



CATALOGO
2020

Innovation for education

Una scuola aperta al mondo e attenta alle esigenze di tutti: è questo il sogno che ci muove fin dalla nascita di CampuStore e che si esprime nelle pagine di questo catalogo che da 25 anni crescono e pulsano sospinte dalle nostre passioni. Passioni che ci hanno portato a concepire l'unico catalogo esistente in Italia capace di racchiudere tutto ciò di cui uno spazio d'apprendimento ha bisogno: tecnologie, arredi e quaderni ma anche **tanta formazione per docenti**, perché **siamo convinti che non siano gli strumenti a portare il cambiamento, ma le persone** e la loro voglia di mettersi in gioco.

Per questo abbiamo dedicato questa prima pagina alle facce sorridenti della famiglia CampuStore che è sempre a vostra disposizione e che di anno in anno cresce, evolve e reinventa il modo di pensare alla scuola. Un omaggio fondamentale, che apre un catalogo che ha l'ambizione di essere un sunto di ciò che amiamo fare; non un elenco di prodotti, ma un'illustrazione del punto a cui sono giunte oggi **le tecnologie didattiche e l'edtech in Italia e nel mondo**: soluzioni di vera Intelligenza Artificiale (AI) e tanta innovazione, robotica, digitale, perché vogliamo parlare alla scuola di oggi che ha gli occhi bene aperti sul domani.

E proprio perché la nostra prospettiva è il futuro non possiamo prescindere neppure da **un orizzonte attento al rispetto e alla cura dell'ambiente**: per questo abbiamo dedicato un'intera, nuova sezione (agrifood) e disseminato tra le pagine tante **soluzioni green**, che ci permettono di rendere accoglienti le scuole, proteggendo anche il pianeta che ci è stato dato in prestito dalle generazioni che verranno.

E soprattutto questo catalogo è una **panoramica di ambienti d'apprendimento completi** e che volutamente si apre con essi: non solo arredi ma veri e propri spazi che respirano, si aprono al territorio e rendono le scuole dei nuovi *civic center* a disposizione di tutti. Spazi in cui l'arredo diventa portatore di significato e trasforma i pensieri, in cui illuminazione e decori divengono funzionali e la progettazione acustica si fa semplice. Ambienti completi, "chiavi in mano" e tutto quello che può servire per renderli operativi, promuovendo una didattica collaborativa e inclusiva, che permetta a ciascuno di capire (anche a chi già lavora ma vuole continuare a formarsi con i *training on the job*) quanto è bello imparare e scoprire il mondo per scoprire sé stessi.

È un viaggio lungo e siamo qui per accompagnarti, felici di continuare a guardare lontano. Senza dimenticare mai le nostre radici!



Pierluigi Lanzgrini
CEO



Education non è solo Scuola

Il nostro scopo: liberare il pieno potenziale di ogni ragazzo. A scuola e fuori.
CampuStore si occupa da oltre 25 anni di soluzioni per l'apprendimento a 360°:

Dalla scuola dell'infanzia all'università

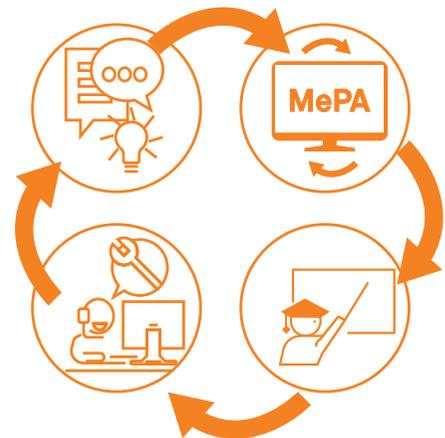
Questo interesse non si limita alle pareti dell'aula: seguiamo tanti progetti per doposcuola, biblioteche, ludoteche, musei.

Queste attività portano l'immaginazione dei ragazzi oltre i confini di ciò che sembra possibile o ragionevole, aiutandoli a conoscersi, ad espandere le proprie passioni e visioni, a vedere la possibilità di risolvere i problemi in modo nuovo e stimolante insita nelle proprie mani.



La nostra esperienza al vostro servizio

- Assistenza e supporto gratuito
- Presenza su MePA
- Installazione e collaudo
- Contenuti di approfondimento
- Formazione



I nostri partner

Siamo i distributori italiani di brand educativi sinonimo di qualità e attenzione alla didattica:



Contenuti

In questo catalogo abbiamo raccolto le soluzioni più innovative per le scuole, dall'infanzia all'università, e le abbiamo divise per area.

Novità	IV
Guida alla consultazione	VII
Tanti modi per acquistare	VIII
Carta del docente	IX
Sempre a vostra disposizione	X
I nostri cataloghi	XII
CampuStore Academy: formazione per docenti	XIII
Quaderni Umano digitale	XXIII
Ambiente e sostenibilità	XXIV

Spazi d'apprendimento innovativi

Spazi d'apprendimento innovativi	2
Come progettare uno spazio didattico	3
Il manifesto 1+4	4
Idee di spazi d'apprendimento	6
Tavoli	18
Sedie	24
Sedute morbide	28
Tribune e arene	30
Librerie, scaffali e biblioteche	32
Armadi e contenitori	34
Carrelli e armadi per la ricarica	35
Carrelli mobili	37
Illuminazione	39
Decorazioni	40
Arredi per la robotica educativa	41
Arredi per MakerSpace e tinkering	42

Ambienti digitali

Monitor interattivi e collaborativi	44
Bacheca elettronica	46
CampusPlay	47
Lavagne interattive multimediali	48
Videoproiettori interattivi	50
Accessori per LIM, videoproiettori	51
Videoproiettori	52
Proiettori portatili	53
BYOD: Bring Your Own Device	54
Google for Education	55
HP	60
Lenovo	62
Microsoft Surface	64
Soluzioni per Apple e Swift Playground	65
Stampanti multifunzione	67
Audio	68
Storytelling, videomaking e podcasting	69
Altri strumenti video	71
Calcolatrici grafiche per la maturità	72
Robotica, STEM Lab e servizi per l'insegnante	73
Software applicativi	74

Realtà virtuale

Realtà virtuale e aumentata in classe	76
Lenovo Mirage	77
Altri visori	78

Robotica educativa e coding

Coding e robotica educativa	80
Competizioni di robotica educativa	84
LEGO Education	85
LEGO Education Coding Express	86
LEGO Education per scuola d'infanzia e primaria	87
LEGO Education WeDo 2.0	88
LEGO Education SPIKE Prime	91
LEGO MINDSTORMS Education EV3	94
CodyRoby	102
Cubetto	104
Matatab	106
Bee-Bot	108
Blue-Bot	109
Accessori per Bee-Bot e Blue-Bot	110
Rugged Robot	111
Pro-Bot	112
InO-Bot	113
Sphero Edu	114
Makeblock e mBlock	116
mTiny	117
Codey Rocky	118
mBot	120
Ranger e Ultimate	122
MakerSpace	123
Neuron	124
Halocode	125
fischertechnik	126
Tello Edu	129
Dash and Dot	130
Cue	131
Ozobot	132
DOBOT Magician	134
Robot umanoidi: NAO e Pepper	136

Elettronica educativa

littleBits	140
littleBits: soluzioni per gruppi numerosi	142
micro:bit e Raspberry	143
Arduino Education	144
Vernice Conduttiva	148
mBuild	149
Build Your Own Robot	150

MakerSpace

MakerSpace	152
Stampa 3D	154
Scanner 3D	159
Laser cutter	160
Macchinari e attrezzature per MakerSpace	162

Creatività

Penne 3D	166
Penne 3D - Soluzioni per la didattica	167
Strawbees	168
Tinkering	170

Matematica e scienze

Costruzioni tridimensionali	172
Matematica tangibile	173
Matematica base	174
Scienze base	175
Osservazione scientifica	176
Kit per attività STEAM	177
Kit tematici di scienze	178
LEGO Education: macchine e meccanismi	179
Le macchine di Leonardo	180

Laboratori innovativi

Laboratori scientifici	183
Laboratori tecnici e professionalizzanti	185
Laboratori specialistici	192

Agrifood

Stampante 3D alimentare	195
Agrifood	196
Green e idroponica	198

Laboratori linguistici

CampusLab	200
Laboratorio linguistico chiavi in mano	201

Software

Minecraft: Education Edition	204
Microsoft	205
Software applicativi	207
Reti LAN e didattiche	208
Prestito digitale per biblioteche	210
Matematica e scienze	211
Software per l'inclusione	213
Progettazione 3D	214

Legenda prezzi

- Tutti i prezzi si intendono IVA esclusa.
- Tutti i marchi e loghi presenti nel catalogo sono di proprietà dei rispettivi proprietari.
- CampuStore si riserva di modificare i prezzi in qualsiasi momento, a seguito di variazioni di mercato o errori di stampa: in tal caso le variazioni di prezzo saranno comunicate al momento della conferma dell'ordine.
- Le immagini presenti in questo catalogo potrebbero non corrispondere esattamente al prodotto o alla versione di prodotto cui fanno riferimento.

Siamo su MEPA | acquistinretepa.it



CampuStore è la divisione per l'education di Media Direct Srl
La nostra sede è a Bassano del Grappa (VI), in via Villaggio Europa, 3
C.F. - P.IVA - Iscrizione al Registro delle Imprese di Vicenza 02409740244

Novità

Innovation for education... da oltre 25 anni!

Dal 1994 la nostra passione per l'innovazione si traduce in una ricerca e selezione costante delle migliori soluzioni per ambienti educativi. Questa strenua e scapigliata ricerca ci ha permesso di portare per primi in Italia strumenti che oggi sono all'ordine del giorno, ma che in passato hanno fatto la storia della scuola italiana: software e applicativi, il primo robot educativo, le LIM, i tavoli modulari, ecc.

Il nostro scopo è continuare ad offrirvi sempre nuovi spunti e opportunità, accanto a strumenti tradizionali sempre a disposizione. Ecco le principali novità del catalogo 2019/2020.



Tavoli scrivibili
Scopriilo a pagina 20



Tribune componibili
Scopriilo a pagina 30



Nuove librerie
Scopriilo a pagina 32



Sistema onView
Scopriilo a pagina 35



Luci e decorazioni
Scopriilo a pagina 40



Growroom - Orto in classe
Scopriilo a pagina 42



CampusTouch
Scopriilo a pagina 44



CampusPlay
Scopriilo a pagina 47



Qumi Z1
Scopriilo a pagina 53



Nuovi tablet, laptop e Chromebook
Scopriilo a pagina 56



CampusPhoto
Scopriilo a pagina 69



TI-Nspire CX II-T
Scopriilo a pagina 72

Novità



HTC VIVE
Scopriilo a pagina 78



LEGO Education SPIKE Prime
Scopriilo a pagina 91



CodyRoby
Scopriilo a pagina 102



Matatalab Lite
Scopriilo a pagina 106



Nuovi Bee-Bot e Blue-Bot
Scopriilo a pagina 108



Rugged Robot
Scopriilo a pagina 111



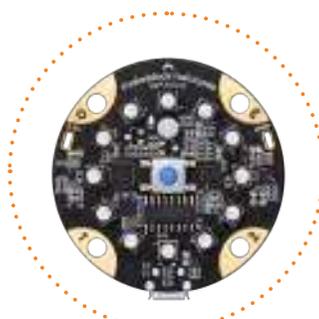
Sphero RVR
Scopriilo a pagina 115



Specdrums
Scopriilo a pagina 115



mTiny
Scopriilo a pagina 117



Halocode
Scopriilo a pagina 125

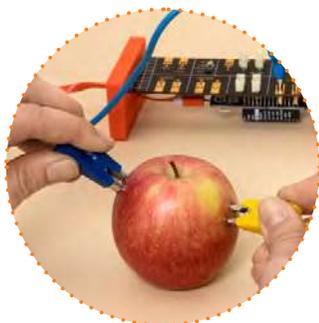


Cue
Scopriilo a pagina 131



Puzzle in legno per Ozobot
Scopriilo a pagina 133

Novità



Arduino Science Kit Physics Lab

Scopriilo a pagina 145



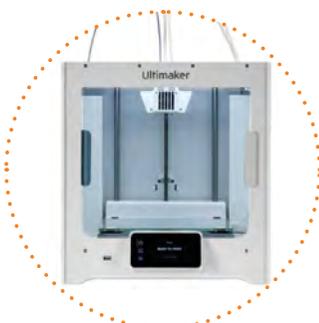
mBuild

Scopriilo a pagina 149



mCreate

Scopriilo a pagina 155



Ultimaker S3

Scopriilo a pagina 156



Felfil

Scopriilo a pagina 157



LaserBox e CampusCut

Scopriilo a pagina 161



Newméro

Scopriilo a pagina 173



Le macchine di Leonardo

Scopriilo a pagina 180



UniTrain Lucas Nuelle

Scopriilo a pagina 186



Kit micro CNC Matrix

Scopriilo a pagina 188



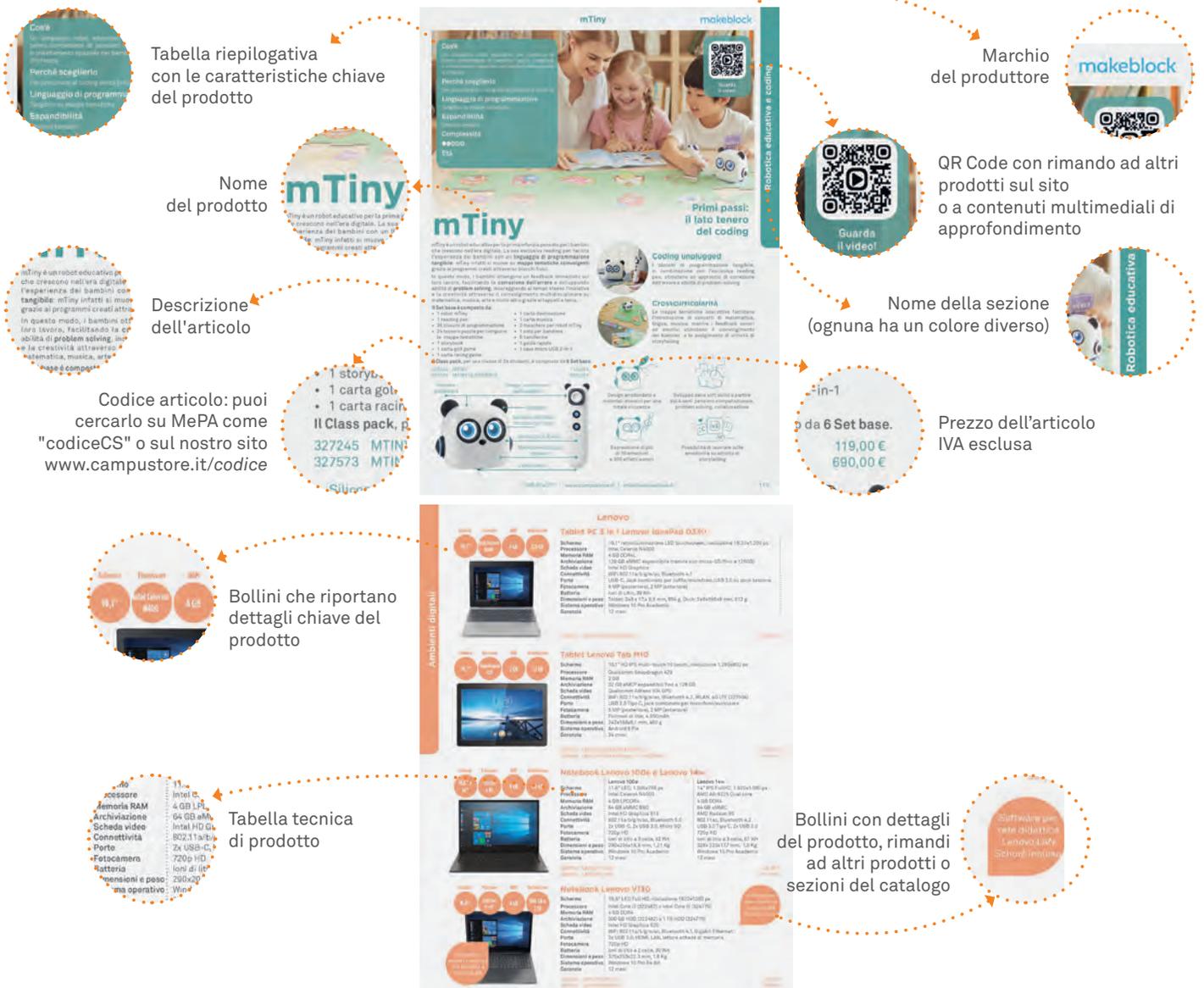
Minicella SMC

Scopriilo a pagina 190

Guida alla consultazione



Le informazioni che vorremmo dare sono sempre tantissime, e speriamo che sfogliare le prossime pagine sia un piacere, ma soprattutto un modo per chiarire qualsiasi dubbio sui prodotti a cui si è interessati.



Tanti modi per acquistare

Web - www.campustore.it

- È il più grande e-commerce d'Italia per l'education, oggi totalmente rinnovato
- Permette di acquistare tutti gli articoli presenti in questo catalogo
- Racchiude migliaia di idee e molti più articoli di quelli che si trovano nelle prossime pagine: questo catalogo infatti include solo una piccola parte dei prodotti nei nostri magazzini
- Include risorse aggiuntive come video di approfondimento, manuali e tutti i nostri cataloghi in formato PDF, download software di prova, esempi di progetti, opportunità di finanziamento, notizie
- Comprende la sezione "Carta del docente" (vedi pagina seguente per saperne di più)

CampuStore è la divisione per l'education di Media Direct Srl

La nostra sede è a Bassano del Grappa (VI) in via Villaggio Europa 3
C.F. - P.IVA - Iscrizione al Registro delle Imprese di Vicenza 02409740244

Per maggiori informazioni:
800 974 077
info@campustore.it
info@pec.mediadirect.it

MePA - www.acquistinretepa.it

Siamo presenti su MePA come Media Direct Srl.
Siamo ricercabili su MePA per nome (Media Direct Srl) o partita IVA: 02409740244.

Cos'è MePA

- www.acquistinretepa.it è il portale della Pubblica Amministrazione
- Questo portale è chiamato MePA, ovvero Mercato Elettronico della Pubblica Amministrazione
- Permette agli enti statali di effettuare ordini, gestire una trattativa o una richiesta di offerta

Come cercare i nostri prodotti su MePA

Per trovare i nostri articoli su MePA è necessario ricercare il codice: **123456CS**

in "Prodotti", laddove 123456 rappresenta il codice identificativo che abbiamo associato ad ogni articolo. Ad esempio 322490 su MePA corrisponde a NAO v6 Academics Edition - 2 anni di garanzia (codice 322490CS). Per gli articoli presenti in questo catalogo abbiamo indicato il codice in prossimità di ciascun articolo.

Se un prodotto non è presente nel MePA, è possibile richiedere la pubblicazione scrivendo a info@campustore.it.

Guida all'acquisto su MePA e sul Sistema Dinamico di Acquisizione

	Cos'è	Quando si può scegliere	Come procedere
Ordine Diretto di Acquisto (ODA)	Permette di ordinare direttamente gli articoli presenti su questo catalogo e sul sito CampuStore	Può essere scelto per affidamenti diretti fino a 10.000,00 € , salvo delibera del Consiglio di Istituto di aumento del limite per l'acquisto diretto fino a un massimo di 40.000,00 € . Per i prodotti di nostra esclusiva siamo disponibili a fornire la dichiarazione ufficiale dei produttori. Sotto i 5.000,00 € non c'è l'obbligo di acquisto sul mercato elettronico (MePA).	Per effettuare un Ordine Diretto d'Acquisto è sufficiente cercare gli articoli su MePA, aggiungerli al carrello e premere sul pulsante "Crea ordine".
Trattativa Diretta (TD)	Consente di procedere a un affidamento diretto , previa negoziazione con un unico operatore economico.	Può essere scelto per affidamenti diretti fino a 10.000,00 € , salvo delibera del Consiglio di Istituto di aumento del limite per l'acquisto diretto fino a un massimo di 40.000,00 € . Per i prodotti di nostra esclusiva siamo disponibili a fornire la dichiarazione ufficiale dei produttori.	Per effettuare una Trattativa Diretta è sufficiente cercare gli articoli su MePA, aggiungerli al carrello e premere sul pulsante "Crea trattativa diretta". È possibile inoltre allegare il capitolato tecnico con le specifiche dettagliate dei prodotti e dei servizi richiesti.
Richiesta Di Offerta (RDO)	Permette di condurre un confronto competitivo tra più operatori economici abilitati sul MePA richiedendo ai fornitori delle offerte personalizzate sulla base delle proprie esigenze e aggiudicando la gara al miglior offerente.	Per importi superiori a 10.000,00 € (o altro limite deliberato dal Consiglio di Istituto) e inferiori a 144.000,00 € .	Per generare la RDO è sufficiente cercare gli articoli su MePA, aggiungerli al carrello e premere sul pulsante "Crea RDO". È possibile allegare un disciplinare di gara con le caratteristiche tecniche minime ed eventuali servizi richiesti (installazione, formazione, ecc.). Nella scheda dei nostri articoli potete trovare le specifiche sintetiche degli stessi.
Sistema Dinamico di Acquisizione (SDA)	Un mercato digitale aperto e flessibile in cui effettuare processi di acquisto sopra la soglia comunitaria (144.000,00 €). Media Direct Srl è abilitata ad operare anche su questo mercato.	Per importi superiori ai 144.000,00 €	Per gli acquisti tramite Sistema Dinamico di Acquisizione, è necessario creare un appalto specifico eventualmente aiutandosi con le caratteristiche tecniche degli articoli presenti nel nostro catalogo.

Questa guida è stata redatta secondo la normativa vigente al 30/09/2019 ed è valida salvo modifiche del codice degli appalti, successive indicazioni da parte del MIUR o Convenzioni quadro eventualmente messe a disposizioni da Consip S.p.A.

Altri mercati elettronici locali

Siamo presenti nei principali mercati elettronici locali (come il ME-PAT). Per conoscere quali ed avere maggiori informazioni è sufficiente contattarci!

Carta del docente

Una grande opportunità

www.campustore.it/carta-del-docente

E la spedizione è gratuita!

Cos'è

È un'iniziativa del Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca che istituisce la Carta elettronica per l'aggiornamento e la formazione dei docenti di ruolo delle istituzioni scolastiche.

L'importo nominale del Bonus docenti è di 500€ per ciascun anno scolastico.

Chi può richiederla

Il bonus insegnanti è assegnato ai docenti di ruolo a tempo indeterminato delle Istituzioni scolastiche statali, sia a tempo pieno che a tempo parziale, compresi i docenti che sono in periodo di formazione e prova, i docenti dichiarati inidonei per motivi di salute di cui all'art. 514 del Dlgs.16/04/94, n.297, e successive modificazioni, i docenti in posizione di comando, distacco, fuori ruolo o altrimenti utilizzati, i docenti nelle scuole all'estero, delle scuole militari.

Come utilizzare la Carta del docente su CampuStore

Scegliere il prodotto o i prodotti da acquistare sul sito CampuStore nella sezione dedicata alla Carta del docente

www.campustore.it/carta-del-docente

1. Andare sul sito cartadeldocente.istruzione.it
2. Selezionare come tipologia di buono "Esercizio fisico"
3. Selezionare come tipologia di prodotto "Hardware e software"
4. Generare il buono corrispondente all'importo totale (comprensivo di IVA) del prodotto (o dei prodotti) individuato sul sito CampuStore.
5. A questo proposito ricordiamo che i prezzi riportati in questo catalogo sono IVA esclusa, per acquistarli con carta del docente va quindi verificato il prezzo comprensivo di IVA sul nostro sito
6. Per tutti gli acquisti effettuati con Carta del docente il **trasporto è gratuito**: nella generazione del buono quindi l'importo del trasporto non va mai considerato
7. Registrarsi sul sito CampuStore
8. Richiedere il codice sconto selezionando l'apposito link nella pagina del nostro sito dedicata alla carta del docente:
www.campustore.it/carta-del-docente
9. Dopo una veloce verifica dei dati forniti si riceverà via e-mail un codice sconto pari all'importo del buono utilizzabile esclusivamente per i prodotti inclusi nella sezione "Carta del docente" del nostro sito e nelle sue categorie.
10. A questo punto è possibile procedere all'acquisto: selezionare l'articolo (o gli articoli) desiderato e metterlo nel carrello
11. Una volta generato il carrello basterà inserire nell'apposito form il codice sconto ricevuto
12. Lo sconto verrà applicato all'importo IVA esclusa, pertanto il codice sconto sarà pari all'importo del buono IVA esclusa. L'importo IVA inclusa verrà riportato nella fattura inclusa nella spedizione.
13. Se il buono copre l'intero importo seleziona "Intero importo coperto dalla carta del docente" come modalità di pagamento, altrimenti scegli tra carta di credito, PayPal, bonifico bancario o contrassegno.

Nota bene: questo sistema consente di acquistare anche prodotti per un importo superiore ai 500€ o al valore nominale del buono. Basta saldare la differenza in fase di acquisto con:

- Carta di credito
- PayPal
- Bonifico bancario
- Contrassegno

Per gli acquisti effettuati con carta del docente la **spedizione è gratuita!**

Per qualsiasi domanda è possibile consultare la sezione FAQ del nostro sito o contattarci.



