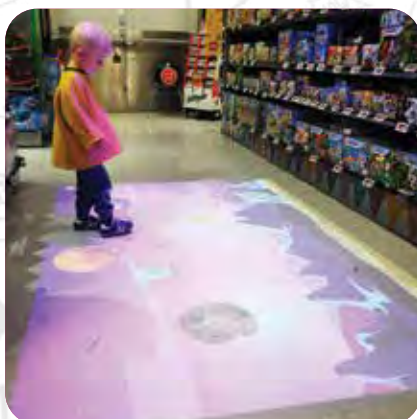
OSPEDALI



EVENTI



ASILO



CENTRI COMMERCIALI



EVENTI





ACTIVE FLOOR

Jump 'n' Learn



@activefloorglobal



@activefloorglobal



@activefloorglobal



@activefloor



@active_floor