Sempre a vostra disposizione...

Commerciale



Raffaella Fiz
Responsabile vendite
r.fiz@mediadirect.it



Matteo Merlo
Account manager
m.merlo@mediadirect.it



Stefano Negri
Account manager
s.negri@mediadirect.it



Ilaria Gnesotto
Ufficio gare
i.gnesotto@mediadirect.it



Elisabetta Viero
Assistenza clienti
e.viero@mediadirect.it



Chiara Ferrari
Agente
agente.ferrari@mediadirect.it



Gennaro Pinto
Agente
agente.pinto@mediadirect.it

Esperti di prodotto e progettazione



Michele Caregnato
Ambienti digitali e spazi
m.caregnato@mediadirect.it



Andrea Xausa
Laboratori didattici
a.xausa@mediadirect.it



Andrea Lucietti
Audio e video
a.lucietti@mediadirect.it

Customer service



Massimo Andretta
Customer service
m.andretta@mediadirect.it



Besnik Kabashi
Assistenza tecnica
b.kabashi@mediadirect.it



Veronica Balaso
Installazioni
v.balaso@mediadirect.it

Amministrazione, acquisti, logistica



Paola Abbate
Amministrazione e HR
p.abbate@mediadirect.it



Elda Pozzi
Logistica
e.pozzi@mediadirect.it



Annalisa Valle
Acquisti
a.valle@mediadirect.it

Ricerca, sviluppo e comunicazione



Pietro Alberti
Ricerca e sviluppo
p.alberti@mediadirect.it



Lisa Lanzarini
Vice President
l.lanzarini@mediadirect.it



Stefano Dal Cin
Marketing
s.dalcin@mediadirect.it

Se invece avete bisogno di un consiglio più personalizzato o un eventuale sopralluogo qui sotto trovate i contatti della persona di riferimento per la vostra zona, approfittatene subito!

✉ commerciale.zona1@mediadirect.it
☎ +39 338 617 77 75

✉ commerciale.zona3@mediadirect.it

✉ Gennaro Pinto
agente.pinto@mediadirect.it
☎ +39 335 130 40 99

✉ Matteo Marco Merlo
m.merlo@mediadirect.it
☎ +39 339 300 27 74

✉ Chiara Ferrari
agente.ferrari@mediadirect.it
☎ +39 392 72 88 268

✉ Stefano Negri
s.negri@mediadirect.it
☎ +39 335 78 51 701



Il nostro nuovo sito

Il sito www.campustore.it è sempre consultabile e aggiornato per ogni vostra esigenza



Supporto gratuito

Scrivendoci o chiamandoci potete richiedere preventivi gratuiti e assistenza nello sviluppo della vostra idea



Bandi e finanziamenti

Una sezione dedicata a bandi e finanziamenti è sempre disponibile e aggiornata sul nostro sito www.campustore.it

...anche a distanza

Webinar

I nostri webinar sono **sempre gratuiti**, con esperti di settore, sui temi didattici più interessanti del momento e in ciascuno lasciamo spazio alle vostre domande. Chi non può seguirci in diretta può comunque iscriversi e ricevere **in differita le nostre registrazioni**.



Flix

Un canale di contenuti video di approfondimento. Lezioni, dirette, attività passo-passo, suggerimenti per la risoluzione di problemi. Tutti gratuiti rivolti a chi si occupa di education e condivisibili con studenti colleghi e famiglie.

www.campustore.it/campustore-flix



Gruppi Facebook

I gruppi Facebook che consigliamo, con decine di migliaia di insegnanti italiani iscritti, sono dedicati alla didattica e al mondo education e permettono di scambiarsi idee, opinioni, suggerimenti, documenti e pratiche efficaci:



Robotica educativa e coding:
www.facebook.com/groups/roboticaeducativaecoding



PON per la scuola 2014-2020:
www.facebook.com/groups/pon20142020



Bandi per le scuole
www.facebook.com/groups/bandiperlescuole/

Social

-  **Facebook**
www.facebook.com/CampuStoreIT
-  **Twitter**
https://twitter.com/CampuStore_IT
-  **Instagram**
www.instagram.com/campustore.it/
-  **YouTube**
www.youtube.com/user/CampuStoreEducation



Blog

Innovation for education è il nostro blog per la didattica: una piattaforma di contenuti sempre gratuiti, scritti da insegnanti in cui raccogliamo le migliori esperienze didattiche italiane e straniere per fornire ispirazioni e approfondimenti.

www.innovationforeducation.it



La nostra newsletter

Per restare sempre aggiornati sulle nostre novità e gli eventi a cui partecipiamo la soluzione migliore è iscriversi alla nostra coloratissima newsletter. Trovi il modulo per l'iscrizione in fondo al nostro sito!



Atelier creativi:
www.facebook.com/groups/ateliercreativi

-  **LinkedIn**
<https://it.linkedin.com/company/media-direct-srl>
-  **WhatsApp**
338 68 61 051
-  **Telegram**
338 68 61 051

I nostri cataloghi

Quello che ti appresti a sfogliare è il nostro catalogo istituzionale per l'Anno Scolastico 2019/2020. Racchiude però solo una piccola parte di ciò che possiamo offrirti: ricerchiamo continuamente in tutto il mondo le migliori idee per le scuole italiane, esigendo qualità, sicurezza e finalità educative specifiche. Per particolari necessità ti invitiamo a scoprire online i **nostri cataloghi tematici**, dedicati ad esigenze specifiche e per questo più approfonditi e settoriali. Ce ne sono spesso di nuovi, in base alle esigenze che ci arrivano dalle scuole, e sono sempre in continuo aggiornamento, per questo ti invitiamo a consultarli di frequente, per non perdere nessuna novità.



Sfogliali tutti al link
www.campustore.it/cataloghi



Laboratori didattici innovativi

Un catalogo che racchiude soluzioni per **laboratori tecnici**, **laboratori specialistici**, **laboratori scientifici** e per sviluppare competenze di base.

Vuoi riceverne gratuitamente una copia cartacea?

Mandaci una mail a info@campustore.it con i dati della scuola!

Laboratori didattici innovativi

Un catalogo che racchiude soluzioni per **laboratori tecnici**, **laboratori specialistici**, **laboratori scientifici** e per sviluppare competenze di base.

Vuoi riceverne gratuitamente una copia cartacea?

Mandaci una mail a info@campustore.it con i dati della scuola!



Sussidi didattici e inclusione

In questo catalogo abbiamo racchiuso i **migliori prodotti progettati e realizzati per garantire una didattica inclusiva** alle alunne e agli alunni e, più in generale alle persone diversamente abili. Nel catalogo **Sussidi didattici e inclusione** puoi trovare ausili didattici, attrezzature tecniche e tecnologie assistive che consentono di migliorare l'efficacia didattica e l'apprendimento di studenti e studentesse con abilità diversa.



Scienze motorie e sportive

Mens sana in corpore sano: non bisogna mai dimenticare l'importanza di una vita attiva e dinamica. In questo volume abbiamo racchiuso **le migliori soluzioni per l'attività sportiva a scuola ma non solo!** È un catalogo perfetto anche per centri giovanili, associazioni, summer school, doposcuola: dal calcio al basket, dalla pallavolo al tennis e al badminton, dalla psicomotricità



Musica

Fare musica a scuola è una vitamina per il cervello: ha un'influenza importante sullo sviluppo sensitivo e cognitivo dei bambini e dei ragazzi. Per rendere conto dell'ampiezza e della varietà di strumenti che possiamo offrire, abbiamo predisposto un **catalogo dedicato alla musica.**



Arredo tecnico per laboratori scientifici

In questo catalogo abbiamo racchiuso **complementi d'arredo e accessori necessari alle lezioni più laboratoriali**, studiati per garantire alle scuole flessibilità e adattabilità all'architettura scolastica preesistente, per sfruttare in modo ottimale lo spazio e rispondere al contempo alle esigenze particolari di lavoro e sicurezza che questi ambienti richiedono.



Formazione per docenti



CampuStore Academy è il progetto CampuStore per la formazione di docenti ed educatori: è volta quindi a preparare, aggiornare e supportare i professionisti alle prese con esigenze e prospettive delle nuove generazioni.

Perché sceglierla



Formazione "hands-on"

Con i formatori CampuStore Academy non si sta mai con le mani in mano! I nostri corsi mirano a rendere davvero capace chiunque li segua a utilizzare in prima persona le tecnologia e i metodi più innovativi. Il nostro motto è "Fare per imparare".



Contenuti e materiali didattici

Durante i corsi forniamo idee di lezione e attività pronte all'uso, ispirazioni, slide, rubriche valutative e spesso aiutiamo gli insegnanti a idearne di personali.



Il metodo CampuStore

Dopo oltre vent'anni di esperienza nel mondo delle tecnologie per la didattica abbiamo sviluppato un metodo di svolgimento dei laboratori sulle tecnologie didattiche sulla base del quale **rilasciamo anche materiale e rubriche valutative personalizzate.**

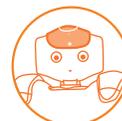
Argomenti



Formazione certificata LEGO Education, Arduino, Dobot, NAO, Makeblock



Robotica educativa di base



Robotica educativa avanzata



Tinkering, elettronica e creatività



Stampa 3D



STEAM e STREAM



AI e IoT



Didattica digitale



Formazione certificata Google for Education

A chi ci rivolgiamo



Alle scuole di ogni ordine e grado



Ai doposcuola, le ludoteche, le biblioteche



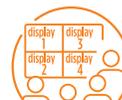
A chi dovrà svolgere laboratori per musei, centri vacanze e summer camp



Lezioni hands-on in presenza presso la scuola



Co-progettazione di percorsi di formazione con i ragazzi



Lezioni in modalità eLearning

I nostri formatori



Virginia Alberti



Domenico Aprile



Massimo Bassi



Alessandro Bencivenni



Elia Bombardelli



Daniela Di Donato



Rodolfo Galati



Antonio Grillo



Paola Lisimberti



Anna Mancuso



Paola Mattioli



Lorenzo Daidone



Luca Piergiovanni



Luca Scalzullo



Tullia Urschitz



Marco Vigelini

I formatori di CampuStore



Pietro Alberti



Lisa Lanzarini



Matteo Merlo

Formazione T3 Europe

CampuStore Academy è partner di T3 Europe, il progetto di Texas Instruments per la formazione in tutto il mondo di docenti ed educatori sulle tecnologie Texas Instruments per le discipline STEM.

Richiedi subito la formazione gratuita T3, ti contatteremo per proporti una soluzione personalizzata e adatta alle tue esigenze.

Scopri di più su T3 Italia:
www.t3-italia.it



Teachers Teaching with Technology™

I nostri servizi

Corsi in loco e personalizzabili



La natura stessa dei nostri corsi, **operativi e laboratoriali**, presuppone che ci si trovi a svolgerli faccia a faccia, in presenza.

I nostri formatori, dislocati in tutta Italia, possono raggiungere ogni istituto, in **qualsiasi regione italiana** e svolgere tutta la formazione all'interno della scuola che beneficerà della ricaduta del corso.

Perché preferire la formazione in presenza

- Esperienza hands-on condivisa
- Interazione diretta col formatore
- Utilizzo diretto dei materiali che andranno poi a usare i ragazzi
- Coadiuvata la concentrazione

Al termine di ogni corso viene rilasciato un certificato di partecipazione che attesta le ore svolte.

Corsi online di approfondimento



Nonostante siano corsi a distanza sono comunque sviluppati su una metodologia laboratoriale da tradurre immediatamente nella propria classe.

Questi corsi a pagamento avvengono in diretta sulla base di un calendario predefinito che si ripete nel corso dell'anno scolastico. Ogni corso ha anche un forum dedicato per potersi confrontare con il formatore che risponde a tutti i partecipanti in diretta. Alla fine del corso, oltre a un attestato di partecipazione, vengono rilasciati i materiali predisposti dal docente per l'approfondimento personale ed eventuali attività didattiche già pronte.

Webinar gratuiti



Svolgiamo corsi online gratuiti su moltissimi argomenti innovativi, con esperti del settore e professionisti del mondo della scuola.

Inoltre, per ogni **bando di gara o finanziamento** in corso teniamo sempre dei **webinar tematici** per facilitare la presentazione delle domande, lo sviluppo e l'elaborazione dei progetti per ogni scuola.

Un servizio che forniamo in **modalità totalmente gratuita da anni**, per essere sempre al vostro fianco e supportarvi passo-passo.

Un po' di numeri raccolti solo nell'ultimo anno



50+
ore di webinar registrate



20+
tematiche affrontate



35.000+
dispense distribuite in formato digitale

I nostri corsi più richiesti

Una panoramica dei nostri corsi più richiesti. Se il corso di tuo interesse non è presente in queste pagine contattaci, cercheremo di soddisfare comunque ogni tua esigenza. I corsi qui presentati e i relativi prezzi si riferiscono ad acquisti da parte delle scuole per il proprio corpo docente: se interessati ad acquistare come privati contattaci per maggiori informazioni

Formazione certificata LEGO Education Academy

Noi di CampuStore abbiamo il cuore a forma di mattoncino... e siamo **gli unici in Italia** a poter erogare formazione certificata LEGO Education!

Desideriamo che tutti possano **utilizzare le soluzioni LEGO Education al meglio** del loro potenziale e i nostri corsi hanno proprio questo obiettivo. I corsi LEGO Education offrono agli insegnanti l'opportunità di mettersi nei panni degli studenti, provando con mano a utilizzare i materiali e a seguire le attività proposte, valutando tutte le risorse a disposizione, i trucchetti per sfruttarle al meglio, apprendendo anche tecniche per integrare con successo le soluzioni LEGO Education nelle lezioni di ogni giorno e nella loro pianificazione.



Formatore

I nostri formatori sono stati **certificati da LEGO Education Academy a Billund**, in Danimarca, nella sede originaria in cui è stata fondata LEGO.



Destinatari

- Docenti di ogni ordine e grado
- Professionisti che svolgono attività con ragazzi nei doposcuola o presso musei, centri estivi, associazioni.



Durata

Personalizzabile (a partire da 3 ore).



Metodologia di lavoro

- Lezione "hands-on", laboratoriale e operativa
- Lavoro di gruppo
- Esercitazioni e attività pratiche guidate dal formatore



Obiettivi e risultati

- Capire come funziona l'apprendimento ludico garantito dai set LEGO Education
- Strutturare delle attività basate sulle 4C, le 5E e le 5F
- Il corso mira più in generale a far apprendere ai partecipanti strategie capaci di massimizzare l'efficacia di ogni lezione, anche con modalità inconsuete e creative.



Contenuti

Mezza giornata

Con mezza giornata a disposizione si può scegliere un solo prodotto LEGO Education ed approfondirne funzioni, peculiarità e potenzialità didattiche.

I corsi disponibili sono:

- LEGO MINDSTORMS Education EV3 (anche con eventuale approfondimento su Python)
- LEGO Education WeDo 2.0
- LEGO Education SPIKE Prime (disponibile dal 2020)
- LEGO Education per la scuola d'infanzia / prescolare
- LEGO Education – Macchine e meccanismi meravigliosi

Una giornata

Permette di seguire un corso più avanzato su una sola tecnologia o di seguire un bel corso introduttivo di almeno due set LEGO Education.

Due giornate consecutive

Si prende in esame tutta la gamma offerta da LEGO Education, la filosofia didattica dietro i set, l'impostazione delle lezioni in una prospettiva più ampia di integrazione completa dei set nella didattica quotidiana e in una sorta di continuum capace di far lavorare classi diverse con metodologie comuni e attività progressive.

Durata	Partecipanti	Prezzo
Mezza giornata 315335	Max 20	700,00 €
Una giornata 307024	Max 20	1.200,00 €
Due giornate consecutive 328514	Max 20	2.000,00 €

Tutti i nostri corsi sono erogati solo contestualmente al possesso di materiale oggetto degli stessi. Se la scuola non possiede il materiale desiderato al costo del corso dovrà essere applicato il costo del noleggio (contattarci per una quotazione).

Corsi di robotica educativa

Siamo stati i primi a portare in Italia un robot educativo ormai vent'anni fa e questa lunga tradizione per l'innovazione è oggi a vostra completa disposizione. Desideriamo che tutti possano vivere davvero l'esperienza della robotica e portarla in classe con piena consapevolezza e sicurezza. I nostri corsi di robotica hanno proprio questo obiettivo.

Crediamo nella formazione operativa e "hands-on": nei nostri corsi di robotica si impara facendo, mettendo mano alle soluzioni prescelte e simulando vere possibilità di utilizzo in classe.



Formatore

Formatori qualificati CampuStore Academy scelti tra docenti innovativi e di comprovata esperienza - anche internazionale - che si sono distinti per capacità, inventiva e sperimentazione.



Durata

Personalizzabile (a partire da 2 - 3 ore).



Metodologia di lavoro

- Lezione "hands-on", laboratoriale e operativa
- Lavoro di gruppo
- Esercitazioni e attività pratiche guidate dal formatore

Robotica educativa di base



Destinatari

- Docenti di infanzia, primaria e secondaria di I grado.
- Professionisti che svolgono attività con ragazzi nei doposcuola o presso musei, centri estivi, associazioni



Obiettivi e risultati

È un corso d'avvio, ideale per chi vuole iniziare a utilizzare robot a scopo didattico.

- Capire concetti base di coding e robotica
- Comprendere come funzionano specifiche tecnologie e soluzioni robotiche per la scuola di base
- Osservare le potenzialità dell'apprendimento ludico, collaborativo e laboratoriale

Il corso mira più in generale a far apprendere ai partecipanti strategie capaci di massimizzare l'efficacia di ogni lezione, anche con modalità inconsuete e creative.



Contenuti

In genere con mezza giornata ci si concentra su un'introduzione su 1 o 2 strumenti, mentre in una giornata si possono approfondire o si può prendere in esame una gamma più vasta di soluzioni.

I contenuti possono essere personalizzati in base alle esigenze della scuola e al materiale presente nell'istituto.

- Alcuni esempi:
- Bee-Bot/Blue-Bot
 - Sphero
 - mTiny
 - Dash and Dot
 - Cubetto
 - Codey Rocky
 - LEGO Education WEDo 2.0
 - LEGO Education SPIKE Prime
 - MatataLab
 - Ozobot
 - mBot
 - Pro-Bot/Ino-Bot

Robotica educativa avanzata



Destinatari

- Docenti di scuola secondaria
- Docenti di istituto comprensivo che hanno già seguito corsi di base / conoscono già i robot educativi
- Professionisti che svolgono attività con ragazzi nei doposcuola o presso musei, centri estivi, associazioni.



Obiettivi e risultati

È un corso avanzato, presuppone quindi che i partecipanti abbiano già seguito dei corsi di robotica o abbiano utilizzato personalmente i materiali utilizzati, oppure per insegnanti della scuola secondaria che vogliono un corso più stimolante.

- Approfondire concetti relativi a pensiero computazionale, coding e robotica
- Acquisire competenze più avanzate su soluzioni robotiche (per istituti comprensivi) oppure conoscere e comprendere il funzionamento di robot educativi più avanzati (per la scuola secondaria)
- Osservare le potenzialità dell'apprendimento ludico, collaborativo e laboratoriale



Contenuti

In genere con mezza giornata ci si concentra su un'introduzione su 1 o 2 strumenti, mentre in una giornata si possono approfondire o si può prendere in esame una gamma più vasta di soluzioni.

I contenuti possono essere personalizzati in base alle esigenze della scuola e al materiale presente nell'istituto.

- Alcuni esempi:
- LEGO MINDSTORMS Education EV3
 - LEGO MINDSTORMS Education EV3 e Python
 - Droni (Tello Edu)
 - Soluzioni fischertechnik
 - mBot
 - Arduino CTC 101
 - Arduino Science kit

Robotica educativa di base			Robotica educativa avanzata		
Durata	Partecipanti	Prezzo	Durata	Partecipanti	Prezzo
Mezza giornata 328405	Max 20	500,00 €	Mezza giornata 328407	Max 20	600,00 €
Una giornata 328406	Max 20	1.000,00 €	Una giornata 328408	Max 20	1.100,00 €

Per una durata superiore contattaci per un preventivo. Tutti i nostri corsi sono erogati solo contestualmente al possesso di materiale oggetto degli stessi. Se la scuola non possiede il materiale desiderato al costo del corso dovrà essere applicato il costo del noleggio (contattarci per una quotazione).

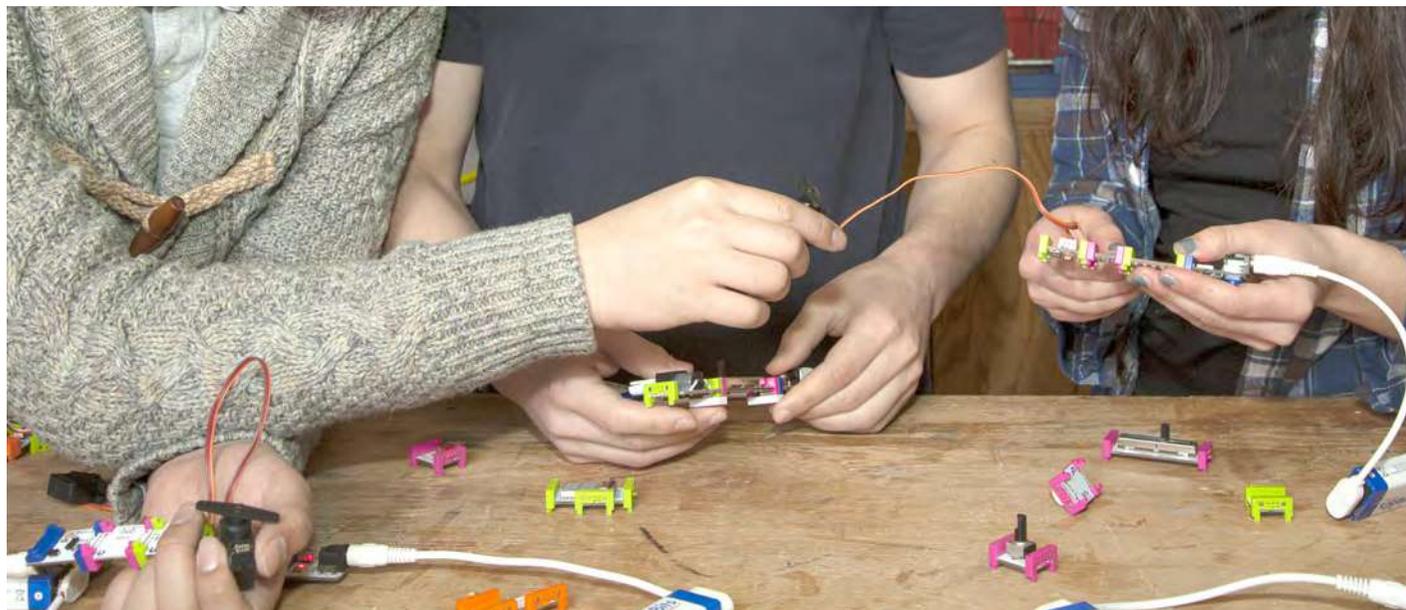
Tinkering, elettronica e creatività

Un corso per appassionarsi al tinkering, la disciplina nata all'Exploratorium di San Francisco che unisce elettronica e creatività in una celebrazione fluida e sperimentale dell'approccio STEAM.

La formazione mira ad approfondire il concetto di tinkering e la sua valenza didattica. Letteralmente "tinkering" significa "armeggiare" ed indica l'attività di chi sperimenta, si mette in gioco anche senza uno scopo o un obiettivo predefinito.

È per estensione un'attività pratica che fa insorgere domande, che attraverso progetti e attività concrete porta ad approfondire concetti più teorici e a capire ben al di là della singola nozione. Consiste nel combinare supporti innovativi e tecnologici, come schede di prototipazione o moduli elettronici semplici come littleBits a materiali poveri o di recupero.

È una prassi fantastica per guidare gli studenti alla scoperta di principi scientifici e tecnologici, soprattutto legati ad elettronica e circuiti è estremamente efficace per supportare l'espressione personale e lo sviluppo della fantasia e di un approccio personale ai problemi.



Formatore

Formatori qualificati CampuStore Academy scelti tra docenti innovativi e di comprovata esperienza - anche internazionale - che si sono distinti per capacità, inventiva e sperimentazione.



Destinatari

- Docenti di infanzia, primaria e secondaria di I grado.
- Professionisti che svolgono attività con ragazzi nei doposcuola o presso musei, centri estivi, associazioni.



Durata

Personalizzabile (a partire da 2 ore).



Metodologia di lavoro

- Educazione esperienziale: lezione "hands-on", laboratoriale e operativa
- Lavoro di gruppo
- Project based learning e attività di problem-solving



Obiettivi e risultati

- Capire concetti base di elettronica
- Intuire la logica di sviluppo di circuiti elettronici
- Acquisire idee di lezione e attività che stimolino comunicazione, creatività ed inventiva



Contenuti

I contenuti possono essere personalizzati in base alle esigenze della scuola e al materiale presente nell'istituto ma vengono in genere sviluppati a partire da materiali quali:

- Vernice conduttiva
- littleBits
- Neuron
- micro:bit
- Penne 3D
- Kit creativi per il tinkering misti (si veda la sezione dedicata del catalogo)
- Supporti più ludici come ad esempio le cannucce Strawbees

Mezza giornata

Con mezza giornata a disposizione si può scegliere di concentrarsi su un paio di attività d'ispirazione di base che servono a capire anzitutto come funzionano le tecnologie didattiche più innovative presenti a scuola.

Una giornata

Permette di seguire un corso più avanzato e strutturato anche a partire da contenuti specifici del programma curricolare o del POF specifico della scuola o con commissioni specifiche e suggestioni provenienti dal mondo dell'arte, della letteratura e delle scienze.

Durata	Partecipanti	Prezzo
Mezza giornata 328418	Max 20	500,00 €
Una giornata 328417	Max 20	1.000,00 €

Tutti i nostri corsi sono erogati solo contestualmente al possesso di materiale oggetto degli stessi. Se la scuola non possiede il materiale desiderato al costo del corso dovrà essere applicato il costo del noleggio (contattarci per una quotazione).

Formazione certificata su Nao

Nao è il robot umanoide pensato per utilizzi educativi avanzati: si muove, riconosce persone, segue differenti oggetti usando tutto il suo corpo, ascolta e parla. Rappresenta il complemento ideale per insegnare coding e robotica, così come le discipline STEM (Scienze, Tecnologie, Ingegneria e Matematica) a tutti i livelli, dalla scuola elementare all'università, ma è soprattutto nel suo utilizzo avanzato, destinato principalmente a istituti e università, che dispiega tutto il suo potenziale didattico. È infatti un robot multiplatforma che si programma in Choregraphe, Python, Java, C++: utilizzarlo a scuola può essere un ottimo investimento per preparare ragazzi davvero capaci e pronti ad affrontare con efficacia il mondo del lavoro e la società contemporanea, ma è necessario conoscerne usi e strumenti per padroneggiarlo a dovere a lezione.

Per un utilizzo più avanzato è disponibile anche un percorso di formazione sull'umanoide Pepper: contattatoci per una quotazione.



Formatore

Formatori tecnici qualificati CampuStore Academy che hanno seguito corsi certificati da Softbank Robotics.



Destinatari

- Insegnanti di scuola secondaria di II grado e docenti universitari.
- Disponibile anche corso per insegnanti della scuola di base, soprattutto coinvolti in programmi per bisogni educativi speciali.



Durata

A partire da mezza giornata.



Metodologia di lavoro

- Incontro in presenza con il formatore
- Lezione frontale d'avvio e approfondimento
- Esercitazione pratica direttamente sul robot



Obiettivi e risultati

Questo corso mira ad offrire una panoramica approfondita di funzioni e utilizzo del robot umanoide più coinvolgente in circolazione.



Contenuti

Attraverso un'introduzione teorica e demo pratiche sarà possibile capire davvero non solo come programmare il robot ma anche come gestirlo e garantirne il funzionamento ottimale in ambito educativo.

Mezza giornata

È il corso introduttivo: serve a conoscere le funzionalità di base essenziali di Nao e acquisire alcune informazioni utili per la sua gestione.

Una giornata

Consente di approfondire le possibilità di utilizzo del robot e gestirne prestazioni e applicazioni. Consente una visione più approfondita anche sulle possibilità di programmazione offerte dalla piattaforma.

Due o più giornate

Per progetti di ricerca specifici è possibile concordare percorsi di formazione più lunghi di una giornata. Contattarci per una quotazione personalizzata.

Durata	Partecipanti	Prezzo
Mezza giornata 309874	Max 15	1.000,00 €
Una giornata 328415	Max 15	1.800,00 €

Tutti i nostri corsi sono erogati solo contestualmente al possesso di materiale oggetto dei corsi. Se la scuola non possiede il materiale desiderato al costo del corso dovrà essere applicato il costo del noleggio (contattarci per una quotazione).

Formazione MakerSpace

Siamo partner italiano di Arduino, Roland, per questo possiamo creare un MakerSpace da zero, anche in un'unica soluzione. Ma come renderlo davvero operativo? Stampa 3D, taglio laser, termoformatrice: questi ed altri strumenti tipici di FabLab e MakerSpace stanno sempre più entrando negli ambienti deputati alla formazione, sia formale che informale. Questo corso pratico si prefigge di formalizzarne l'uso, introdurre al funzionamento di strumenti così innovativi ed illustrarne funzionalità e applicazioni didattiche.



Formatore

Formatori CampuStore Academy di estrazione tecnica e abituati ad utilizzare tecnologie tipiche dei MakerSpace nella loro quotidianità.



Destinatari

- Docenti di qualsiasi ordine e grado
- Professionisti che svolgono attività con ragazzi nei doposcuola o presso musei, centri estivi, associazioni.



Durata

Personalizzabile, a partire da 2 ore (sufficienti per un'introduzione di start-up su un solo strumento).



Metodologia di lavoro

- Incontro in presenza con il formatore
- Lezione frontale d'avvio e approfondimento
- Esercitazione pratica direttamente sui dispositivi
- Lavoro di gruppo
- Project based learning e attività di problem-solving



Obiettivi e risultati

L'obiettivo principale del corso è rendere agevole utilizzare le tecnologie più diffuse nell'ambito dell'artigianato digitale e renderne quindi più agevole l'impiego e l'utilizzo in contesto didattico.



Contenuti

Illustrare funzionamento, caratteristiche d'uso e applicazioni delle tecnologie tipiche dell'artigianato digitale a docenti che intendano utilizzarle per applicazioni didattiche. Il corso può concentrarsi su una o più strumenti, a seconda delle necessità della scuola. Alcune delle formazioni più richieste riguardano:

- Stampanti 3D
- Scanner 3D
- Laser cutter
- Plotter e modellatori 3D

Mezza giornata

È sufficiente per un corso introduttivo di base su uno o due strumenti tra quelli più comuni nei Makerspace scolastici.

Una giornata

Utile per una panoramica approfondita che preveda anche idee per applicazioni didattiche su uno o due strumenti comuni nei MakerSpace scolastici oppure per un percorso introduttivo che abbracci un maggior numero di strumenti.

Due o più giornate

È possibile concordare percorsi di formazione più lunghi di una giornata. Contattaci per una quotazione personalizzata.

Durata	Partecipanti	Prezzo
Approfondimento sulla stampa 3D - Mezza giornata 309875	Max 15	500,00 €
Mezza giornata 328482	Max 15	500,00 €
Una giornata 328483	Max 15	1.000,00 €

Tutti i nostri corsi sono erogati solo contestualmente al possesso di materiale oggetto degli stessi. Se la scuola non possiede il materiale desiderato al costo del corso dovrà essere applicato il costo del noleggio (contattarci per una quotazione).

Formazione su Minecraft: Education Edition

Minecraft è il videogioco indie più popolare al mondo: utilizzando i suoi famosi cubetti digitali, moltissimi bambini di tutto il mondo, principalmente della scuola primaria e secondaria di primo grado, si divertono a costruire mondi virtuali immersivi e a dare vita ad ambientazioni reali o fantastiche.

Quindi perché non sfruttare uno strumento così amato per imparare?

I docenti coinvolti in questo corso di formazione avranno l'opportunità di muovere i primi passi e approfondire l'utilizzo di Minecraft: Education Edition, la versione educativa del videogioco, che utilizza la popolarità di questo strumento tra i più giovani per convogliare contenuti educativi specifici. Una serie di interessanti *best practices* e mondi pronti per fare lezione completeranno poi l'esperienza.



Formatore

Marco Vigelini, formatore CampuStore Academy di fama internazionale e Global Minecraft Mentor



Destinatari

- Docenti della scuola primaria e secondaria di primo grado.
- Professionisti che svolgono attività con ragazzi nei doposcuola o presso musei, centri estivi, associazioni.



Durata

Personalizzabile, a partire da mezza giornata.



Metodologia di lavoro

- Incontro in presenza con il formatore
- Lezione frontale d'avvio e approfondimento
- Esercitazione pratica direttamente su PC



Obiettivi e risultati

Far familiarizzare i docenti coinvolti con Minecraft (per chi è alla prima esperienza) e a pratiche propedeutiche alle attività in classe. Sarà inoltre possibile visualizzare le possibilità di programmazione della piattaforma, disponibili in MakeCode, Tynker, JavaScript.



Contenuti

I partecipanti muoveranno i primi passi nel gioco, per poi essere introdotti a una serie di *best practices* che mostrano come Minecraft possa essere impiegato nelle varie discipline e, in maniera ancora più interessante e proficua, in un'ottica interdisciplinare che privilegi un approccio per competenze.

Mezza giornata

Introduzione a Minecraft: Education Edition e sue possibilità didattiche.

Una giornata

Introduzione a Minecraft Education Edition e sue possibilità didattiche, approfondimento sul mondo CampuStore creato da Marco Vigelini appositamente per studiare le materie STEAM e panoramica sulle possibilità di programmazione offerte dalla piattaforma.

Due o più giornate

È possibile concordare percorsi di formazione più lunghi di una giornata. Contattaci per una quotazione personalizzata.

Durata	Partecipanti	Prezzo
Mezza giornata 320000	Max 30	A partire da 320,00 €
Una giornata 328490	Max 30	A partire da 640,00 €

Attenzione: in quest'unico caso al costo della formazione andranno aggiunte le spese di trasferta necessarie al trasferimento del formatore e all'eventuale pernottamento: per quotazioni specifiche contattarci. È necessario che la scuola possieda Minecraft: Education Edition e che le installi su un numero di dispositivi sufficiente (almeno uno ogni 2 partecipanti) a garantire lo svolgimento della formazione prima dell'arrivo del formatore.

Tutti i nostri corsi sono erogati solo contestualmente al possesso di materiale oggetto degli stessi. Se la scuola non possiede il materiale desiderato al costo del corso dovrà essere applicato il costo del noleggio (contattaci per una quotazione).

Formazione certificata Google for Education

Google for Education non è solo uno strumento digitale ma un approccio diverso alla didattica e al modo di gestire le risorse e i contenuti della scuola, e di garantire la privacy di studenti e insegnanti. Per progetti di formazione approfonditi e strutturati possiamo portare i nostri Chromebook e metterli a disposizione dei partecipanti per tutta la durata del corso: contattateci per sapere come richiedere questo servizio!



Voi mettete la voglia di imparare, i dispositivi li portiamo noi!



Formatore

Formatori CampuStore Academy che hanno conseguito la certificazione Google Certified Educator.



Destinatari

- Docenti di qualsiasi ordine e grado
- Professionisti che svolgono attività con ragazzi nei doposcuola o presso musei, centri estivi, associazioni.



Durata

Personalizzabile, a partire da 2 ore.



Metodologia di lavoro

- Incontro in presenza con il formatore
- Lezione frontale d'avvio e approfondimento
- Esercitazione pratica direttamente su Chromebook



Contenuti

Diversi contenuti disponibili e personalizzabili da scegliere tra:

- Introduzione, configurazione iniziale e attivazione G Suite for Education
- Corso per Amministratori G Suite for Education
- Corso d'avvio per docenti
- Corso avanzato per docenti
- Corso di formazione Chromebook e G Suite



Obiettivi e risultati

Siamo PDP partner di Google for Education e questo ci consente di offrire diversi corsi e servizi sulle potenzialità di Chromebook e G Suite for Education. Possiamo approfondire le potenzialità e i servizi offerti da Google for Education.

La formazione più completa, approfondita e certificata è il **Bootcamp Google for Education**, due giornate di formazione intensiva descritte nella sezione Ambienti digitali di questo catalogo.

Mezza giornata

Il corso più richiesto è quello d'avvio su Chromebook e G Suite ma in base alle esigenze e al livello di alfabetizzazione digitale della popolazione scolastica è possibile personalizzare un percorso di approfondimento specifico sulle applicazioni G Suite for Education, con l'obiettivo di rendere i partecipanti immediatamente capaci di utilizzare gli strumenti proposti e a disposizione della scuola.

Una giornata

Un corso più avanzato per docenti: è un percorso approfondito sulle applicazioni G Suite for Education, che, a partire da un'introduzione di base mira ad ampliare utilizzi e applicazioni pratiche.

È possibile anche focalizzarlo sugli strumenti di maggior interesse, in modo da conoscerne tutti i segreti e le potenzialità.

Due o più giornate

È possibile concordare percorsi di formazione più lunghi di una giornata. Contattarci per una quotazione personalizzata.

Destinatari

- Docenti di ogni ordine e grado
- Professionisti che svolgono attività con ragazzi nei doposcuola o presso musei, centri estivi, associazioni.

Il corso più richiesto: Chromebook e G Suite.

Durata	Partecipanti	Prezzo
Mezza giornata: 328493	Max 35	500,00 €
Una giornata 328492	Max 35	1.000,00 €

Tutti i nostri corsi sono erogati solo contestualmente al possesso di materiale oggetto degli stessi. Se la scuola non possiede il materiale desiderato al costo del corso dovrà essere applicato il costo del noleggio (contattarci per una quotazione).



Quaderni Umano digitale



Ecco i quaderni Umano Digitale: i primi quaderni CampuStore, nati da un'idea del Professor **Alessandro Bogliolo** e dalla collaborazione con **Pigna**, l'eccellenza italiana dei quaderni.

Insieme abbiamo reinventato il modo di concepire lo strumento tradizionale per antonomasia: il quaderno. Non un semplice quaderno, ma un ponte tra analogico e digitale, che permette di partire dalla carta per riscoprire che cosa davvero significa digitale.

Questo quaderno parte da un assunto: ogni volta che utilizziamo una convenzione (la scrittura, i numeri, un codice) per raccontare cosa stiamo facendo qualcosa che ha a che fare con la natura umana del digitale.

Grazie a una particolare quadrettatura delle pagine questi quaderni rendono possibile sviluppare delle animazioni, che partono dal "frrr" degli angoli delle pagine per passare al digitale grazie a un'App gratuita ed esclusiva che ne integrerà il valore.

Chi l'ha detto che l'analogico non può diventare digitale?

Disponibili da gennaio, anche in set multipli per tutta la scuola!

Chiamaci per una quotazione!

E ancora... **attenzione all'ambiente** e alla **sostenibilità**



Il futuro è nelle nostre mani ed è proprio a scuola che si inizia a creare. Ecco perché il tema **green** ci sta così a cuore e troviamo sia ormai giunta l'ora di porlo come prerequisito fondamentale e argomento di discussione, soprattutto quando si parla di spazi. In questo catalogo abbiamo quindi selezionato una serie di prodotti **green**, contrassegnati dal logo riportato qui a fianco.

Ecco allora che il giardino entra in classe, diventa smart grazie alla tecnologia e ci obbliga a ripensare al modo in cui ci prendiamo cura delle risorse naturali e ad imparare da esse ad avere radici ma continuare a protenderci sempre più in alto, a inseguire una nuova idea.

Ed è così anche che la stampante 3D funziona grazie alle bottigliette di plastica raccolte ripulendo tutti insieme la città e che le stesse bottigliette di plastica ci servono per realizzare i banchi scolastici, riciclati e riciclabili al contempo.

GrowRoom e serre



PaperCut

Software per monitorare le attività di stampa riducendo sprechi e costi

Sistema onView

Per monitorare arredi smart da remoto e ottimizzare la spesa energetica

Tavoli a banchi in materiali riciclati e riciclabili



Borracce

Per disincentivare l'utilizzo e lo spreco di bottiglie di plastica a scuola

Felfil

La sbobinatrice che produce filamenti per stampante 3D a partire dai tappi delle bottiglie di plastica

Borracce per istituti e realtà educative: un importante contributo formativo alla riduzione della plastica



Un'iniziativa **green**, già adottata da molte scuole, è quella di dotare bambini e ragazzi di una **borraccia in alluminio o materiali ecosostenibili** e sicuri per disincentivare l'utilizzo e lo spreco di bottiglie di plastica.

Le borracce che proponiamo sono tutte **certificate BPA Free** (ovvero che non rilasciano Bisferolo A), possono essere **personalizzate con il logo della scuola** e, all'aumentare del quantitativo, il **prezzo diventa molto più conveniente**. Assieme al logo è possibile incidere anche una frase o un claim per motivare gli studenti a prestare attenzione al loro importante contributo individuale al benessere di tutti e del nostro pianeta.

Contattaci per un preventivo a partire da 60 pezzi

Sono disponibili diversi modelli in diversi colori.

- 1 |** Borraccia in acciaio inossidabile con capacità 650 ml
- 2 |** Borraccia in alluminio con tappo in plastica e fascetta in silicone, con capacità 600 ml
- 3 |** Borraccia in Tritan con tappo e base in acciaio inossidabile con capacità 600 ml

SPAZI D'APP REN DIME NTO

Spazi d'apprendimento innovativi
Come progettare uno spazio
didattico

Il manifesto 1+4

Idee di spazi d'apprendimento

Tavoli

Sedie

Sedute morbide

Tribune e arene

Librerie, scaffali e biblioteche

Armadi e contenitori

Carrelli e armadi per la ricarica

Carrelli mobili

Illuminazione

Decorazioni

Arredi specifici per la robotica
educativa

Arredi specifici per MakerSpace e
tinkering



Spazi d'apprendimento

Lo spazio condiziona il rendimento

Un recente studio dell'Università di Salford ha messo in luce che la **conformazione e organizzazione di uno spazio d'apprendimento può influire del 25% sul rendimento di uno studente**. In particolare, il 73% della variazione delle prestazioni degli alunni guidate a livello di classe può essere spiegata da fattori ambientali.

A ciascuno il suo

Quello che ci racconta questo studio è che **esigenze di apprendimento e confronto differenti richiedono spazi differenti**. Una lezione di cui però solo recentemente siamo diventati pienamente consapevoli: gli spazi educativi stanno cambiando, e non solo per far fronte ai nuovi strumenti entrati nelle nostre vite e alle nuove esigenze degli studenti presenti oggi in classe.

Lo spazio è portatore di significato

Soprattutto quella che si mostra oggi è la consapevolezza che **lo spazio è portatore di significato**. Far lezione a gruppi o schierati dietro i banchi, seduti a terra o all'aria aperta cambia la forma dei pensieri e la capacità di incontro e scambio reciproco: spazi diversi producono riflessioni, ricadute e relazioni diverse.

Il cambiamento sta nel capire che non tutte le attività che si fanno a scuola sono uguali e richiedono gli stessi ambienti e le stesse configurazioni. Ecco allora che lo spazio diventa fulcro ma ciò non si traduce in un rifiuto automatico di ambienti e strumenti tradizionali: **a cambiare è innanzitutto il paradigma e il modo in cui questi ecosistemi vengono utilizzati**.

Cosa troverete nelle prossime pagine

Quello che abbiamo racchiuso nelle pagine che vi apprestate a sfogliare sono **idee di spazi e spunti per progettare degli ambienti educativi**. Queste suggestioni tengono conto di quelle che oggi sappiamo essere **le esigenze e le possibilità a disposizione di scuole e centri educativi** in genere.

Nascono dal **connubio di arredi e tecnologie didattiche di altissima qualità**, ma sono solo il **punto di avvio per una riflessione più profonda che possiamo condurre insieme**: ciascuno in base al piano formativo, al budget a disposizione o ad altre esigenze può partire da qui per personalizzare il suo spazio. Insomma queste pagine non si prefiggono di essere esaustive né modelli finiti ma **concept da cui partire** per ripensare alla vostra scuola insieme a noi.

Ogni proposta è personalizzabile e adattabile a voi. Il nostro scopo è quello di offrirvi una **flessibilità assoluta e a 360°**:

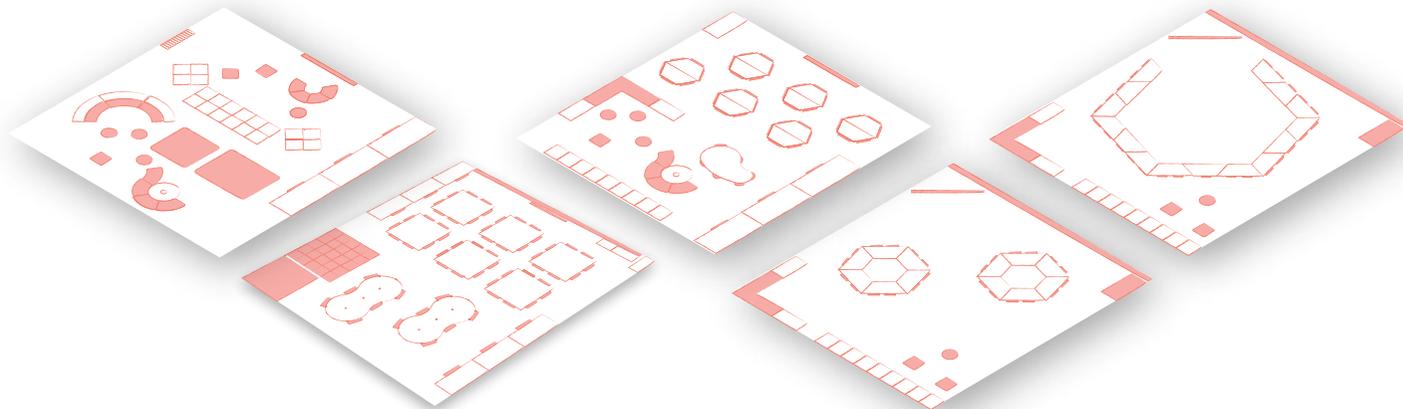
- Soluzioni che permettono di riconfigurare la classe di ora in ora
- Idee per condividere e preservare le risorse della scuola e ottimizzarne così le spese
- Suggestioni per aree più stabili, laboratori e angoli d'uso specifico, che si prestino a una flessibilità diversa, una flessibilità umana, fatta di una comunità scolastica che si muove di ora in ora e che trova aule, configurazioni e strumenti adeguati e diversi a ciascun obiettivo educativo.

Come progettare uno spazio didattico

Layout

Alcuni semplici accorgimenti nel progettare il layout della classe, come prevedere arredi e spazi per la didattica frontale che velocemente diventano isole per il lavoro di gruppo o per garantire un accesso rapido alle risorse scolastiche e di classe, possono aumentare notevolmente il coinvolgimento degli studenti.

Scopri tutte le configurazioni che possono avere gli ambienti di apprendimento nelle prossime pagine!



Colori

Un uso consapevole del colore nelle classi e nelle scuole può essere utilizzato per definire zone e aree, oltre a contribuire alla diminuzione dell'affaticamento degli occhi e ad incrementare la produttività degli studenti.

- Pro: attivo, forte, passionale, concentra l'attenzione
Contro: intenso e aggressivo
- Pro: allegro, luminoso
Contro: può affaticare la vista
- Pro: rilassante, naturale, aumenta la creatività
Contro: noioso, piatto
- Pro: rassicurante, aumenta creatività ed attenzione.
Contro: freddo, distaccato
- La vernice lavagna può far diventare la parete creativa, la vernice magnetica rende magnetiche le superfici

Suggerimenti

- Definire zone d'apprendimento specifiche (come l'angolo della creazione e produzione di contenuti, l'angolo per l'utilizzo dei dispositivi, l'area per lo studio o la lettura individuali, ecc.)
- Creare spazi dove piccoli gruppi possono lavorare in maniera indipendente e, al tempo stesso, relazionarsi col resto della classe
- Tenere i punti focali per la lezione lontani dalle zone di accesso in modo da minimizzare le distrazioni causate da ingressi e uscite

Luce

Un'aula luminosa – soprattutto se con molta luce naturale – aumenta la produttività e i risultati degli studenti.

-  Finestre libere da mobili o cartelloni
-  Tende o veneziane per schermare la luce quando serve
-  Luce elettrica per illuminare zone differenziate
-  Lampade per illuminare angoli specifici e delimitare aree, dedicate ad esempio alla lettura

Cosa condiziona lo spazio

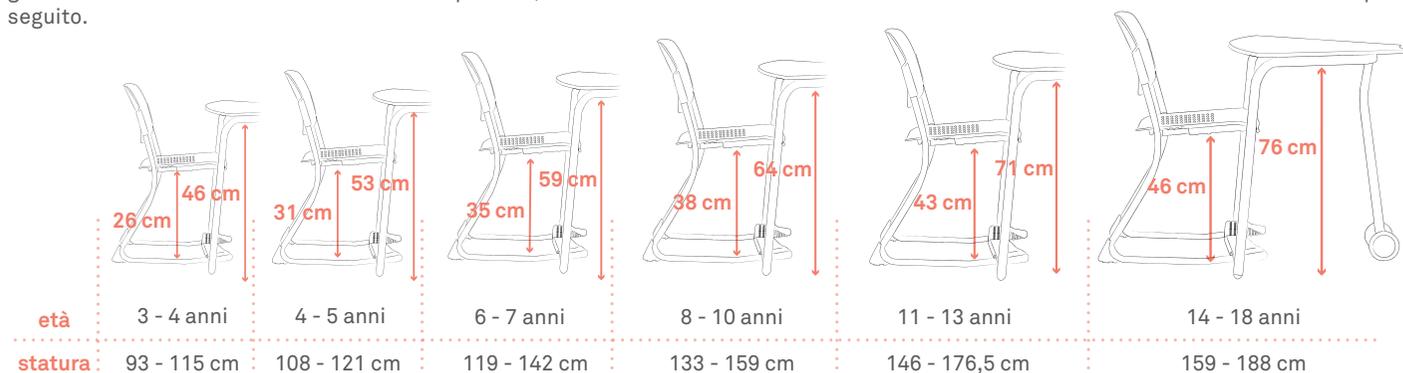
- Ventilazione e controllo della temperatura
- Acustica
- Illuminazione
- Decorazioni
- Manutenzione

Cosa non dimenticare

- Aree sottoutilizzate o spazi mal sfruttati.
- Lo spazio dev'essere funzionale alle attività che andrà ad ospitare: si parte dall'attività e dallo stile di insegnamento che si intende adottare e poi si configura l'ambiente, non viceversa.

Guida all'altezza di tavoli e sedie

Per garantire che tavoli e sedie siano dell'altezza appropriata per ciascuno studente, oltre ad avere un design comodo e confortevole che garantisca il mantenimento di una corretta postura, è necessario far riferimento alle **norme della serie UNI EN 1729** schematizzate qui di seguito.





Spazi d'apprendimento: il Manifesto 1+4

Il Manifesto "1+4" Spazi educativi per la scuola del terzo millennio presentato da Indire a Kassel nel 2016 e pensato come modello concettuale e strumento di discussione rivolto a professionisti di spazi didattici è il punto da cui siamo partiti per ragionare sugli spazi presentati nelle prossime pagine.

Propone una visione che si discosta dall'idea di scuola come somma di aule e si estende alla **capacità di un ambiente di influenzare la qualità delle relazioni sociali**.

Fondamentale attenzione è posta anche all'aspetto del benessere e della qualità della vita degli studenti e la cura del senso estetico.

Il Manifesto "1+4" è quindi basato su **due pilastri fondamentali**, indicati da quella somma sintetica e perfetta che racchiude la lungimiranza esatta delle idee semplici:

1 È la classe che si reinventa e diventa anzitutto uno **spazio di gruppo**, un ambiente di apprendimento polifunzionale che si apre al resto della scuola e al mondo, in continuità con gli altri ambienti dell'istituto. Tale spazio ha molteplici scopi e vocazioni e dunque al suo interno trovano espressione soluzioni e attività di diversa natura. È il luogo dell'imparare e del fare, declinato in azioni ed espressioni differenti:

- Creare
- Presentare
- Collaborare
- Discutere
- Elaborare

Il Manifesto parte da una constatazione: una società così diversa da quella in cui la concezione "tradizionale" degli ambienti scolastici è nata richiede di rivedere i suoi paradigmi: cambiano gli strumenti che entrano in classe e ciò richiede un cambiamento anche degli scenari d'uso e di metodi diversificati.



4 Sono gli **spazi della scuola complementari**, e non più subordinati, agli ambienti della didattica quotidiana:

l'Agorà: la scuola vista come una moderna polis greca individua un luogo di incontro, discussione e scambio dedicato alla comunità scolastica nel suo insieme

l'area individuale: in un ambiente così aperto e fluido diviene fondamentale individuare angoli per il raccoglimento, la riflessione, la lettura, anche agendo su ambienti inusuali o inutilizzati, come corridoi, sottoscala o androni troppo ampi

l'area per l'esplorazione: è lo spazio della scoperta del mondo, dotato di strumenti per l'osservazione, la sperimentazione e la manipolazione

lo spazio informale: è il luogo del riposo, del gioco, del vivere la scuola anche come spazio da abitare oltre le ore di lezione

SPAZIO INDIVIDUALE

Spazi per il raccoglimento, la riflessione, la lettura

Postazioni riparate e protette con strumenti di lettura/scrittura individuale

SPAZIO ESPLORAZIONE

Spazi della scoperta e dell'esplorazione del mondo

Ambiente dotato di strumenti per l'osservazione, la sperimentazione e la manipolazione

SPAZIO AGORÀ

Luogo della comunità scolastica tutta

Ambiente dotato di strumenti per l'osservazione, la sperimentazione e la manipolazione

SPAZI EDUCATIVI

1+4 Spazi educativi per la scuola del terzo millennio

SPAZIO INFORMALE

Luogo dell'incontro informale e del riposo

Ambienti comodi con sedute morbide per leggere, parlare, ascoltare musica

SPAZIO DI GRUPPO

Luogo in cui i gruppi di studenti si raccolgono e costituiscono la propria identità

È la classe che si trasforma, un'area che permette soluzioni flessibili per lo svolgimento di attività differenziate



CREARE

Configurazione per la progettazione e la realizzazione di artefatti di prodotti multimediali



PRESENTARE

Configurazione uno-a-molti per la presentazione di lavori individuali o di gruppo



COLLABORARE

Configurazione per attività di cooperazione e lavori di gruppo



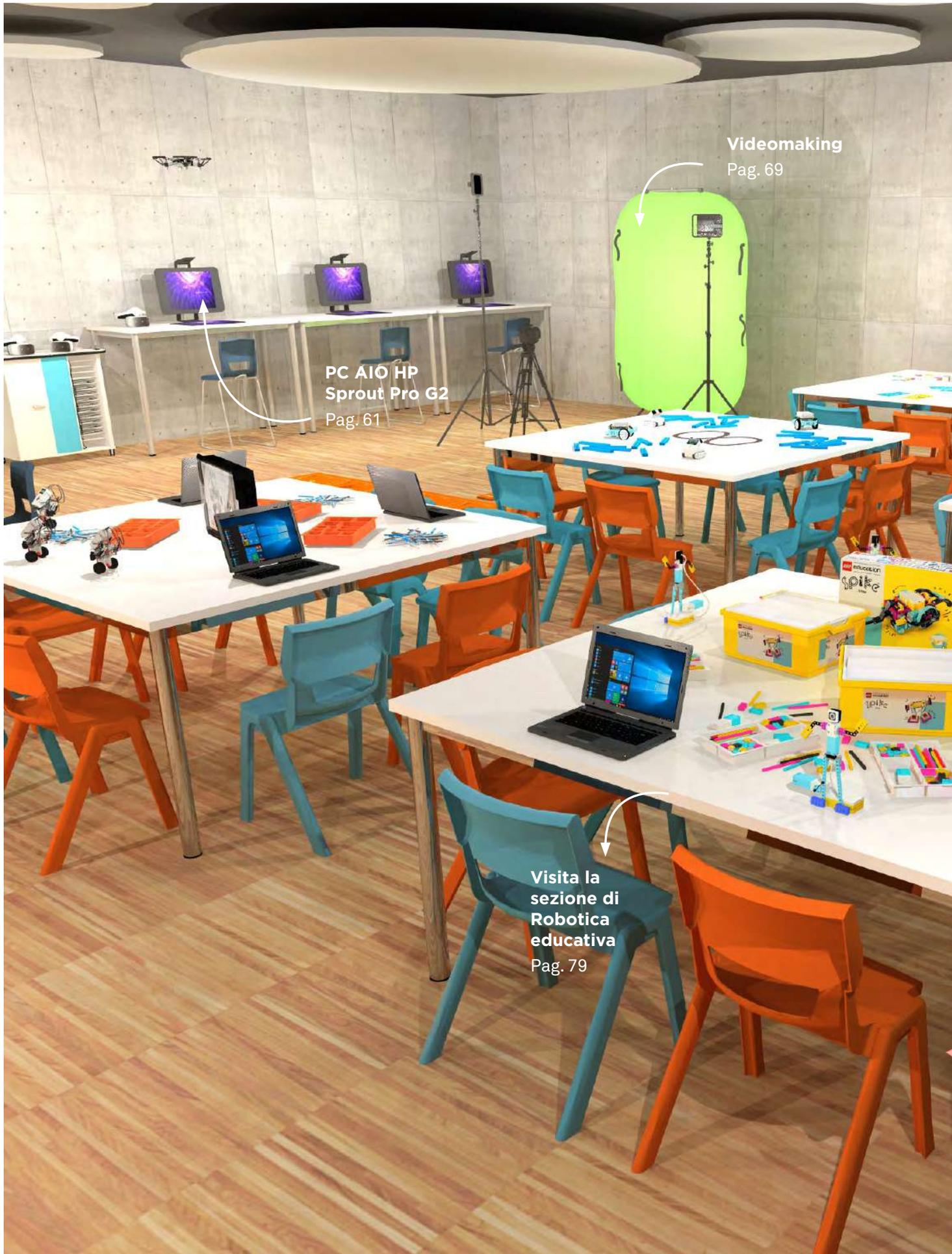
DISCUTERE

Configurazione per la condivisione, la discussione e il confronto in plenaria



ELABORARE

Configurazione per l'esercitazione, l'ascolto e lo svolgimento di prove individuali



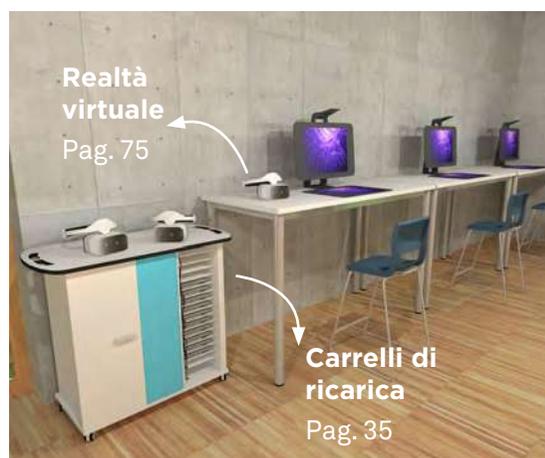
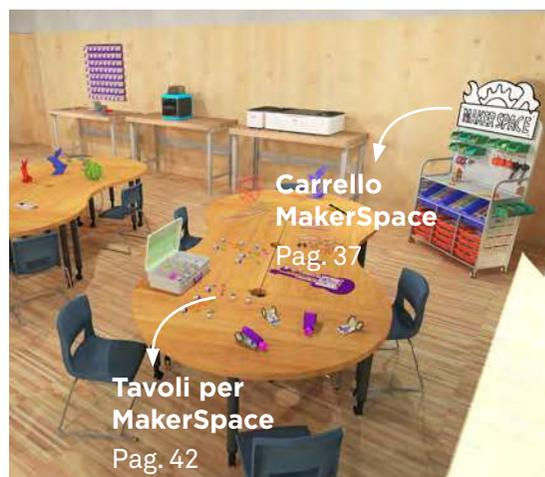
Videomaking
Pag. 69

PC AIO HP
Sprout Pro G2
Pag. 61

Visita la
sezione di
Robotica
educativa
Pag. 79

Un arredo che cambia

La classe cambia ed evolve, si apre, si riconfigura e accoglie esigenze e tendenze diverse. L'arredo ideale segue questo flusso, adattandosi ad attività didattiche e momenti diversi, creando un ambiente dinamico capace di supportare lezioni composte da tanti momenti differenti e prassi didattiche che cambiano costantemente.



Creare

Uno spazio in cui si **impara facendo**, in cui l'esperienza laboratoriale è punto di partenza e di mediazione per l'acquisizione di competenze e nozioni, l'area della produzione di contenuti originali da parte degli studenti. Qui si sviluppano pensiero critico e problem-solving, si fa ricerca, analisi e si sperimentano concetti nuovi utilizzando diversi media. Ideale scenario di **progetti cross curriculari** e attività "hands-on".

La configurazione dello spazio

Richiede una configurazione degli spazi adeguata alla **progettazione e realizzazione di artefatti fisici e tangibili o di prodotti multimediali**:

- Tavoli collaborativi di grandi dimensioni per didattica laboratoriale e hands-on che diventano essi stessi laboratorio e campo d'azione
- Prese di corrente e soluzioni per l'alimentazione
- Armadi per la salvaguardia e la ricarica dei dispositivi (tablet, robot, computer) centrali in questo tipo di attività

La gestione delle risorse

Quest'ambiente creativo è caratterizzato da risorse specifiche, su cui gli studenti possono "mettere mano" in prima persona:

- Set di robotica educativa o moduli di elettronica
- Green screen, videocamere, software per video editing e animation, microfoni
- Data logger, microscopi, modelli 3D
- Visori per realtà virtuale e aumentata
- Strumenti creativi e per il tinkering
- Mobilità delle risorse: è possibile persino condividere le risorse tra le classi, grazie a carrelli mobili, anche attrezzati con strumenti specifici



Tavoli con hub per ricarica
Pag. 22

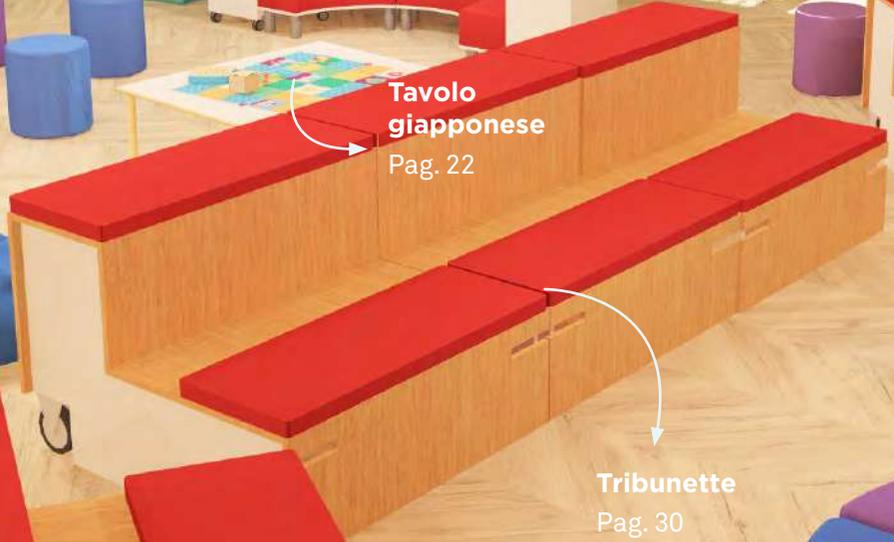


Sedute morbide
Pag. 28

Arena
Pag. 30



Tavolo giapponese
Pag. 22



Tribunette
Pag. 30





Presentare

Qui, sparisce l'aula concepita come spazio omologato e "in serie", sempre uguale nel corso dell'anno e per tutte le materie. La scuola si trasforma in un ambiente accogliente, in cui il **movimento è libero** e la **tecnologia è indispensabile**.

Un luogo in cui confrontarsi e sviluppare insieme una didattica trasversale, nuove competenze, nuovi approcci e metodologie, mirando alla vera inclusione di tutti.

È un ambiente aperto a diversi stili di insegnamento, personalizzabile di ora in ora, che **potenzia l'interazione tra studenti e studente-insegnante**.

Facilita l'interazione e la voglia di porre domande, non solo per trovare risposte ma anche per far emergere di ora in ora nuovi entusiasmati quesiti.

La configurazione dello spazio

Qui la classe diviene quasi un nido, invitante ed ispirante, ed è caratterizzata da:

- Pouf
- Tappeti e cuscini morbidi
- Arene informali
- Angoli confortevoli per la condivisione di idee
- Tribune mobili e modulari

La gestione delle risorse

Questo ambiente non si presta solo al dibattito, ma anche a **lezioni che richiedano un utilizzo inusuale degli spazi**, attività a terra, interazioni dinamiche.

Indispensabili possono quindi rivelarsi librerie, tribune con nicchie per riporre materiali ingombranti e arredi che possano piegarsi per essere addossati alla parete lasciando lo spazio libero per far spaziare i corpi e la mente.

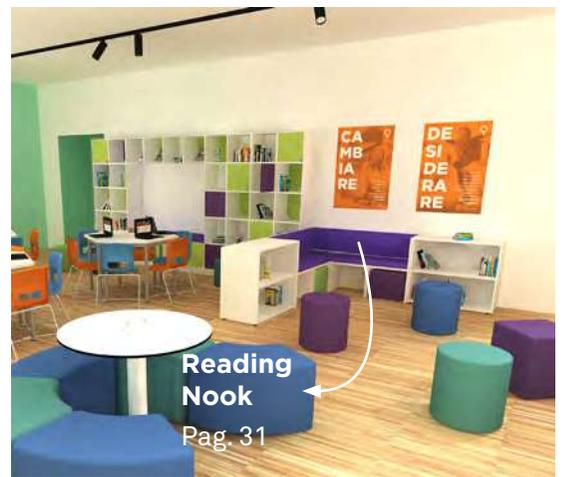


Hub per
ricarica
Pag. 18

Chromebook
Pag. 56



Tavoli a trapezio grandi
Pag. 19



Reading Nook
Pag. 31

Tavoli a spicchio
Pag. 18

Sedie
Pag. 24

Collaborare

Il luogo ideale per l'apprendimento "peer to peer" e l'inclusione. Qui si esprime il concetto più puro e radicale di aula **flexibile**: uno spazio che si adatta con facilità a diverse esigenze, dando a studenti ed insegnanti un senso di appartenenza e personalizzazione radicale.

I mobili configurabili facilitano un **cambiamento di prospettiva costante in classe**, l'aula può essere modificata per diverse attività e ciò contribuisce a rendere gli studenti più produttivi e stimolati.

Spazi così concepiti favoriscono il coinvolgimento e l'esplorazione attiva dello studente, i legami cooperativi e lo "star bene a scuola".

La configurazione degli spazi

Vengono prediletti mobili per attività di collaborazione, cooperazione, lavori di gruppo e **soluzioni d'arredo modulare che consentano una riconfigurazione puntuale, veloce e sistematica** degli spazi:

- Tavoli a spicchio, trapezio piccolo o grande
- Eventuali hub centrali per la ricarica dei dispositivi
- Postazioni PC
- Sedie leggere e impilabili, eventualmente dotate di ruote o piani d'appoggio

Come in altri ambienti, è utile prevedere anche un'area di scambio e confronto informale.

La gestione delle risorse

La tecnologia è al centro: la classe ruota attorno a uno **strumento di fruizione collettiva** (come un monitor interattivo) e gli studenti si confrontano anche in digitale attraverso dispositivi personali: sono quindi indispensabili hub e torrette per la ricarica e carrelli per la conservazione e la ricarica dei dispositivi.



Vernice
lavagna
Pag. 40

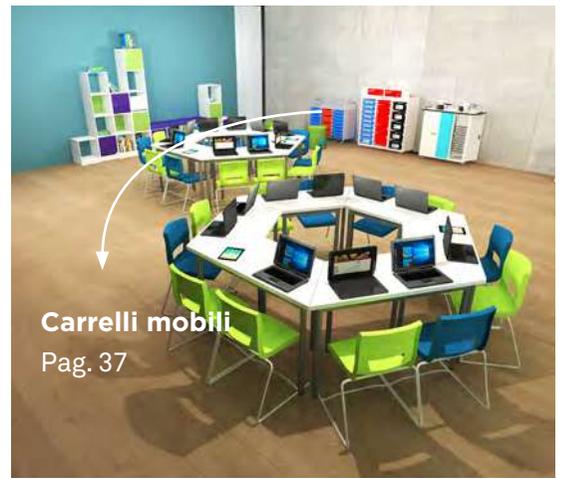
Monitor
interattivi
Pag. 44

Tavoli
trapezoidali
grandi
Pag. 19



CubeWall

Pag. 32



Carrelli mobili

Pag. 37



Discutere

Qui **si espone e ci si espone**, si presentano contenuti, si illustrano elaborati, si ascolta e si condivide. In un mondo digitalizzato tale condivisione **non può prescindere da nuovi media e tecnologia**: con l'introduzione di dispositivi wireless, l'insegnante trascorre meno tempo "davanti" alla classe, si può muovere e spostare, fino a lasciare completamente la scena agli studenti implicati nell'illustrazione di contenuti originali.

La configurazione degli spazi

La configurazione ideale è **uno-a-molti**, perfetta per la presentazione di lavori individuali o di gruppo.

Le possibilità, anche in questo caso sono però molteplici: disposizione schierata, a cerchio, alveolare

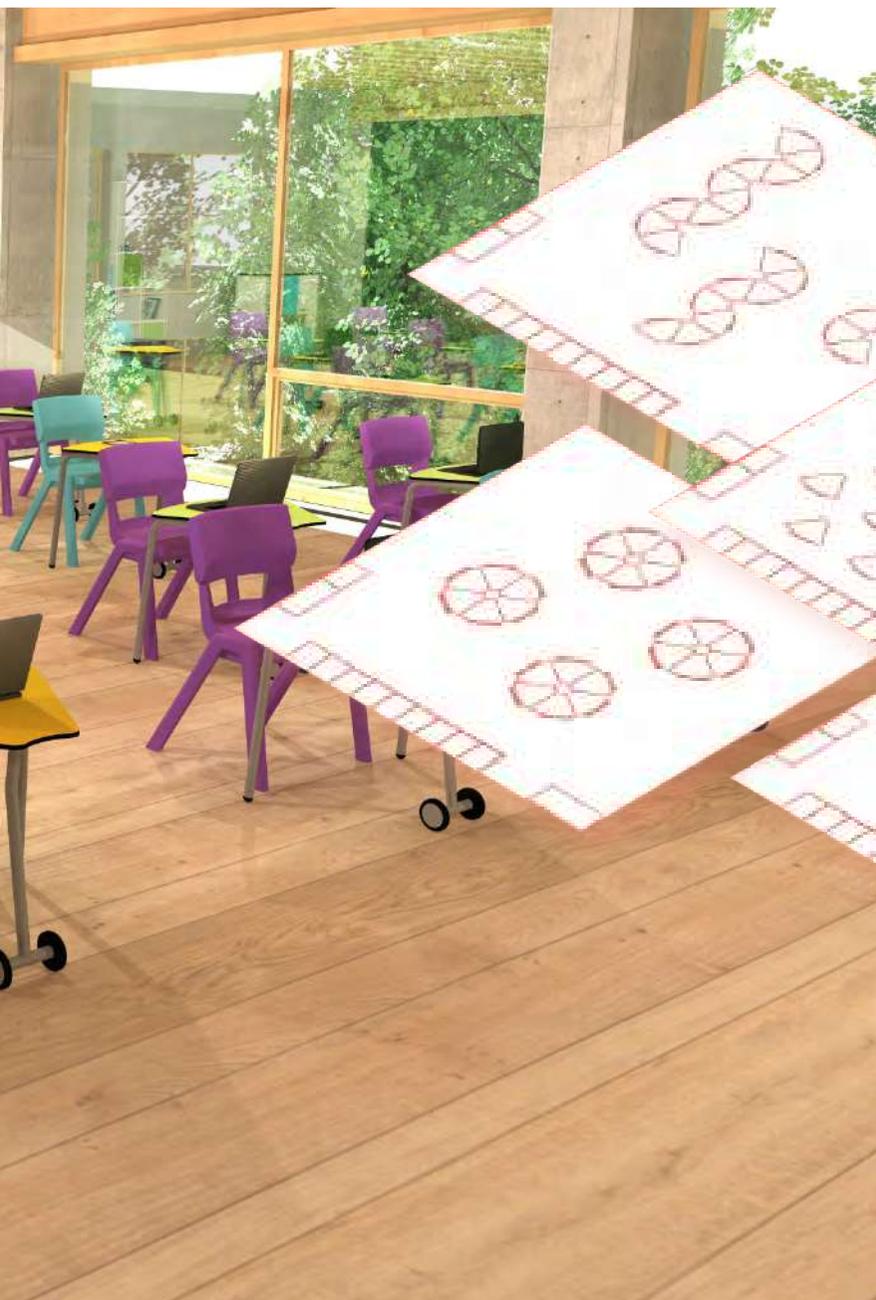
Significativo è quindi l'**uso di arredi modulari e riconfigurabili**, come i tavoli a trapezio o a spicchio, selezionabili anche in colori e rivestimenti differenti per adattarli anche ad esigenze cromatiche (e di condizionamento psicologico conseguente) specifiche.

La gestione delle risorse

Indispensabili le tecnologie a supporto di presentazioni e condivisioni digitali:

- Notebook e Chromebook
- Tablet
- Postazione PC
- Dispositivi per la fruizione digitale collettiva come monitor, videoproiettori o LIM, anche con funzioni per il BYOD integrate
- Sistemi per la sincronizzazione e ricarica dei dispositivi
- Armadi e librerie per riporre i materiali da utilizzare durante le lezioni





Elaborare

L'ambiente-classe di nuova concezione è anche **luogo di elaborazione personale e fruizione di contenuti individuali** da condividere poi con la comunità.

Esige quindi anche la possibilità di essere **configurata per supportare momenti più raccolti**, in cui ciascuno approfondisce e rielabora contenuti per conto proprio.

La configurazione dello spazio

Arredo informale, angoli e nicchie di studio personale, anche ricavate da ambienti inusuali.

Sono necessarie **postazioni individuali**, meglio se polifunzionali, come tavoli predisposti per essere in un secondo momento **riasmblati e riconfigurati**, oppure librerie con sedute e antri per la lettura e il comfort individuale.

La gestione delle risorse

Indispensabili le tecnologie a supporto di attività personali:

- Dispositivi portatili
- Cuffie
- Calcolatrici o altre tecnologie per l'uso individuale
- Carrelli per la ricarica
- Sistemi per la protezione e la conservazione dei dispositivi





CubeWall
Pag. 32

GrowRoom -
Orto in classe
Pag. 42

CampusTouch
Pag. 44



Scopri
la sezione
dedicata
all'agrifood
Pag. 193



Termoformatrice
Pag. 163

Stampanti 3D
Pag. 154



Carrello
MakerSpace
Pag. 37

Tavoli mobili modulari

Ideali per **spazi per l'apprendimento flessibili**, questi tavoli si adattano facilmente a qualsiasi tipo di lezione: in file, in gruppi, a onde o a cerchio attorno a un hub che permette la ricarica dei dispositivi. Questi arredi mobili infatti facilitano il **gioco di composizione e scomposizione dell'ambiente** finalizzato ad assecondare l'alternarsi delle diverse attività e fasi di lavoro.



Guarda il video!

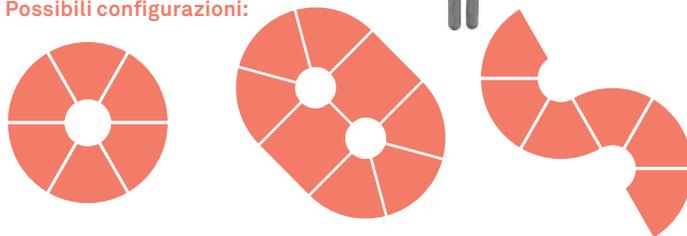
Spazi d'apprendimento



Tutti questi tavoli sono in HPL, laminato compatto ad alta pressione dotato di maggiore resistenza, igienicità, impermeabilità e durata nel tempo



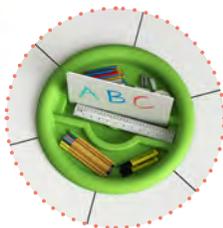
Possibili configurazioni:



- 314310 SINGOLO TAVOLO COMPONENTE A 60° 229,00 €
- 303789 6 TAVOLI COMPONENTI A 60° 1.360,00 €
- 307963 8 TAVOLI (6 A 60°+2 A 180°) 1.940,00 €
- 310821 6 TAVOLI COMPONENTI A 60° CON HUB (307343) 2.250,00 €

Colorazioni disponibili:

- Azzurro
- Giallo
- Grigio
- Verde
- Arancione
- Bianco
- Rosso



- 307343 HUB - 6 PRESE ELETTRICHE 950,00 €
- 307344 HUB - 8 PRESE USB 990,00 €
- 314621 HUB RICARICABILE - 4 PRESE EL. + 4 USB 2.600,00 €
- 314263 VASSOIO CENTRALE PER TAVOLI A 60° - VERDE 50,00 €
- 307961 CASSETTIERA H.72CM PER TAVOLI A 60° 499,00 €



Tutte le soluzioni proposte in queste pagine sono pensate per una **facile rimodulazione degli spazi**.

I tavoli a spicchio arrotondato e i tavoli trapezoidali singoli possono **adattarsi sia al lavoro individuale che - una volta avvicinati - di coppia o di gruppo**, mentre i tavoli trapezoidali grandi sono ideali per creare spazi di gruppo in tutte le loro possibili vocazioni: dalla creazione alla presentazione e discussione, dalla collaborazione all'elaborazione.

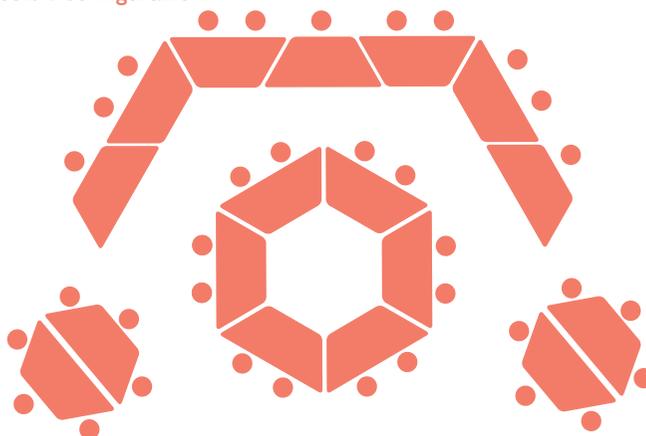
Scopri idee di configurazione nelle pagine precedenti!



Tavoli trapezoidali grandi

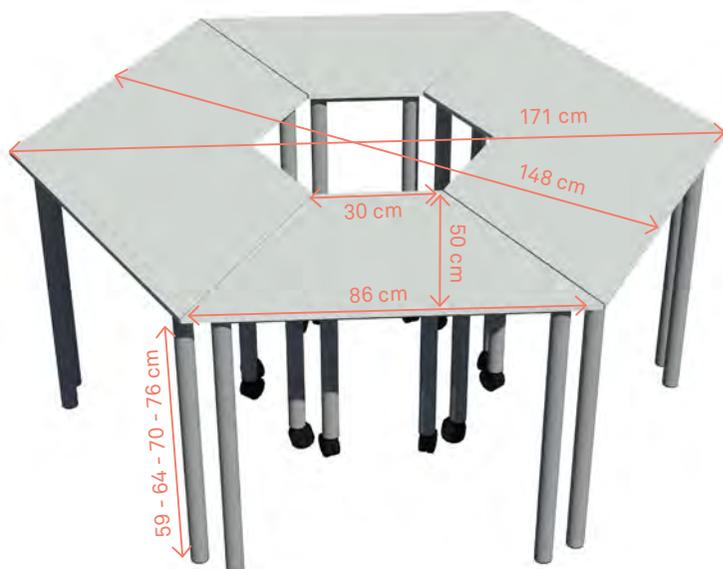
Questi tavoli, disponibili in due diverse dimensioni e nelle versioni con e senza ruote, consentono di **adattarsi a tutte le configurazioni di didattica collaborativa ed esperienziale**: permettono di creare e modulare spazi di creazione, presentazione, collaborazione, discussione ed elaborazione.

Possibili configurazioni:



- 318250 TAVOLO TRAPEZOIDALE
- 318249 TAVOLO TRAPEZOIDALE CON RUOTE

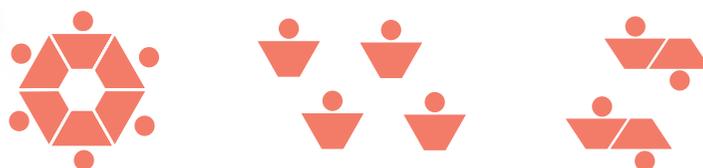
- 265,00 €
- 273,00 €



Tavoli trapezoidali singoli

Questi tavoli, disponibili nelle versioni con e senza ruote, consentono di adottare diverse configurazioni degli spazi per **adattarsi alle diverse attività e fasi di lavoro**. Il tavolo centrale consente di chiudere l'esagono nella configurazione più collaborativa.

Possibili configurazioni:



- 313177 TAVOLO TRAPEZOIDALE
- 316515 TAVOLO TRAPEZOIDALE CON RUOTE
- 315983 TAVOLO ESAGONALE PER FORO CENTRALE H70 CM
- 322049 CATTEDRA PER INSEGNANTI 140X70X76H

- 139,00 €
- 149,00 €
- 156,00 €
- 300,00 €

Tavoli quadrati e rettangolari

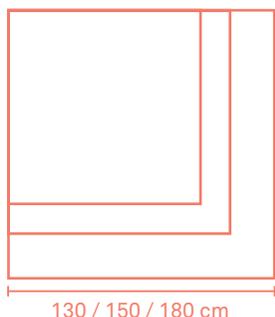
Per lo svolgimento di **attività di didattica collaborativa ed esperienziale**, soprattutto quelle che prevedono la **manipolazione condivisa** di materiali, dei grandi tavoli di forma quadrata o rettangolare sono la soluzione ideale.

In questa pagina sono disponibili in diverse dimensioni, materiali e, nel caso del modello rettangolare, anche con ruote.



Tavoli quadrati

- | | | |
|--------|----------------------------------------------|----------|
| 321924 | TAVOLO QUADRATO 130X130X70H | 246,00 € |
| 327743 | TAVOLO QUADRATO CON 2 RUOTE - 130X130X70H CM | 268,00 € |
| 327748 | TAVOLO QUADRATO ALTO 150X150X90H | 580,00 € |
| 327751 | TAVOLO QUADRATO ALTO 180X180X90H | 612,00 € |



Tavoli rettangolari

- | | | |
|--------|-------------------------------------------|----------|
| 325685 | TAVOLO RETTANGOLARE 160X80X70H | 228,00 € |
| 328360 | TAVOLO RETTANGOLARE 2 RUOTE 160X80X70H CM | 229,00 € |
| 328252 | TAVOLO RETTANGOLARE 180X80X70H SCRIVIBILE | 289,00 € |
| 327746 | TAVOLO RETTANGOLARE ALTO 180X80X90H | 323,00 € |



Disponibile versione scrivibile!

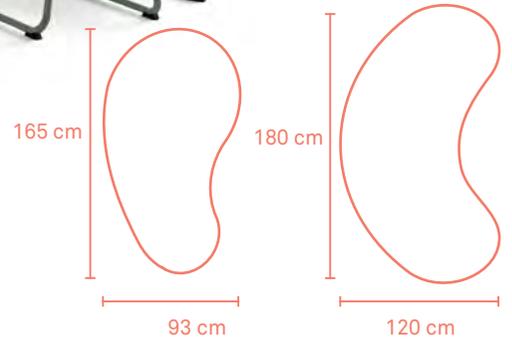




Tavoli collaborativi

Queste soluzioni sono ideali per le **discussioni di gruppo**, consentono agli studenti di vedersi e pertanto di incentivarli ad essere attivi, con il docente che ricopre un ruolo di moderazione quando necessario.

Disponibili anche nella **versione multimediale**, con supporto per monitor, cupola con prese di alimentazione e alloggiamento per 5 o 6 dispositivi.



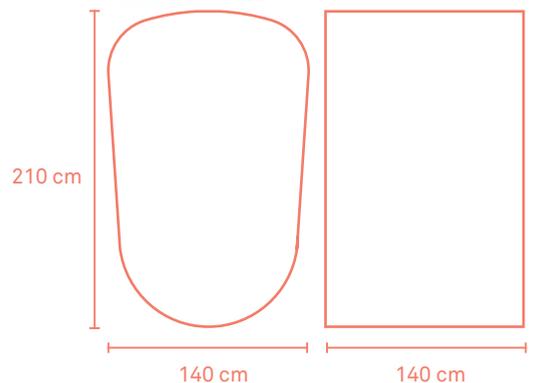
Tavoli collaborativi

312153 A FAGIOLO 165X93X72H CM

312152 A FERRO DI CAVALLO 180X120X72H CM

650,00 €

879,00 €



Tavoli collaborativi multimediali

327449 FORMA RETTANGOLARE 5 POSTI

327623 FORMA PLETTRO 6 POSTI

3.500,00 €

3.500,00 €

Tavoli

Tavolo giapponese

Tavolo quadrato basso perfetto per attività manipolative e di robotica educativa per bambini dai due anni con soluzioni come Coding Express, mTiny, Matatalab, Cubetto, Bee-Bot e Blue-Bot, Ozobot e, in genere, con tutti i robot educativi che si muovono su percorsi e mappe.

La superficie del tavolo si adatta infatti perfettamente alla maggior parte dei percorsi e delle mappe dei robot educativi più diffusi.

328123 TAVOLO GIAPPONESE 100X100X30H 368,00 €



80 cm



Tavolo hub circolare

Questo tavolo circolare è un'idea d'arredo utile, pratica e funzionale. È progettato per essere compatibile con le sedute morbide a pagina 28.

A seconda delle esigenze, può essere fornito con e senza cupola dotata di prese elettriche.

321643 TAVOLO HUB CIRCOLARE 72H CM 350,00 €
321642 TAVOLO HUB CIRCOLARE 72H CM CON PRESE 760,00 €

Tavolo pieghevole con ruote

Questi tavoli sono la perfetta risposta a più esigenze, grazie ad una struttura leggera su ruote che permette di muoverli liberamente, chiuderli, accatstarli e disporli a proprio piacimento, creando composizioni singole o multiple per aule polivalenti, per meeting e per formazione.

311316 140X70X73H 382,00 €
322738 160X70X73H 410,00 €
323105 180X70X73H 426,00 €
327648 160X80X73H SCRIVIBILE 880,00 €



Tavolo Flex-Mobile per insegnante

Questo tavolo mobile è pensato per essere utilizzato dai docenti in situazioni differenti, grazie alle due ruote bloccabili/sbloccabili a seconda delle esigenze.

313185 TAVOLO FLEX-MOBILE HPL 120X80X76 CM 299,00 €
313198 TAVOLO FLEX-MOBILE HPL 160X80X76 CM 454,00 €



Dalla bottiglia al banco di scuola



Spazi d'apprendimento

**RESPET® è il primo
banco realizzato con
100% Pet
riciclato.**



Un arredo che pensa al futuro
Gli arredi per ambienti educativi realizzati con tecnologia RESPET® sono disponibili in diverse forme e colori. Contattaci per trovare la soluzione più adatta alle tue esigenze e per conoscere modelli, forme e colori disponibili!

**RESPET® è la tecnologia sostenibile
che riciclando il Pet:**

x1 = 25x

**Riduce il processo di
smaltimento della plastica**



Per un banco di dimensioni medie in RESPET® vengono recuperate 25 bottiglie da 0,5l di Pet



> 0,5 L

**Non impiega
combustibili fossili**

Per un banco di dimensioni medie in RESPET® si risparmia mezzo litro di petrolio

-60%

**Riduce le emissioni
di CO2 del 60%**



Contribuendo a contrastare i cambiamenti climatici in linea con l'Accordo di Parigi

Sedie

Progettata e realizzata per promuovere una **corretta postura** e un **comfort superiore** negli ambienti educativi, la sedia Postura+ è estremamente resistente, leggera, antistatica e semplice da pulire. Lo **schienale flessibile** si adatta ai movimenti, l'**apertura sullo schienale** assicura traspirazione e facilità di spostamento, le gambe inclinate anti-rimbaltamento garantiscono la sicurezza.

Colori disponibili per ciascun modello:

- Viola
- Verde lime
- Violetto
- Giallo
- Rosa
- Arancione
- Azzurro
- Rosso
- Blu acqua
- Grigio cenere
- Blu
- Grigio ferro
- Verde
- Grigio ardesia
- Verde pappagallo
- Nero

Postura+

Altezza della seduta	Larghezza della seduta	Profondità della seduta	Altezza complessiva	Larghezza complessiva	Profondità complessiva	Peso
260 mm	280 mm	250 mm	500 mm	360 mm	330 mm	1,7 kg
310 mm	280 mm	250 mm	550 mm	360 mm	365 mm	1,8 kg
350 mm	340 mm	310 mm	645 mm	430 mm	420 mm	2,8 kg
380 mm	340 mm	310 mm	675 mm	430 mm	440 mm	3,0 kg
430 mm	380 mm	370 mm	760 mm	480 mm	505 mm	3,9 kg
460 mm	380 mm	370 mm	790 mm	480 mm	525 mm	4,5 kg

314747 KI SEDIA POSTURA PLUS

39,90 €



Disponibile imbottitura opzionale



Impilabile fino a 12 sedie

Postura+ Reverse Cantilever

Altezza della seduta	Larghezza della seduta	Profondità della seduta	Altezza complessiva	Larghezza complessiva	Profondità complessiva	Peso
460 mm	365 mm	370 mm	780 mm	500 mm	540 mm	5,5 kg

325036 KI POSTURA PLUS REVERSE CANTILEVER

85,00 €



Disponibili con gambe cromate

Postura 4L

Altezza della seduta	Larghezza della seduta	Profondità della seduta	Altezza complessiva	Larghezza complessiva	Profondità complessiva	Peso
460 mm	365 mm	370 mm	800 mm	540 mm	500 mm	4,25 kg

320095 KI POSTURA 4 GAMBE CON RUOTE H46

81,70 €



Disponibili anche in versione fissa

Sedia Postura Task Girevole

Altezza della seduta	Larghezza della seduta	Profondità della seduta	Altezza complessiva	Larghezza complessiva	Profondità complessiva
358-468 mm			730-835 mm		
383-493 mm (ruote)	365 mm	370 mm	750-855 mm (ruote)	580 mm	580 mm

315928 KI POSTURA TASK GIREVOLE SENZA RUOTE

105,00 €

315166 KI POSTURA TASK GIREVOLE CON RUOTE

110,00 €



Sgabelli

La sedia Postura+ è disponibile anche come sgabello, in versione alta o bassa, con o senza ruote, senza sacrificare nessuna delle caratteristiche elencate nella pagina precedente.

- Prugna
- Vinaccia
- Rosa
- Carta da zucchero
- Turchese
- Blu
- Verde foresta
- Verde pappagallo
- Verde Lime
- Giallo
- Arancio
- Rosso
- Grigio chiaro
- Grigio scuro
- Ardesia
- Nero



Sgabello Postura+

Altezza della seduta	Larghezza della seduta	Profondità della seduta	Altezza complessiva	Larghezza complessiva	Profondità complessiva
560 mm	365 mm	370 mm	605 mm	486 mm	542 mm
610 mm			655 mm		544 mm
685 mm			730 mm		562 mm

- 316455 SGABELLO POSTURA+ ALTEZZA 56CM 67,20 €
- 326434 SGABELLO POSTURA+ ALTEZZA 61CM 68,30 €
- 319944 SGABELLO POSTURA+ ALTEZZA 68CM 70,10 €

Sedia e sgabello Postura+ alto

Altezza della seduta	Larghezza della seduta	Profondità della seduta	Altezza complessiva	Larghezza complessiva	Profondità complessiva
575-870 mm (binari)	365 mm	370 mm	990-1150 mm	580 mm	580 mm
560 mm			895 mm	486 mm	542 mm
610 mm			945 mm	486 mm	544 mm
685 mm			1020 mm	486 mm	562 mm

- 315167 SGABELLO ALTO (57-87H) 150,00 €
- 328248 SGABELLO ALTO ALTEZZA 56CM 80,00 €
- 328249 SGABELLO ALTO ALTEZZA 61CM 82,00 €
- 328250 SGABELLO ALTO ALTEZZA 68,5CM 88,00 €



Sgabello Postura+ basso su ruote

Altezza della seduta	Larghezza della seduta	Profondità della seduta	Altezza complessiva	Larghezza complessiva	Profondità complessiva
358-468 mm (binari)	365 mm	370 mm	440-545 mm (binari)	580 mm	580 mm
383-493 mm (ruote)			460-565 mm (ruote)		

- 315165 KI SGABELLO BASSO (38-49H) CON RUOTE 90,00 €
- 328362 KI SGABELLO BASSO (38-49H) SENZA RUOTE 90,00 €



Sedie



Sedia multifunzione Hatton

Sedia **elegante per spazi multifunzione** all'aperto o al chiuso, realizzata in **materiale 100% riciclabile**. Impilabile fino a 8 sedie su pavimento oppure 16 sedie su carrello apposito opzionale. Schienale con maniglia per riconfigurare velocemente lo spazio.

- Azzurro
- Verde
- Grigio cenere
- Grigio ferro
- Arancione
- Rosso
- Bianco

Altezza seduta	Larghezza seduta	Profondità seduta	Altezza complessiva	Larghezza complessiva	Profondità complessiva	Peso
455 mm	440 mm	420 mm	805 mm	500 mm	560 mm	4,5 kg

327647 SEDIA HATTON 46H CM

50,00 €

Sedia Grafton

Sedia **elegante, resistente e versatile** per l'apprendimento attivo, con generosi fori di areazione sullo schienale. Disponibile in versione 4 gambe, 4 gambe con ruote, con base girevole su ruote e regolabile in altezza. Disponibili tavoletta per scrittura e cuscino opzionali.

- Nero
- Grigio ferro
- Grigio ardesia
- Grigio cenere
- Blu
- Grigio verde
- Verde erba
- Rosso scuro

Telaio disponibile in 2 versioni standard: Nero o Grigio.

Altezza seduta	Larghezza seduta	Profondità seduta	Altezza complessiva	Larghezza complessiva	Profondità complessiva	Peso
460 mm	450mm	440mm	850mm	490mm	540mm	5 kg

327687 SEDIA GRAFTON H46 CM

Fori di aerazione per una maggiore flessibilità e ventilazione.



110,00 €



Sedia Maestro

Sedia **altamente impilabile**, fino a 10 sedie a pavimento o 38 sedie su carrello (321967) opzionale per massimizzare la facilità di spostamento e rimodulazione. Disponibili imbottitura e tavoletta opzionali.

- Nero
- Grigio ferro
- Blu

Altezza seduta	Larghezza seduta	Profondità seduta	Altezza complessiva	Larghezza complessiva	Profondità complessiva	Peso
445 mm	455mm	445 mm	800 mm	495mm	540mm	6,5 kg

322098 SEDIA MAESTRO

110,00 €

324731 SEDIA MAESTRO CON TAVOLETTA

199,00 €

321967 CARRELLO TRASPORTO SEDIE MAESTRO

246,00 €

Sedie



Sedia Ergostar

Sedia di tipo monoscocca **impilabile**, con seduta ergonomica con foro sulla scocca che ne facilita lo spostamento. Acquistabile in **7 misure** DIN ISO 5970, con sedute di altezza 26, 30, 34, 38, 42, 46 o 50 cm. Disponibile anche la **versione girevole su ruote**, con altezza della seduta regolabile da 42 a 55 cm.

- Giallo
- Verde
- Rosso
- Grigio
- Blu
- Nero
- Lime

- 311440 SEDIA ERGONOMICA ERGOSTAR
- 323047 SEDIA ERGONOMICA ERGOSTAR CON RUOTE

78,40 €
118,00 €

Sedia T-Chair

Sedia dal **design curato ed estremamente resistente**. Ideale in **abbinamento ai tavolini modulari a spicchio**, sopra i quali può essere facilmente posizionata, facilitando la pulizia degli ambienti. **Altezza seduta:** 38 cm versione junior, 43-46 cm versione senior. Impilabile fino a 5 sedie, è disponibile in diverse misure e colori. Su richiesta, disponibile anche il **modello con base a stella con 5 ruote** oppure **con 4 gambe**.

- Arancione
- Grigio
- Rosso
- Blu
- Verde

- 307972 SEDIA T-CHAIR JUNIOR
- 307882 SEDIA T-CHAIR SENIOR
- 307892 SEDIA T-CHAIR SU RUOTE - JUNIOR
- 307891 SEDIA T-CHAIR SU RUOTE - SENIOR
- 323048 SEDIA T-CHAIR 4 GAMBE - JUNIOR H38 CM
- 323049 SEDIA T-CHAIR 4 GAMBE - SENIOR H46 CM

110,00 €
110,00 €
139,00 €
139,00 €
100,00 €
100,00 €



Sedia Newton

Il design unico di queste sedie vanta una seduta regolabile tramite scorrimento e un **piano d'appoggio per il riposo dei piedi**, garantendo una posizione corretta, ergonomica ed attiva. Impilabili fino a 5 pezzi. **Altezza seduta:** 38 cm versione junior, 43-46 cm versione senior.

- Arancione
- Azzurro
- Rosso
- Grigio
- Verde
- Blu

- 307809 SEDIA ERGONOMICA NEWTON - SCUOLA PRIMARIA
- 303817 SEDIA ERGONOMICA NEWTON - SCUOLA SECONDARIA

130,00 €
130,00 €

Sedute morbide

Grazie a queste coloratissime sedute morbide leggere, resistenti e comodissime, **rivoluzionare l'arredo della classe diventa immediato**. Il loro peso ridotto ne garantisce l'elevata mobilità, semplificando la creazione di spazi educativi flessibili e personalizzabili, soprattutto informali.

Sedute morbide



Sedute morbide imbottite

307351	SEDUTA IMBOTTITA CIRCOLARE	210,00 €
307398	SEDUTA IMBOTTITA QUADRATA	250,00 €
307347	SEDUTA IMBOTTITA A 45°	250,00 €
307901	SEDUTA IMBOTTITA A 60°	280,00 €
310864	SEDUTA IMBOTTITA A PETALO	290,00 €
310839	SEDUTA IMBOTTITA A MEZZALUNA	300,00 €
320196	SEDUTA MORBIDA ESAGONALE	300,00 €
309479	SEDUTA MORBIDA RETTANGOLARE	395,00 €

Sia che si debba **lavorare** in circolo intorno a un tavolo, di fronte a un monitor interattivo oppure si sia impegnati in **attività individuali** come la lettura o l'ascolto o semplicemente si voglia un'**area relax**, questi pouf di varie forme e misure sono la soluzione perfetta. Disponibili in **tessuto** o in **vinile**, altezza 35 o 46 cm.



Cuscini

310238	CUSCINO QUADRATO XL - 130X130X30H CM	129,00 €
314306	CUSCINO ROTONDO L - 110X35H CM	139,00 €
309972	CUSCINO RETTANGOLARE XXL - 180X140X30H CM	179,00 €

Questi grandi cuscini comodissimi sono **perfetti per un'area relax** o adibita a **conversazioni informali**, sia in spazi destinati all'accoglienza che in quelli in cui i docenti si incontrano durante le pause.

- Arancione
- Rosso
- Blu
- Turchese
- Viola
- Verde





Sedute morbide con schienale

Queste sedute morbide sono dotate di schienali e ciò le rende ideali per spazi informali di lavoro, studio o relax, sia per gli insegnanti che per gli studenti.



Spazi d'apprendimento

Hug Seating

- 321535 SEDUTA MORBIDA HUG SEATING 60° CON SCHIENALE MEDIO (58X42X73H)
- 321536 SEDUTA MORBIDA HUG SEATING 90° CON SCHIENALE MEDIO (110X42X73H)
- 321537 SEDUTA MORBIDA HUG SEATING 90° CON SCHIENALE ALTO (110X42X113H)

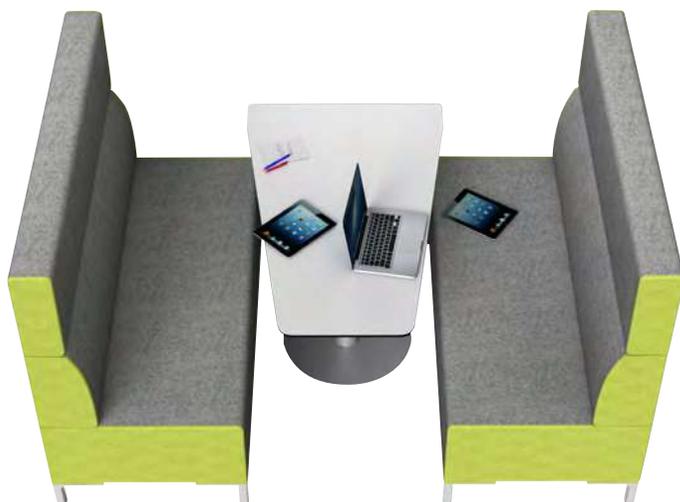
- 500,00 €
- 650,00 €
- 800,00 €



Boo Seating

- 322643 SEDUTA MORBIDA BOO SEATING - 2 POSTI, SCHIENALE MEDIO 140X69X115H
- 315361 SEDUTA MORBIDA BOO SEATING - 2 POSTI, SCHIENALE ALTO 140X69X150H
- 315362 TAVOLO WEDGE BOOTH 120X60X72H

- 1.700,00 €
- 1.900,00 €
- 550,00 €



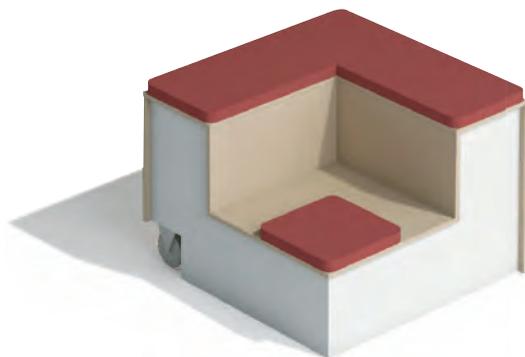
Tribune e arene

Tribuna mobile e componibile

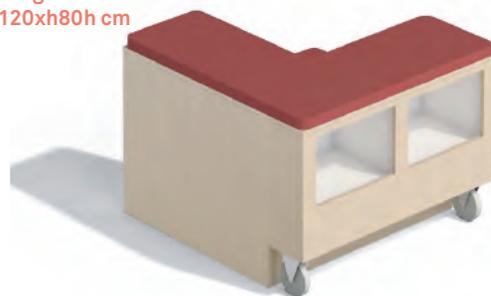
Queste tribune sono l'arredo modulare ideale per spazi di **presentazione e discussione**. Grazie a queste tribune, possono essere realizzati setting uno-a-molti per la presentazione di lavori individuali o di gruppo o allestimenti che promuovono la dimensione comunicativa, i momenti di interazione, gli scambi di feedback. La seduta morbida garantisce il comfort, lo spazio tra la seduta e lo schienale assicura la pulizia delle superfici su cui ci si siede.



Modulo base
120x120x80h cm



Angolo
120x120xh80h cm



328260 TRIBUNA MODULO BASE
328261 TRIBUNA MODULO ANGOLO

1250,00 €
1250,00 €

Arena semicircolare mobile e componibile

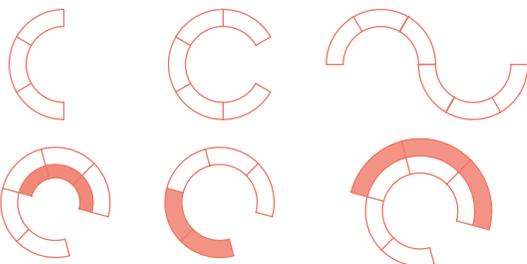
Nell'**arena semicircolare** con tre moduli, contenitori curvilinei su ruote e sedute coordinate formano **isole e diverse composizioni** sinuose, per delimitare spazi raccolti e articolare gli ambienti.

I contenitori hanno **vani a giorno** passanti oppure schermati da schienali interni o esterni. Le sedute hanno tre diversi raggi di curvatura: per stare all'interno, all'esterno o in continuità con i contenitori.



322686 ARENA SEMICIRCOLARE CON 3 MODULI
324071 ARENA SEMICIRCOLARE CON 4 MODULI

2.400,00 €
2.990,00 €



145X45X85H CM
315519 784,00 €



145X45X85H CM
315514 784,00 €



145X45X85H CM
315516 784,00 €



100X35X38H CM
315520 393,00 €



145X45X38H CM
327270 614,00 €



190X45X38H CM
328262 783,00 €

Tribune e arene



Arena componibile con pouf morbidi

Grazie alla CampusArena è possibile allestire velocemente degli spazi didattici uno-a-molti per la presentazione di lavori individuali o di gruppo o per ricreare ambienti che promuovono momenti di comunicazione e interazione tra studenti.

I pouf sono morbidi e leggeri, garantendo la facilità di spostamento e, allo stesso tempo, la comodità.

Posti	Pouf trapezoidali 2 posti 40h cm	Pouf trapezoidali 3 posti 50h cm
15	3	3
20	4	4
25	5	5



327649 CAMPUSARENA 15 POSTI
327651 CAMPUSARENA 20 POSTI
324413 CAMPUSARENA 25 POSTI

3.000,00 €
4.000,00 €
5.000,00 €

Reading Nook

La **Reading Nook** è l'elemento d'arredo perfetto per qualsiasi ambiente che necessiti uno **spazio di lettura o di interazione informale**. Le utilissime unità di stoccaggio permettono inoltre di riporre materiali per la lettura o le lezioni. Il suo formato modulare è perfetto per adattarsi a un muro o ad un angolo.

Panca lineare disponibile da 3 o 4 posti



317409	PANCA LINEARE READING NOOK 3 POSTI 148X45X76H CM	1.141,00 €
321120	PANCA LINEARE READING NOOK 4 POSTI 196X45X76H CM	1.224,00 €
317410	PANCA ANGOLARE READING NOOK 4 POSTI 142X142X76H CM	1.885,00 €
321125	ARMADIETTO DOPPIO CON DOPPIA ANTA READING NOOK 90X45X76H CM	499,00 €
321124	ARMADIETTO DOPPIO SENZA ANTE READING NOOK 90X45X76H CM	379,00 €
321121	ARMADIETTO SINGOLO PORTA LIBRI SENZA ANTE READING NOOK 45X45X76H CM	279,00 €

Librerie e scaffali

Grazie a queste librerie e scaffali componibili è facile **abbellire uno spazio didattico** e cambiare l'aspetto di un'aula, un corridoio o di un atrio e - grazie alla componibilità - **rendere flessibile l'ambiente**, ad esempio circoscrivendo spazi per creare contesti diversi.

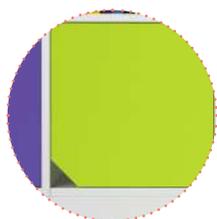
CubeWall



CubeWall è un sistema di **archiviazione modulare a cubi** con un'ampia gamma di moduli aggiuntivi che lo rende perfetto come libreria, scaffale e bellissimo pezzo d'arredo per ambienti didattici flessibili.

È **facilmente configurabile** per adattarsi a qualsiasi spazio in termini di altezza, lunghezza e presenza di spigoli.

Oltre alla configurazione standard riportata di seguito, puoi contattarci per una **quotazione personalizzata** in base alle tue esigenze!



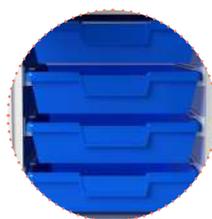
35x cubi per riporre il materiale



Mensole



Archiviazione pouf



Archiviazione vassoi

La configurazione della foto (328375) è composta da 34 cubi, 1 seduta tripla, 1 nicchia di lettura, 3 sedute morbide

330079 CUBEWALL (25 CUBI - 5X5)

2.299,00 €

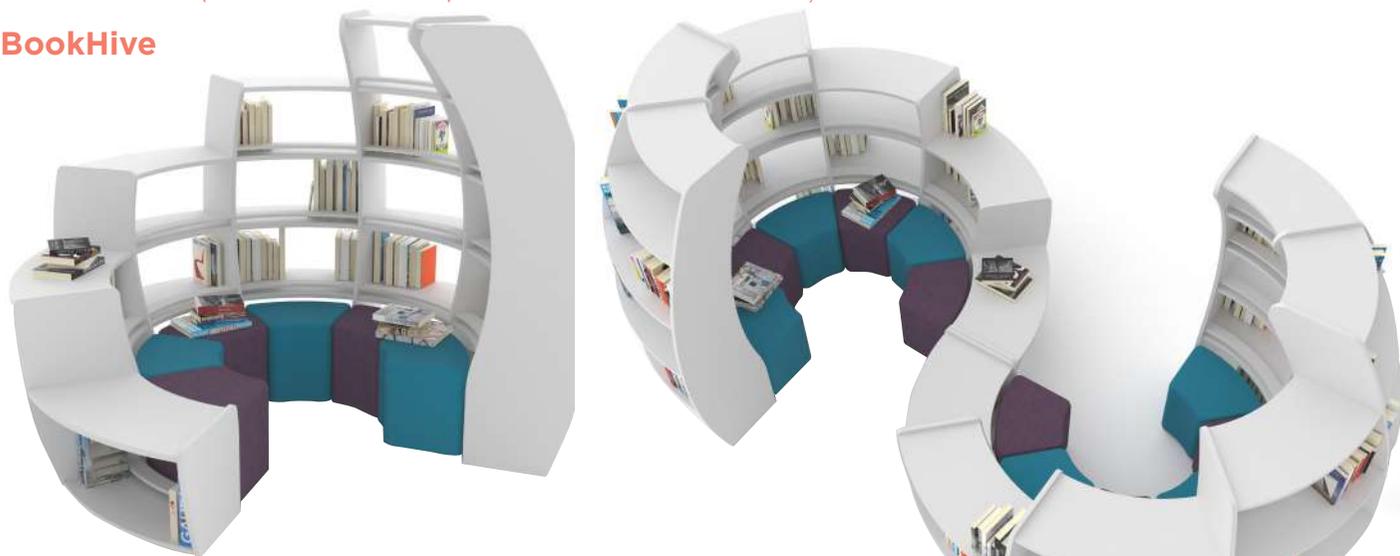
326582 CUBEWALL (35 CUBI E 1 SEDUTA TRIPLA) - DIM. 496X199H CM

4.850,00 €

328375 CUBEWALL (CONFIGURAZIONE FOTO) - DIM. 496X199H CM

6.800,00 €

BookHive



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. Permette di ospitare fino a 6 sedute morbide a 45° (opzionali). **Dimensioni:** 270 cm di diametro, 200 cm di altezza.

326563 LIBRERIA A SPIRALE A 3/4 - SENSO ORARIO

3.850,00 €

326562 LIBRERIA A SPIRALE A 3/4 - SENSO ANTIORARIO

3.850,00 €

326564 LIBRERIA CURVA A 3/4

5.200,00 €

307347 SEDUTA MORBIDA A 45° - 58X42X46H CM

250,00 €



La configurazione della foto è composta da 2 moduli da 118 cm e 4 moduli da 150 cm

La configurazione della foto è composta da 2 moduli da 85 cm, 2 moduli da 118 cm e 2 moduli centrali da 150 cm

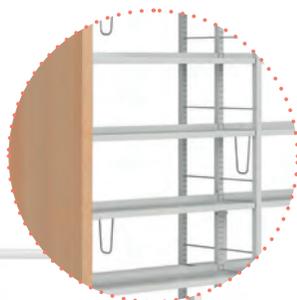


Libreria BookWorm Mini

Con le librerie curve BookWorm Mini puoi creare un luogo accogliente per la lettura e l'apprendimento. I moduli possono essere utilizzati come divisori per gli spazi o cluster per creare piccole zone studio aggiungendo tavoli, sedie o sedute morbide. Il colore bianco della struttura di base può essere ravvivato con i pannelli posteriori disponibili in 12 colori diversi.

320157 BOOK WORM MINI H85 CM	1.600,00 €
320158 BOOK WORM MINI H118 CM	2.000,00 €
320160 BOOK WORM MINI H150 CM	2.300,00 €

- Viola
- Grigio scuro
- Lime
- Giallo
- Arancione
- Azzurro
- Blu
- Rosso
- Bordeaux



Scaffali per biblioteca

Questi scaffali modulari si prestano all'archiviazione di libri di tutte le dimensioni e di ogni tipo di device. Disponibili nella versione monofronte o bifronte con ruote per agevolare lo spostamento, sono agganciabili tra loro e chiudibili attraverso un pannello laterale.

Struttura su ruote e piano laterale disponibili



321671 MODULO MONOFRONTA 100X25X205H CM	483,00 €
321672 MODULO AGGIUNTIVO 100X25X205H CM	400,00 €
321673 PANNELLO LATERALE 205H CM	148,00 €
320122 MODULO BIFRONTA SU RUOTE 100X53X150H CM	894,00 €
320123 MODULO AGGIUNTIVO SU RUOTE 100X53X150H CM	661,00 €
320126 PANNELLO LATERALE 150H CM	180,00 €

Armadi e contenitori

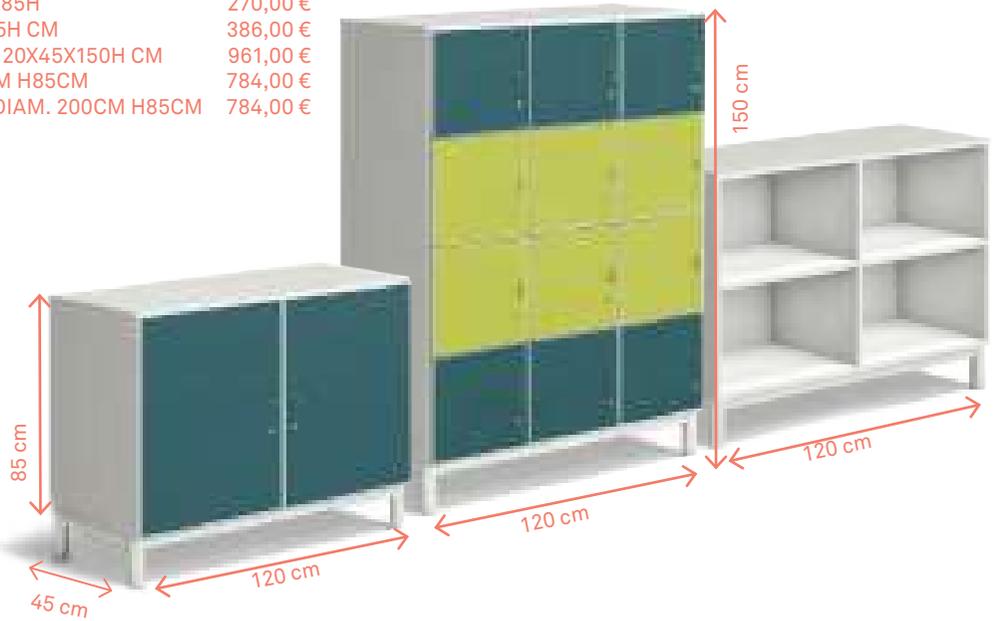
Contenitori

Questi mobili contenitori, chiusi o a giorno, hanno allestimenti studiati per le esigenze specifiche di ogni ambiente della scuola. Sono ideali infatti per riporre zaini, quaderni e altri materiali didattici.

Tutti poggiano su un telaio metallico, che li rende particolarmente resistenti. Le ante, con maniglie antiurto, possono avere serrature.

315511	CONTENITORE 4 CASELLE 120X45X85H	270,00 €
315510	CONTENITORE A 2 ANTE 120X45X85H CM	386,00 €
326489	CONTENITORE 12 VANI CON ANTE 120X45X150H CM	961,00 €
315516	CONTENITORE CURVO DIAM. 200CM H85CM	784,00 €
315519	CONTENITORE CURVO PASSANTE DIAM. 200CM H85CM	784,00 €

Spazi d'apprendimento



Armadi porta libri, zaini o da spogliatoio

Questi armadi adatti sia come porta libri per riporre gli zaini, sia da spogliatoio che per i corridoi sono in lamiera di acciaio di prima qualità. Gli scompartimenti hanno porte e maniglie girevoli con predisposizione per lucchetto opzionale.

Sono disponibili anche serrature meccaniche con combinazione e chiave o serrature elettroniche.

327632	ARMADIO 6 SCOMPARTIMENTI - COLORATO/GRIGIO	640,00 €
322120	ARMADIO 9 SCOMPARTIMENTI - COLORATO/GRIGIO	800,00 €
327653	ARMADIO 12 SCOMPARTIMENTI - COLORATO/GRIGIO	945,00 €
327654	ARMADIO 15 SCOMPARTIMENTI - COLORATO/GRIGIO	1.015,00 €

● RAL 1003	● RAL 3001	● RAL 5015
● RAL 1015	● RAL 3003	● RAL 5010
● RAL 2004	● RAL 5012	● RAL 6018



Ante con colore a scelta (9 colori disponibili).



Il sistema onView: controlla da remoto l'arredo via web!

Anche l'arredo dovrebbe essere intelligente. E oggi, grazie a onView, lo è! onView è una piattaforma web che consente di controllare e monitorare qualsiasi arredo dotato di sistema onView attraverso un dispositivo mobile o un PC.

Permette di:

- Salvaguardare la batteria dei dispositivi spegnendo da remoto l'alimentazione
- Risparmiare sulla spesa energetica prevedendo la ricarica dei dispositivi nelle ore in cui l'energia costa meno
- Ridurre il lavoro dei dipendenti della scuola

Il sistema onView non è disponibile solamente per i carrelli per ricarica e sincronizzazione dei dispositivi: contattaci per scoprire quali altri arredi ne sono dotati!



Carrello per Chromebook o notebook 14" con sistema onView

Chromebook e notebook sono strumenti che richiedono cura: un posto protetto da serratura in cui riporli a fine lezione e corredato da alimentatori per ricaricarli ogni sera, in modo che siano sempre pronti all'uso quando suona la campanella. Questo carrello risponde a entrambe queste necessità.

- 328086 16 CHROMEBOOK O NOTEBOOK 14" CON ONVIEW 3 ANNI 1.300,00 €
- 328082 20 CHROMEBOOK O NOTEBOOK 14" CON ONVIEW 3 ANNI 1.390,00 €
- 328079 32 CHROMEBOOK O NOTEBOOK 14" CON ONVIEW 3 ANNI 1.695,00 €



Chromebook e arredo intelligente: scopri i kit a pag. 56



Carrello tablet o notebook con sistema onView

La soluzione di arredo per conservazione e ricarica di tablet e notebook, come la precedente, risponde alla duplice esigenza di riporre in un posto protetto i dispositivi a fine lezione e di ricaricarli ogni sera, in modo che siano sempre pronti all'uso quando suona la campanella.

Questi carrelli permettono di conservare e ricaricare contemporaneamente 16, 20 o 32 dispositivi, con maniglie che ne facilitano lo spostamento da una stanza all'altra e una serratura di sicurezza.

- 328111 16 TABLET CON ONVIEW 3 ANNI 1.120,00 €
- 328113 20 TABLET CON ONVIEW 3 ANNI 1.320,00 €
- 328114 32 TABLET CON ONVIEW 3 ANNI 1.550,00 €
- 328115 16 NOTEBOOK 15,6" CON ONVIEW 3 ANNI 1.420,00 €
- 328116 32 NOTEBOOK 15,6" CON ONVIEW 3 ANNI 2.200,00 €

Armadietti ricarica BYOD

La filosofia BYOD è adottata da molti istituti e centri di formazione: se gli studenti portano a scuola i propri dispositivi, c'è a maggior ragione un'esigenza di sicurezza e qualità degli arredi per conservare e ricaricare i dispositivi.

Questo armadietto è suddiviso in scomparti protetti da serratura con codice facilmente riprogrammabile e in ciascuno scomparto gli studenti o i visitatori possono usare i propri alimentatori.

- 328117 10 SMARTPHONE - CON COMBINAZIONE 1.175,00 €
- 328190 8 TABLET/NOTEBOOK - CON COMBINAZIONE 1.280,00 €
- 328191 20 DISPOSITIVI (CON PRESE) CON COMBINAZIONE 2.790,00 €





Lapbus Notecart Flex

Questo carrello in metallo permette di riporre in totale sicurezza i dispositivi elettronici presenti nei locali scolastici. Ha una **struttura in acciaio** robusta, 4 ruote di cui 2 con freno montate su cuscinetti a sfera, **fori di aerazione per il raffreddamento passivo**, porta anteriore con maniglia rotante e **serratura a chiave** e una configurazione interna flessibile grazie a divisori posizionabili a 20 o 42 mm di distanza, con la possibilità di aggiungere ulteriori divisori e prese elettriche.

324845 FLEX EXTENDED 32 NOTEBOOK/TABLET FINO A 15,6"	980,00 €
324856 FLEX EXTENDED 32 NOTEBOOK/TABLET FINO A 15,6" CON TIMER BASIC	1.000,00 €
300778 TIMER INTEGRATO PER LAPBUS	255,00 €
297086 NOTESECURE KIT	172,00 €

NoteSecure:
kit con staffa di
sicurezza con
lucchetto per
fissare il carrello
a parete



LapBus Notecart Unifit

Conserva, ricarica e sincronizza i dispositivi in modo sicuro ed efficiente!

LapBus NoteCart Unifit è un carrello in acciaio, robusto e resistente, creato per riporre, trasportare e ricaricare contemporaneamente numerosi dispositivi in modo efficiente e sicuro.

Dotato di **prese di alimentazione** con protezione integrata per garantire il massimo della sicurezza in fase di ricarica dei dispositivi e prevenire eventuali shock elettrici. Facilmente movimentabile grazie alle **4 ruote sterzanti** in gomma con sistema frenante e alle **2 maniglie** poste sui lati. Dotato di **ventole di raffreddamento** interne assicura che i dispositivi siano caricati senza un aumento eccessivo della temperatura.

329001 LAPBUS NOTECART UNIFIT 16 NOTEBOOK	1.577,00 €
329080 LAPBUS NOTECART UNIFIT 24 NOTEBOOK	2.096,00 €
329057 LAPBUS NOTECART UNIFIT 24 TABLET	1.646,00 €
329984 LAPBUS NOTECART UNIFIT 32 NOTEBOOK	2.314,00 €
329985 LAPBUS NOTECART UNIFIT 32 TABLET	1.760,00 €
316323 NOTECART UNIFIT PER 40 TABLET V. USB	2.195,00 €
300778 TIMER INTEGRATO PER LAPBUS	255,00 €
297086 NOTESECURE	172,00 €

Armadio Notelocker

Notelocker è una soluzione d'arredo modulare, intelligente, moderna e sicura. Pensato per la scuola, è un armadio che garantisce **protezione e sicurezza dei dispositivi mobili**, mettendoli al riparo da danni accidentali o piccoli furti. In ognuno dei 12 scompartimenti di questo mobile in acciaio è infatti possibile riporre in sicurezza e ricaricare due dispositivi contemporaneamente: notebook, tablet o altri device elettronici.

303552 NOTELOCKER 12 - 24 NOTEBOOK/TABLET	898,00 €
305789 NOTELOCKER 12 - 24 NOTEBOOK/TABLET - LUCCHETTI INCLUSI	939,00 €
303551 NOTELOCKER 12 - 24 NOTEBOOK/TABLET - SERRATURE A CHIAVE	1.150,00 €
303550 NOTELOCKER 12 - 24 NOTEBOOK/TABLET - SERRATURE A COMBINAZIONE	1.200,00 €
327823 NOTELOCKER - SPORTELLINO COLORATO - ACCESSORIO OPZIONALE	15,00 €



Carrello MakerSpace

Un carrello progettato per i MakerSpace delle scuole o per qualsiasi altro ambiente educativo in cui sia utile un supporto per l'archiviazione di materiali per attività di making e STEAM. MakerSpace può disporre di **vassoi su pattini StopSafe**, che consentono un accesso facile e sicuro ai materiali riposti.

I **ganci nel pannello frontale** per gli attrezzi possono essere spostati per adattarsi a molti oggetti, ma anche i **pannelli laterali e posteriori** sono dotati di fori e fessure standard per posizionare ulteriori materiali e attrezzature. Il robusto **telaio in acciaio** è adatto per carichi fino a 85 kg e le **ruote bloccabili** consentono di spostarlo facilmente da un ambiente all'altro.

321746 CARRELLO MAKERSPACE CON VASSOI

520,00 €

Gli attrezzi e accessori nell'immagine sono a scopo esemplificativo e non sono inclusi nel prezzo

Adatto per carichi fino a 85Kg

1x Portarotolo

12x mini cesti laterali (verdi)

Pannelli laterali e posteriori con fori e fessure standard per un'ampia gamma di accessori.

5x ganci doppi (75mm)



5x gancio singolo (50mm)

I ganci degli attrezzi possono essere spostati e modificati per adattarsi a molti oggetti.



3x vassoi medi

12x vassoi piccoli

12x Stop Safe guide per vassoi

Robusto telaio in acciaio e robuste ruote bloccabili per un servizio affidabile



Carrello Maker Hub

MakerHub è un carrello porta risorse multifunzionale che **promuove il lavoro collaborativo nelle attività STEAM in classe**.

I pannelli di dimensioni standard (60x90 cm) sono immediatamente intercambiabili: basta sollevarli e abbassarli per rimuoverli. È possibile cambiare tra lavagne magnetiche, lavagne a gesso e bacheche per adattarsi alle attività della tua classe e al gruppo di età. Per una maggiore sicurezza, tutte le lavagne sono fissate tra le guide in acciaio nella parte superiore del telaio e gli appositi fermi sulla mensola a incasso. I vassoi possono essere rivolti in entrambe le direzioni.

327618 CARRELLO MAKER HUB CON 2 LAVAGNE MAGNETICHE E 4 VASCHE

335,00 €



Carrelli mobili

Carrelli mobili

Spazi d'apprendimento



Questi carrelli permettono di **portare nella scuola i laboratori mobili**: grazie alle configurazioni con vassoi di diverse dimensioni e capacità, tutti gli strumenti per la didattica possono essere trasportati facilmente da un ambiente scolastico ad un altro.

Non è quindi più necessario spostare gli alunni da un laboratorio ad un altro, ma **sono i laboratori ad andare direttamente dagli alunni**.

307859	CARRELLO 24 VASSOI PICCOLI	524,00 €
307862	CARRELLO 16 VASSOI PICCOLI	560,00 €
307863	CARRELLO 12 VASSOI MEDI	429,00 €
307864	CARRELO 8 VASSOI MEDI	373,00 €
307865	CARRELLO 16 VASSOI PICCOLI+4 MEDI	450,00 €
307866	CARRELLO 8 VASSOI PICCOLI+4 MEDI	385,00 €
307876	CARRELLO A 3 RIPIANI	270,00 €
308069	CARRELLO 6 VASSOI GRANDI	344,00 €
307877	ARMADIO 12 VASSOI MEDI+3 MENSOLE	729,00 €



Carrello mobile con ante

Mantenere **ordine e pulizia nella classe** o organizzare il materiale in modo sistematico nei laboratori tematici all'interno della scuola: è questo lo scopo e la vocazione primaria del carrello mobile con ante.

I materiali che si vogliono inserire nel carrello vengono alloggiati in **apposite vaschette** in plastica resistente.

Essendo montato su **ruote resistenti** permette una certa mobilità.

312305	6 VASSOI	450,00 €
312308	12 VASSOI	850,00 €
312307	18 VASSOI	1.050,00 €



Uno spazio luminoso dove apprendere

La crescente attenzione all'**illuminazione** e all'**efficienza energetica** è da tempo arrivata anche a scuola e negli ambienti di apprendimento.

Non si tratta più semplicemente di illuminare uno spazio, ma di creare un'**atmosfera ottimale per stimolare l'apprendimento**, l'attività didattica e il benessere degli studenti, prestando al contempo la giusta attenzione all'efficienza e al risparmio energetico in un'ottica green.

L'illuminazione di aule e ambienti di apprendimento è di fondamentale importanza per:

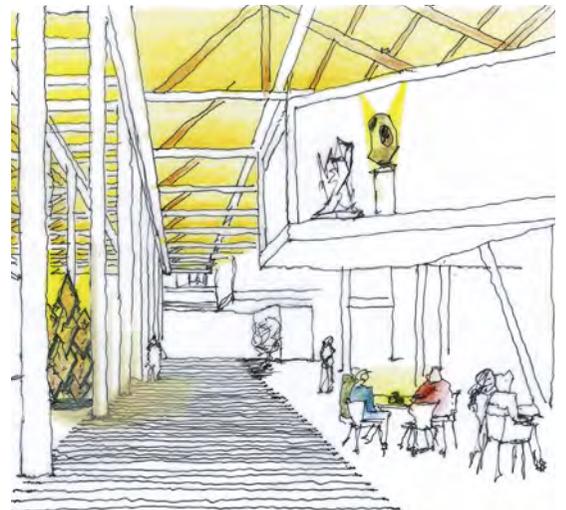
- Garantire il **benessere** e la **sicurezza** degli studenti e degli altri utenti della scuola
- Creare spazi accoglienti, che aiutino a mantenere la **concentrazione** e a migliorare la **produttività** degli studenti
- **Ridurre i costi** grazie a sistemi di illuminazione a basso consumo energetico ed alta efficienza

Tutte le soluzioni che proponiamo sono **in linea con la normativa vigente**, in particolare:

- Decreto 11 ottobre 2017 sugli impianti di illuminazione per interni ed esterni
- Decreto 16 febbraio 2016 per l'accesso agli incentivi per l'efficientamento energetico
- Norma UNI 10840:2007 per i criteri generali per l'illuminazione di locali scolastici

Potete contattarci **senza impegno per un progetto di illuminazione totalmente personalizzato** sulle esigenze della vostra scuola o dei vostri spazi educativi.

Scriveteci all'indirizzo info@campustore.it indicando le caratteristiche degli ambienti, al resto penseremo noi!



Decorazioni

Assieme all'illuminazione, anche le pareti concorrono alla creazione di un ambiente gradevole e stimolante in cui apprendere.

Poster decorativi sull'apprendimento

Questi 8 poster 70x100 cm stampati su Forex, un materiale resistente nel tempo, portano **colore, luminosità e motivazione** grazie a delle parole chiave basate su famose citazioni sull'apprendimento e l'insegnamento: una soluzione perfetta per decorare un'ambiente scolastico o educativo!

328076 SET 8 POSTER DECORATIVI

240,00 €



Vernice lavagna e vernice magnetica

Grazie alla vernice lavagna, è possibile trasformare qualunque parete in una "writing-zone"! Ideale per arredare spazi creativi all'interno di scuole e ambienti educativi e per dare vita ad ambienti per la socializzazione e la condivisione di idee.

Alla vernice lavagna può essere combinata la vernice magnetica, che può comunque essere usata anche in maniera indipendente. Questa vernice, a base di magnete, trasforma pareti e supporti in una vera e propria calamita, dove attaccare fogli, fotografie, appunti e progetti grazie a piccoli e semplici magneti.

316289 VERNICE LAVAGNA NERA

316290 VERNICE MAGNETICA NERA

34,00 €

29,00 €



Arredi per la robotica educativa

Oltre ai grandi tavoli quadrati o rettangolari a pag. 20, perfetti per lo svolgimento di attività di didattica collaborativa, esperienziale e manipolativa come la robotica educativa, in questa pagina proponiamo altre **soluzioni** dedicate a questa disciplina.



Adattabile a molte soluzioni differenti: contattaci per un progetto personalizzato.

Carrello mobile per kit LEGO Education

Questi carrelli sono stati progettati per **riporre e trasportare i kit LEGO Education o altri contenitori in plastica** di dimensioni standard. Possono essere accessoriati con vaschette in plastica e binari mobili ad altezza variabile per riporre le confezioni, anche nel caso in cui debbano ospitare contemporaneamente scatole di dimensioni diverse (ad esempio EV3 e WeDo 2.0). Dimensioni: 120x110x45 cm.

312151 CARRELLO MOBILE KIT LEGO EDUCATION 731,00 €

Tavolo per gare FIRST LEGO League e MakeX Starter

Il supporto ideale per partecipare a gare di robotica con i kit LEGO Education e MakeX: è infatti **realizzato secondo le indicazioni ufficiali di entrambe le competizioni di robotica educativa!** La superficie superiore di 243,8x121,9 cm permette l'incastro con il piano di lavoro, mentre le gambe dotate di ruote facilitano lo spostamento.

316227 TAVOLO COMPETIZIONI ROBOTICA 1.000,00 €



Carrello mobile per kit LEGO® Education

Questo carrello robusto, di ultima generazione, permette di **ricaricare 8 mattoncini programmabili LEGO MINDSTORMS Education NXT o EV3** e riporre 8 confezioni LEGO MINDSTORMS Education (o altre di dimensioni analoghe). I mattoncini in carica possono ritenersi al sicuro grazie alle due porte munite di serratura, la cui apertura massima è pari a 270°.

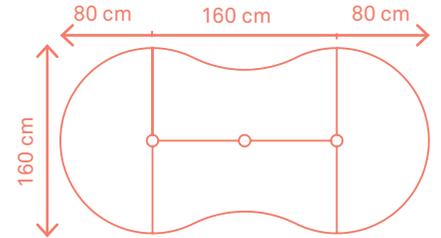
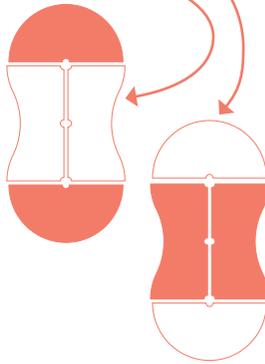
312110 CARRELLO RICARICA EV3 899,00 €

Arredi per MakerSpace e tinkering

Tavoli per MakerSpace

Questo pezzo d'arredo non può mancare se si vuole allestire un MakerSpace in un ambiente educativo: pensato appositamente per attività laboratoriali, permette di collaborare con gruppi più o meno grandi creando **isole di lavoro con diverse forme**. I tavoli sono dotati di un piano robusto in lamellare con uno spessore elevato (32 mm) per garantire la massima resistenza nel tempo e ruote per agevolare lo spostamento.

- 316064 TAVOLI PER TINKERING (ISOLA DA 4) 1.950,00 €
- 316614 COPPIA DI TAVOLI RETTANGOLARI 1.140,00 €
- 316613 COPPIA DI TAVOLI A SEMICERCHIO 1.015,00 €



Abbiamo tanti altri bellissimi arredi per MakerSpace, che puoi vedere anche nelle immagini dedicate a questo tipo di ambienti all'inizio di questa sezione e in quella dedicata ai MakerSpace: contattaci per trovare le soluzioni più adatte alle tue esigenze!



Banchi da lavoro per MakerSpace

Banchi da lavoro con piano in Multiplex di faggio spessore 30 mm. Struttura metallica colore grigio (su richiesta anche blu).

Disponibile in versione con altezza fissa 88 cm e portata 1.000 kg, oppure con altezza regolabile da 74 a 110 cm (portata 600 kg) o anche su ruote diametro 125 mm (2 fisse e 2 girevoli con freno) e altezza regolabile da 90 a 110 cm (portata 200 kg).

Piano regolabile intermedio in dotazione per versione fissa, semipiano per versioni regolabili. Forniti in kit di montaggio eccetto la versione fissa che arriva già assemblata.

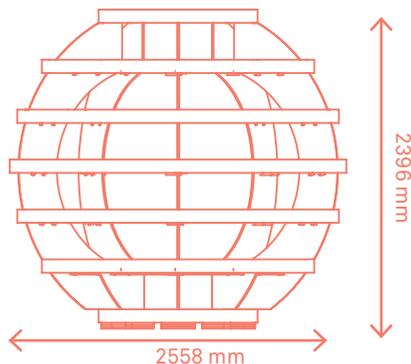
- 328484 FISSO 150X75X88H CM 315,00 €
- 328487 FISSO 200X75X88H CM 380,00 €
- 328416 REGOLABILE 150X75X74/110H CM 350,00 €
- 328419 REGOLABILE 200X75X74/110H CM 415,00 €
- 328420 REGOLABILE SU RUOTE 150X75X90/110H CM 415,00 €
- 328481 REGOLABILE SU RUOTE 200X75X90/110H CM 484,00 €
- 328488 CASSETTIERA 3 POSTI 50x60x57H CM 170,00 €

GrowRoom - Orto in classe

Una school-farm? Con questo pezzo d'arredo ora è possibile creare un **vero e proprio orto sferico indoor**. Rende semplice e piacevole affrontare a scuola tematiche sempre più importanti legate all'agroalimentare, alla cura e sostenibilità ambientale, all'alimentazione sana e responsabile e all'innovazione in questi settori.

Scopri tutti gli altri prodotti legati all'agroalimentare nella **sezione dedicata** di questo catalogo!

- 327825 GROWROOM (INSTALLAZIONE ESCLUSA) 5.600,00 €
- 329415 GROWROOM - VERSIONE DA ESTERNO 6.800,00 €



L'orto entra in classe e l'architettura si ispira alla natura!



Credit: creatori del design di Growroom sono SPACE10 e agli architetti Mads-Ulrik Husum e Sine Lindholm i quali lo hanno concesso in licenza Creative Commons Attribuzione 4.0 International License: <https://github.com/space10-community/the-growroom>. Il prodotto di Media Direct S.r.l. corrisponde al suddetto design con modifiche.

AM BIEN TI DIGI TA LI

Monitor interattivi e collaborativi

Bacheca elettronica

CampusPlay

Lavagne interattive multimediali

Videoproiettori interattivi

Accessori per monitor interattivi,
LIM, videoproiettori

Videoproiettori

Proiettori portatili

Filosofia BYOD

Bring Your Own Device

Google for Education

HP

Lenovo

Microsoft Surface

Apple e Swift Playground

Stampanti multifunzione

Audio

Storytelling, videomaking e
podcasting

Altri strumenti video

Calcolatrici grafiche per la maturità

Robotica, STEM Lab e servizi per
l'insegnante

Software applicativi

Fino a 4 dispositivi e schermi connessi

Compatibile con tutti i sistemi operativi

Ambienti digitali



CampusTouch

Monitor interattivo e collaborativo

CampusTouch è il monitor interattivo ideale per realizzare degli spazi didattici innovativi e collaborativi a un costo accessibile senza rinunciare alla qualità. La versione PRO, oltre al Wi-Fi, aggiunge al monitor il sistema operativo Android integrato che consente:

- L'installazione di app compatibili
- App dedicata per annotazioni e appunti
- App dedicata per mirroring fino a quattro schermi simultaneamente (la versione base consente il mirroring di un solo schermo)

Caratteristiche e funzionalità

- Fino a 10 tocchi simultaneamente
- Cornice sottile che focalizza l'attenzione sul contenuto
- Duplicazione (**mirroring**) dello schermo dei dispositivi tramite Miracast
- Connessione facile ed immediata via cavo HDMI e Wi-Fi
- La funzionalità di pixel-shifting, senza alterare l'esperienza utente, previene il rischio di burn-in
- La funzionalità di auto play consente di condividere facilmente qualsiasi media all'inserimento di una memoria USB
- Staffa per parete in muratura inclusa
- Garanzia 36 mesi on-site

325548 CAMPUS TOUCH 65"

1.400,00 €

326854 CAMPUS TOUCH PRO 75"

1.950,00 €

331562 PC OPS I3 4GB SSD120GB WIN 10 PRO-EDU

461,50 €

331571 PC OPS I5 4GB SSD120GB WIN 10 PRO-EDU

556,50 €

331702 PC OPS I5 8GB SSD250GB WIN 10 PRO-EDU

607,75 €

Caratteristiche tecniche

	65"	75 PRO"
Display	4K Ultra-HD (3.840 x 2.160)	
Formato	65", 16:9	75", 16:9
Luminosità	320cd/m2	400cd/m2
Audio	8W (x2) (Stereo)	8W (x2) (Stereo)
Dimensioni LxAxP (mm)	1.507 x 882 x 118	1.731 x 1.008 x 119
Slot per OPS	Sì	Sì
Sistema oper.	No	Android
Software	Easiteach	



Utilizzabile sia con dita che con penne



Rapporto di contrasto elevato e tempi di risposta rapidi



Retroilluminazione LED per maggiore durata e minori costi energetici



Superficie antiriflesso per un'ottima visibilità in tutti gli ambienti

Cerchi accessori per monitor interattivi?

A pag. 50 puoi trovare sia supporti che carrelli elettrici che ti permettono di regolare l'altezza del monitor!



Fino a 64 dispositivi connessi

Fino a 4 schermi condivisi

Scopri le funzioni BYOD integrate a pag. 53

Ambienti digitali

NovoTouch

Monitor interattivo e collaborativo con sistema BYOD integrato

NovoTouch è la soluzione più avanzata per la creazione di spazi di collaborazione, ideale per aule, laboratori, sale conferenze e sale riunioni

Dotato di Sistema Digital Signage NovoDS integrato, bacheca digitale di messaggi e annunci che semplifica la comunicazione di eventuali avvisi scolastici sia da computer remoto sia da playlist precaricata.

Dotato di Vivitek NovoPRO integrato, un sistema per la collaborazione BYOD, NovoTouch offre un approccio perfetto per il lavoro di gruppo.

Caratteristiche e funzionalità

- Fino a **20 tocchi simultaneamente**
- Superficie antiriflesso
- Duplicazione (**mirroring**) dello schermo dei dispositivi tramite AirPlay, Google Cast e laptop streaming (PC/MAC)
- Mirroring a un secondo NovoTouch o NovoEnterprise
- Funzionalità di **lavagna interattiva** integrate, con possibilità di evidenziare lo schermo e creare velocemente delle note, facilitando condivisione di idee, produttività e cooperazione
- **Compatibilità con Google for Education**: Google Classroom preinstallato e applicazioni del Google Playstore installabili direttamente per personalizzare l'ambiente NovoTouch
- Integrazione completa delle funzioni di NovoDS (vedi la pagina successiva) per realizzare la propria bacheca elettronica
- Staffa a parete inclusa
- Garanzia: 5 anni on-center

329961 NOVOTOUCH 65" EDUCATION	1.700,00 €
327765 NOVOTOUCH 75" EDUCATION	2.400,00 €
327766 NOVOTOUCH 86" EDUCATION	4.950,00 €
314231 PC OPS I5 4GB/SSD128GB WIN 10 PRO	950,00 €

Caratteristiche tecniche

	65" Education	75" Education	86" Education
Display	4K Ultra-HD (3.840x2.160)		
Risoluzione	65", 16:9	75", 16:9	86", 16:9
Luminosità	350cd/m2		
Audio	8W (x2) (Stereo)	10W (x2) (Stereo)	10W (x2) (Stereo)
Dimensioni LxAxP (mm)	1.489 x 890 x 114	1.710 x 1.022 x 90	1.957 x 1.162 x 90
Slot per OPS	Si	Si	Si
Sistema oper.	Android	Android	Android
Software	Easiteach		



Sistema per la collaborazione BYOD integrato



Rapporto di contrasto elevato e tempi di risposta rapidi



Connessione tramite cavo, Wi-Fi



Condivisione fino a 4 schermi



Retroilluminazione LED per maggiore durata e minori costi energetici

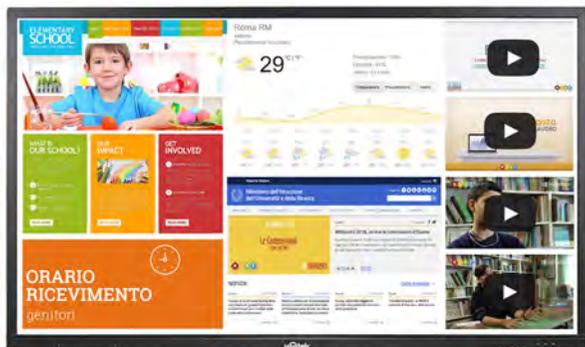


Superficie antiriflesso per un'ottima visibilità in tutti gli ambienti

Bacheca elettronica

Offrire contenuti e accessibilità a tutti

La bacheca elettronica è un sistema telematico che consente di condividere contenuti multimediali. In ambienti educativi tale sistema si traduce in un dispositivo di fruizione collettiva su cui è possibile prendere visione di contenuti digitali di pubblica utilità provenienti da più fonti: circolari, calendario scolastico, registro presenze, ecc.



NovoDisplay

Dispositivo ideato per presentazioni wireless collaborative e soluzioni di segnaletica digitale all-in-one, facile da configurare e gestire tramite software Windows/Mac o servizio NovoDS Cloud.

- Pannello IPS con risoluzione 4K-UHD 4K
- Sistema di collegamento BYOD NovoPRO e bacheca elettronica NovoDS integrati
- Connettività Wi-Fi e LAN ad alte prestazioni, offre mirroring dello schermo a bassa latenza e un eccellente rendering di video 4K
- Montaggio conforme a VESA per una facile installazione.

327514 VIVITEK NOVODISPLAY 43"	890,00 €
327515 VIVITEK NOVODISPLAY 55"	1.090,00 €
327516 VIVITEK NOVODISPLAY 65"	1.890,00 €
327517 VIVITEK NOVODISPLAY 75"	2.990,00 €

NovoDS

Dispositivo da collegare ad un monitor HDMI concepito appositamente per la segnaletica digitale. Il software di gestione è alla portata di tutti, caratterizzato da funzioni drag and drop e template pronti all'uso. NovoDS Mini funziona solo tramite rete LAN, chiavetta USB o scheda SD.

- Gestione contenuti via rete o Wi-Fi e possibilità di gestione da remoto
- Compatibile con Windows e MacOS
- Risoluzione fino a 1080p a 60 fps (320571); fino a 4K a 30 fps (314531)
- Memoria interna di 8 GB (32 GB per NovoDS 4K)
- Collegamento tramite LAN o Wi-Fi 802.11ac

320571 VIVITEK NOVODS MINI	249,00 €
307015 VIVITEK NOVODS	499,00 €
314531 VIVITEK NOVODS 4K	549,00 €



Totem multimediale

Totem interattivi multifunzioni ideali per scuole e ambienti educativi, che richiedono sempre più la presenza di punti informativi. Dotati di struttura da pavimento autoportante e anti-ribaltamento.

316615 TOTEM 22" TOUCH CELERON	1.600,00 €
316616 TOTEM 22" TOUCH I3	1.740,00 €
327518 TOTEM 32" I5	3.590,00 €
327519 TOTEM 32" I5 TOUCH	4.990,00 €
328212 TOTEM 43" TOUCH CON MINI PC INTEGRATO	3.000,00 €



FunTable 32" - Tavolo Interattivo Android

FunTable è un touchscreen (fino a 10 tocchi) interattivo da 32" incorporato in una struttura robusta e stabile, funziona come un tablet ma di dimensioni più grandi.

Dotato di un computer Android, connessione Wi-Fi e di un alimentatore, il tavolo può stare in una scuola, una biblioteca, un museo, un centro commerciale o un altro luogo pubblico o privato per intrattenere i bambini in modo educativo e divertente.

Bambini e adulti si riuniscono facilmente attorno al tavolo e contemporaneamente interagiscono, disegnano, giocano, cercano informazioni, fanno clic e agiscono proprio come su un tablet.

È sufficientemente mobile e stabile per essere collocato in ambienti pubblici e gestire l'utilizzo da parte del bambino.

Dimensioni: 102 x 74 x 43h cm

327375 FUNTABLE	2.500,00 €
-----------------	------------



CampusPlay

E l'apprendimento diventa divertente e interattivo!

Vedi software CampusPlay pacchetto aggiuntivo su www.campustore.it/campusplay

CampusPlay è un **dispositivo di proiezione che rende interattivi pavimenti e tavoli**, progettato appositamente per esercizi, giochi e tante altre attività basate sulla psicomotricità assieme a un ampio set di contenuti multimediali, per studenti e ragazzi dalla scuola d'infanzia in su. CampusPlay può essere di grande aiuto nel consolidare lo studio delle materie attraverso l'uso di una tecnologia che coinvolge bambini e ragazzi su **contenuti educativi stimolando la vista, l'udito e il movimento del corpo**.

Perfetto per essere utilizzato anche con studenti BES e con DSA, è corredato da **52 applicazioni incluse**, alle quali possono essere aggiunti tanti altri set di applicazioni tematiche: scopri le tutte sul nostro sito.

329180 PAVIMENTO INTERATTIVO CAMPUSPLAY 3.200,00 €

Superficie di proiezione

Altezza installazione	Larghezza immagine	Profondità immagine
2 m	180 cm	135 cm
3 m	270 cm	200 cm
4 m	360 cm	270 cm

Caratteristiche tecniche

Luminosità	3.200 ANSI Lumen
Contrasto	13.000:1
Dimensioni e peso	43x38x24 cm, 13 Kg
Durata lampada	4.000 ore
Uscita audio	Jack 6,3 mm
Connessioni	HDMI, 2x USB, LAN

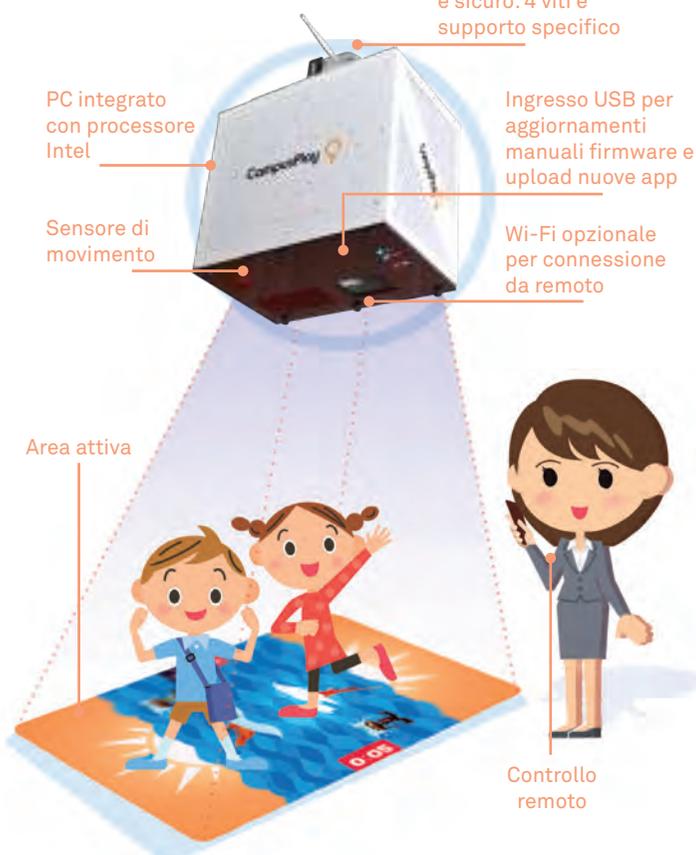
Montaggio rapido e sicuro: 4 viti e supporto specifico

PC integrato con processore Intel

Ingresso USB per aggiornamenti manuali firmware e upload nuove app

Sensore di movimento

Wi-Fi opzionale per connessione da remoto





Trasporto ed installazioni inclusi!

10 tocchi

CampusBoard LIM 87" multi-touch

Kit proiettore e lavagna 87"

Il kit proiettore e LIM comprende:

- Lavagna Interattiva Multimediale 87" multi-touch, con superficie utilizzabile con dita, ma anche penne con punta in gomma
- Videoproiettore ad **ottica corta o ultracorta** con tecnologia LCD o DLP
- Insieme 3 penne studente con punta in gomma, 1 penna docente telescopica, 1 cancellino e 2 pennarelli
- Interfaccia USB con cavo da 5 metri
- Software di gestione **RM Easiteach** (vedi pag. 74)
- Software didattico **Campus DVD** composto da **Studio di geometria**, **Laboratorio di chimica** e **Laboratorio di fisica**

Dimensioni lavagna	180,2x130x3,3 cm, 84,9"
Dimensioni area attiva	172,2x122,2 cm, 83" formato 4:3
Tecnologia sensore	Infrarossi
Numero tocchi	Fino a 10 utenti o 10 tocchi
Risoluzione	32.768x32.768 px
Software autore	Compatibile con app touch Windows
Altri Software inclusi	Software di gestione Easiteach
Garanzia	5 anni LIM, 5 anni proiettore DLP, 3 anni proiettore LCD

Kit completo e avanzato

Il kit **completo**, oltre alla Lavagna Interattiva Multimediale 87" multi-touch e il videoproiettore, comprende:

- **Notebook** 15,6" processore Intel Core i3, RAM 4 GB, HDD 500, Windows 10 Professional
- **CampusBox**, armadietto da parete per notebook con multipresa

Il kit **avanzato**, oltre alla Lavagna Interattiva Multimediale 87" multi-touch e il videoproiettore, comprende:

- **Notebook** 15,6" processore Intel Core i5, RAM 8 GB, SSD 256, Windows 10 Professional Academic
- **CampusBox**, armadietto da parete per notebook con multipresa
- **Casse amplificate 80W RMS** da parete con telecomando

+
armadietto da parete per notebook



316194	KIT LIM OTTICA CORTA DLP	1.100,00 €	316201	KIT COMPLETO OTTICA CORTA DLP	1.500,00 €
316195	KIT LIM OTTICA ULTRA CORTA DLP	1.300,00 €	316203	KIT COMPLETO OTTICA ULTRA CORTA DLP	1.680,00 €
324225	KIT LIM OTTICA ULTRA CORTA LCD 2.700 LUMEN	1.200,00 €	316204	KIT COMPLETO OTTICA ULTRA CORTA LCD	1.680,00 €
316197	KIT LIM OTTICA ULTRA CORTA LCD 3.300 LUMEN	1.300,00 €	327537	KIT AVANZATO OTTICA ULTRA CORTA DLP	1.850,00 €



Videoproiettori interattivi

Kit videoproiettore interattivo con lavagna

Vi proponiamo due kit con i videoproiettori interattivi Vivitek DW771USTI e DH759USTI. Questi due modelli ad **ottica ultra corta WXGA o Full HD** sono **tra i più innovativi sul mercato**, occupano **pochissimo spazio** e garantiscono **presentazioni di altissima qualità**.

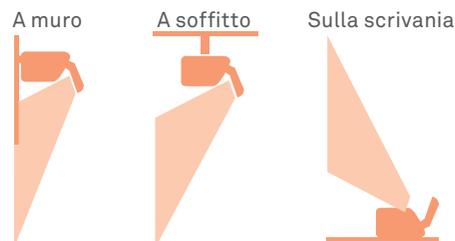
I kit includono:

- **Lavagna bianca magnetica opaca** in acciaio porcellanato (180x120 cm nella versione con proiettore Vivitek DW771USTI; 211x120 cm nella versione con proiettore Vivitek DH773USTI) adatta sia alla proiezione che alla scrittura con pennarelli a secco
- Vaschetta porta pennarelli in alluminio anodizzato argento
- Software di gestione **RM Easiteach** (vedi pag. 74)
- Software didattico **Campus DVD** composto da **Studio di geometria**, **Laboratorio di chimica** e **Laboratorio di fisica**
- 2 penne elettroniche incluse

	D771USTI	DH773USTI
Tipologia	• Ottica ultra corta	• Ottica ultra corta
Risoluzione	• 1.280x800 WXGA	• 1.920x1.080 Full HD
Tecnologia	• DLP	• DLP
Luminosità	• 3.500 Lumen	• 3.500 Lumen
Contrasto	• 10.000:1	• 10.000:1
Rapporto focale	• 0,35:1	• 0,33:1
Durata lampada	• 6.000 ore / 12.000 (eco)	• 3.000 ore / 7.000 (eco)
Audio	• Speaker 20W (10Wx2)	• Speaker 20W (10Wx2)
Garanzia proiettore	• 5 anni	• 5 anni
Garanzia lampada	• 3 anni o 2.000 ore	• 3 anni o 2.000 ore

Vantaggi rispetto a una LIM

- Costo inferiore rispetto alla LIM con proiettore ad ottica ultracorta
- Possibilità di proiettare su una superficie maggiore rispetto alla LIM
- Può funzionare con qualsiasi software per LIM già in uso nella scuola
- Utilizzo con normali pennarelli a secco senza nessun vincolo per scrittura a mano libera



Kit completo

Il kit **completo**, oltre alla Lavagna Interattiva Multimediale 87" multi-touch e il videoproiettore, comprende:

- **Notebook** 15,6" processore Intel Core i3, RAM 4 GB, HDD 500, Windows 10 Professional
- **CampusBox**, armadietto da parete per notebook con multipresa

326689	VIDEOPROIETTORE INTERATTIVO DW771USTI	1.190,00 €
330240	VIDEOPROIETTORE INTERATTIVO DH773USTI	1.480,00 €
300822	KIT WXGA (180X120)	1.280,00 €
312338	KIT COMPLETO WXGA (180X120)	1.680,00 €
305046	KIT FULL HD (211X120)	1.600,00 €
312339	KIT COMPLETO FULL HD (211X120)	2.000,00 €





Supporti a parete per monitor

	321089	316867
Regolazione altezza	Fissa	Elettrica
Compatibilità	42"-100"	42"-100"
Portata max	150 kg	150 kg
Altezza min	162 cm	119 cm
Altezza max		160 cm

Il supporto per monitor da 42"-100" (316867) è dotato di base da pavimento che permette l'installazione anche su muri in cartongesso.

321089	SUPPORTO 42"-100" FISSO	699,00 €
316867	SUPPORTO 42"-100" CON BASE DA PAVIMENTO	899,00 €

Carrelli per monitor

	328130	291458	321964	325848
Regolazione altezza	Fissa	Elettrica	Elettrica	Elettrica
Compatibilità	55"-100"	42"-100"	42"-100"	42"-75"
Portata max	150 kg	150 kg	150 kg	150 kg
Altezza min	132 cm	103 cm	103 cm	65,5 cm
Altezza max	144 cm	153 cm	153 cm	135,5 cm

321964: include coppia di lavagne magnetiche scrivibili e pennarelli

328130	CARRELLO A PAVIMENTO CON MENSOLA	290,00 €
291458	CARRELLO ELETTRICO	970,00 €
321964	CARRELLO ELETTRICO CON LAVAGNE	1.150,00 €
325848	TAVOLO/CARRELLO ELETTRICO	1.360,00 €

Carrelli per LIM e proiettore

Carrelli per LIM e videoproiettore a regolazione elettrica, con braccio telescopico per proiettori ad **ottica corta** (da 65 a 125 cm) oppure con piastra per il fissaggio del supporto da parete incluso con i principali proiettori ad **ottica ultra corta**. Supporta LIM da 113 a 155 cm di altezza. Compatibili con porte da 2 metri.

308873	CARRELLO ELETTRICO OTTICA CORTA	674,00 €
308872	CARRELLO ELETTRICO OTTICA ULTRA CORTA	687,00 €

Casse amplificate 80W e Soundbar 40W

I contenuti audio delle tue lezioni otterranno la qualità che si meritano grazie a questa coppia di casse amplificate da parete dotate di telecomando per la regolazione e il controllo dell'emissione sonora.

Specifiche:

- Potenza 80W RMS (2x40 W) le casse amplificate, 40W la soundbar
- 2 Ingressi audio RCA (uno per PC e uno per DVD o altre fonti audio)
- Telecomando IR
- Tasto accensione e regolatore volume frontali

Sono inclusi le staffe da parete e i cavi che ne agevolano l'utilizzo qualora le si voglia abbinare ad una (LIM) o ad un proiettore.

298034	CASSE AMPLIFICATE DA PARETE 80W	59,00 €
328031	SOUNDBAR 40W	79,00 €

CampusBox

CampusBox è un **armadietto metallico a parete per notebook** con chiusura a chiave.

- Banda con velcro per il fissaggio notebook
- Ribaltina con funzione di appoggio notebook una volta aperto (con molle a gas per un'apertura controllata nella versione Plus)
- Fori per il passaggio cavi e vano per alimentatore e alloggiamento cavi
- Compatibile con notebook fino a 17" (per PC in formato compatto nella versione small form factor)

Dimensioni ribaltina: 38,5x51 cm - Dimensioni esterne: 57x10,5x54h cm

296249	CAMPUSBOX STANDARD	100,00 €
298355	CAMPUSBOX PLUS	115,00 €
306126	CAMPUSBOX PER PC SMALL FORM FACTOR	148,00 €



Videoproiettori serie 200



	316594	316595	316544
Risoluzione	XGA 1.024x768	WXGA 1.280x800	Full HD 1.920x1.080
Tecnologia proiettore	DLP	DLP	DLP
Luminosità	3.500 lumen	3.500 lumen	3.500 lumen
Contrasto	15.000:1	15.000:1	15.000:1
Rapporto focale	1,94 - 2,32:1	1,55 - 1,86:1	1,37 - 1,64:1
Durata lampada	5.000 / 10.000 (eco) ore	5.000 / 10.000 (eco) ore	5.000 / 10.000 (eco) ore
Audio	Speaker 2W	Speaker 2W	Speaker 2W
Garanzia proiettore	5 anni	5 anni	5 anni
Garanzia lampada	3 anni o 2.000 ore	3 anni o 2.000 ore	3 anni o 2.000 ore

316594	VIDEOPROIETTORE VIVITEK DX263	360,00 €
316595	VIDEOPROIETTORE VIVITEK DW265	440,00 €
316544	VIDEOPROIETTORE VIVITEK DH268	583,00 €

Videoproiettori ottica corta



	303388	307275
Risoluzione	XGA 1.024x768	WXGA 1.280x800
Tecnologia proiettore	DLP	DLP
Luminosità	3.300 lumen	3.600 lumen
Contrasto	15.000:1	15.000:1
Rapporto focale	0,62:1	0,52:1
Durata lampada	3.500 / 7.000 (eco) ore	3.500 / 7.000 (eco) ore
Audio	Speaker 10W	Speaker 10W
Garanzia proiettore	5 anni	5 anni
Garanzia lampada	3 anni o 2.000 ore	3 anni o 2.000 ore

303388	VIDEOPROIETTORE VIVITEK DX881ST CON STAFFA	599,00 €
307275	VIDEOPROIETTORE VIVITEK DW882ST CON STAFFA	668,00 €

Videoproiettori ottica ultracorta



	327536	330055	315910
Risoluzione	WXGA 1.280x800	Full HD 1.920x1.080	Full HD 1.920x1.080
Tecnologia proiettore	DL	DLP	Laser DLP
Luminosità	3.500 lumen	3.500 lumen	4.000 lumen
Contrasto	10.000:1	10.000:1	12.000:1
Rapporto focale	0,35:1	0,33:1	0,23:1
Durata lampada	6.000 / 12.000 (eco) ore	3.000 / 7.000 (eco) ore	20.000 ore
Audio	Speaker 10W x 2	Speaker 10W x 2	Speaker 10W
Garanzia proiettore	5 anni	5 anni	3 anni
Garanzia lampada	3 anni o 2.000 ore	3 anni o 2.000 ore	3 anni o 10.000 ore

327536	VIDEOPROIETTORE VIVITEK DW770 CON STAFFA	950,00 €
330055	VIDEOPROIETTORE VIVITEK DH772UST CON STAFFA	1.280,00 €
315910	VIDEOPROIETTORE VIVITEK DH765Z-UST CON STAFFA	2.620,00 €

Videoproiettori ad alte performance e per grandi spazi



	308998	309001	327584
Risoluzione	WXGA 1.280x800	Full HD 1.920x1.080	Full HD 1.920x1.080
Tecnologia proiettore	DLP	DLP	DLP
Luminosità	5.000 lumen	4.500 lumen	4.500 lumen
Contrasto	15.000:1	15.000:1	20.000:1
Rapporto focale	1,46 - 2,20:1	1,39 - 2,20:1	1,39 - 2,09:1
Durata lampada	2.500 / 3.500 (eco) ore	2.500 / 3.500 (eco) ore	Fino a 20.000 ore
Audio	Speaker 10W	Speaker 10W	Speaker 10W
Garanzia proiettore	5 anni	5 anni	5 anni
Garanzia lampada	3 anni o 2.000 ore	3 anni o 2.000 ore	5 anni o 10.000 ore

308998	VIDEOPROIETTORE VIVITEK DW832	850,00 €
309001	VIDEOPROIETTORE VIVITEK DH833	1.110,00 €
327584	VIDEOPROIETTORE VIVITEK DH3660Z	1.990,00 €

Videoproiettori LED/Laser



	313585	327614	316298
Risoluzione	Full HD 1.920x1.080	Full HD 1.920x1.080	WXGA 1.920x1.200
Tecnologia proiettore	LED	Laser	Laser
Luminosità	1.000 lumen	4.500 lumen	5.500 lumen
Contrasto	30.000:1	20.000:1	20.000:1
Rapporto focale	1,5:1	1,39 - 2,09:1	1,15 - 1,90:1
Durata lampada	30.000 ore	20.000 ore	20.000 ore
Audio	Speaker 2W x 2	Speaker 10W x 1	Speaker 5W x 2
Garanzia	2 anni	2 anni	5 anni

313585	VIDEOPROIETTORE VIVITEK QUMI Q8	833,00 €
327614	VIDEOPROIETTORE VIVITEK LASER NOVOPROJECTOR DH3665ZN	1990,00 €
316298	VIDEOPROIETTORE VIVITEK LASER DU4671Z	2590,00 €

14x8 cm
660 gr
Fino a 720p

Audio Bluetooth e lettore multimediale integrato

Ambienti digitali



Vivitek Qumi Z1V e Z1H

Il primo **proiettore portatile all-in-one** con sistema audio Bluetooth integrato da spostare facilmente da un ambiente educativo all'altro!

- Ideale per essere spostato agevolmente grazie al **design leggero** (pesa soltanto 0,66 Kg) e la batteria integrata
- **Audio potente** grazie ai 2 speaker Bluetooth da 5W integrati
- **Non necessita di PC**: si possono condividere contenuti multimediali via wireless grazie al **sistema Android integrato** (versione Z1H), dalla memoria interna (8 GB, versione Z1V), o attraverso una memoria USB
- **Compatto e leggero** ma senza sacrificare la **superficie di riproduzione**: diagonale da 75" (Z1V) o 100" (Z1H), risoluzione 480p (Z1V) o 720p (Z1H) con luminosità 250 lumen (Z1V) o 300 lumen (Z1H)
- La **tecnologia LED** garantisce una durata della lampada fino a 30.000 ore

	Z1V	Z1H
Risoluzione	480p (854x480 px)	720p (1.280x720 px)
Superficie proiezione	75"	100"
Luminosità	250 Lumen	300 Lumen
Tecnologia		DLP
Contrasto		10.000:1
Dimensioni		88x88x137 mm
Peso		0,66 Kg
Ingressi	HDMI, mini-jack, USB A, SD (slot microSD)	
Formati supportati senza PC	Immagini: JPG/BMP/PNG Audio: MP3/WMA/M4A/AAC Video: AVI/VOB/MOV/MKV/DAT/MPG/MP4	
Durata lampada	Fino a 30.000 ore	
Audio	Speaker 10W (5Wx2)	
Garanzia	2 anni	



Comandi rapidi on-board

Regolazione volume

Proiettore 480p o 720p



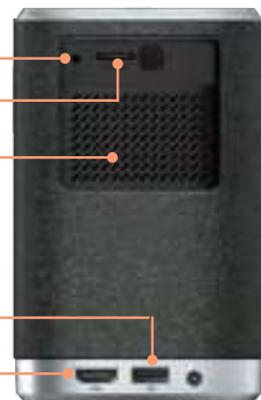
Jack audio

MicroSD

2X speaker 5W

USB

HDMI



327585 VIVITEK QUMI Z1V
327586 VIVITEK QUMI Z1H

333,00 €
458,00 €



« Utilizzare una tecnologia o un'altra diventa secondario: al centro ci sono lo studente e il docente con il proprio dispositivo, non più il sistema di proiezione »

Ambienti digitali

NovoPRO e NovoCast

- Per sostenere la **filosofia BYOD - Bring Your Own Device**
- Consentono di connettere e far collaborare **fino a 64 dispositivi** (8 nella versione NovoCast) e proiettare fino a **4 schermi simultaneamente**
- Utilizzabili con un normalissimo proiettore, HDMI e LIM, monitor touch o proiettore interattivo di qualsiasi marca e modello
- Compatibili con iOS, Android, Windows o Chrome OS
- Supportano contenuti in 1080p Full HD

Funzionalità

- **Condivisione** di documenti, immagini, pagine web, video e risorse in cloud
- Anteprima e controllo degli **schermi degli utenti connessi**
- **Mirroring** (GoogleCast / AirPlay)
- Lavagna interattiva con applicazione dedicata inclusa
- Annotazioni su schermo, condivisione di file e streaming di video HD e YouTube



Connessione fino a 64 dispositivi



Accesso a risorse cloud e streaming YouTube



Condivisione fino a 4 schermi simultaneamente



Controllo remoto dei dispositivi e possibilità di blocco



Funzionalità per questionari e votazioni



Configurazione e connessione rapida



Strumenti di annotazione



Collegamento e condivisione senza cavi

307009 VIVITEK NOVOPRO
316278 VIVITEK NOVOCAST

699,00 €
245,00 €

NovoPRO



NovoCast



Launcher e LauncherPlus

- **Soluzione USB plug-and-play** con software preinstallato che permette a chi utilizza il proprio computer di accedere al sistema di presentazione e condivisione senza necessità di installare alcun programma
- La versione LauncherPlus con Wi-Fi integrato non necessita di una rete Wi-Fi preesistente e permette agli ospiti di condividere ancora più velocemente il loro schermo
- Completamente compatibile con i sistemi operativi Windows e Mac
- Compatibili solo con NovoPRO



309008 VIVITEK LAUNCHER (SET DA 4)
314616 VIVITEK LAUNCHERPLUS (SET DA 2)

299,00 €
449,00 €



Google for Education

Apprendimento per tutti... in totale sicurezza

La potenza di Google al servizio della scuola: Google for Education è una soluzione integrata per aiutare docenti e studenti nella quotidianità.

Per utilizzare la potenza di Google a scuola è necessario utilizzare **Google for Education**, la soluzione integrata per aiutare docenti e studenti nella quotidianità. Avvalersi infatti di un normale account Gmail a scuola non è possibile: si violerebbero infatti sia i termini di servizio di Google che la privacy degli studenti per la normativa italiana in quanto gli account standard non hanno gli stessi livelli di **privacy** e di **sicurezza** che hanno gli account G Suite for Education.

Se si lavora in una scuola è buona norma quindi attivare G Suite for Education e gestire con quella gli account di studenti e docenti. Inoltre le risorse sono a disposizione solo degli **account verificati dell'istituto**, in totale sicurezza e **protezione anche dei minori**.

G Suite for Education

È un pacchetto di strumenti digitali per realizzare documenti di testo, fogli di calcolo, presentazioni, siti web e gestire e-mail, agende e risorse in modo veloce, sicuro.

Tutti i documenti creati sono costantemente e automaticamente salvati in Cloud e quindi sono fruibili sempre da qualsiasi dispositivo anche fuori da scuola, consentendo di riprendere un progetto avviato su qualsiasi altro dispositivo semplicemente accedendo al proprio profilo.

Grazie a questa suite Google for Education permette di:

- Garantire la sicurezza
- Amministrare
- Gestire classe e attività con semplicità
- Collaborare
- Comunicare

Due strumenti per un unico risultato: G Suite for Education + Chromebook

Una suite di strumenti indispensabili per lavorare in digitale con dei dispositivi ideali per gli ambienti scolastici.



I nostri Chromebook Lenovo includono la **Management console education di Google**.

Controlla tutto da un'unica console e imposta criteri di sicurezza per proteggere gli studenti.

Questa licenza consente di configurare le impostazioni di tutti gli utenti dell'istituto e applicare policies ai dispositivi Chromebook e con Chrome OS.

320566 LICENZA PERPETUA 23,00 €



Sono la rivoluzione dei dispositivi per la scuola: economici, robusti, si avviano in pochi secondi e sono basati sul cloud, senza bisogno di installazioni.

Ambienti digitali

Chromebook



Sicuri

- Non esistono virus per Chrome OS
- Aggiornamenti rapidi e invisibili
- Supporto diretto Google 24 ore su 24, 7 giorni su 7



Economici

Il miglior rapporto qualità/prezzo: in termini di risorse, tempo, gestione e durata nessun computer o tablet può competere



Semplici

Non richiedono installazioni, possono essere utilizzati appena tolti dalla scatola e sono poi sempre "pronti all'uso", molto veloci, sono pensati per un utilizzo prevalentemente online



Multiuso

Le impostazioni non sono vincolate al dispositivo ma all'account di chi lo usa: possono perciò essere usati da studenti diversi e mostrare a ognuno diverse configurazioni in base a età o a quanto deciso dal docente

Carrelli di ricarica per Chromebook

Una soluzione completa, chiavi in mano a un prezzo davvero conveniente per creare in un attimo una classe interamente basata sulle esplosive potenzialità educative di G Suite for Education e su Chromebook.

Questi pacchetti, oltre ad includere un numero di **Chromebook Lenovo 14e** (vedi descrizione nella pagina seguente) sufficienti a coprire **una classe intera**, dando a ciascuno studente un dispositivo digitale personale (o uno ogni due nel caso si scelga di puntare sulla soluzione 328231) **includono un carrello di ultima generazione**, che non solo permette di proteggere i Chromebook da furti, manomissioni o danni ma che soprattutto è efficiente ed attento all'ambiente!

Il carrello di ricarica per Chromebook infatti, è compatto, semplice da usare e conveniente. Oltre ai Chromebook **permette di ricaricare anche tablet più piccoli e laptop** con schermi fino a 14" e questo lo rende uno strumento versatile, perfetto per scuole che posseggono già dispositivi di altra natura.

Il carrello è disponibile anche con opzione onView, che consente controllo e monitoraggio dei dispositivi grazie a un piccolo computer e relativo display incorporato: questo strumento e la relativa applicazione basata su web permettono di monitorarne l'utilizzo sia direttamente sullo strumento che da remoto. È ideale per **programmare la ricarica automatica** dei Chromebook negli orari in cui non vengono utilizzati o nelle ore in cui è più conveniente (ad esempio di notte) e arrestare l'utilizzo di corrente quando i dispositivi raggiungono la carica piena, **non sprecando energia** e quindi **riducendo emissioni ed impatto ambientale**.

Disponibili soluzioni anche per acquisti da parte di comitati genitori o programmi di acquisto personale per ciascuna famiglia: contattateci per saperne di più!



Chromebook e arredo intelligente in un unico pacchetto: un connubio vincente, una soluzione potente per dare una spinta entusiasmante ad ogni lezione... e continuare ad entusiasmarci anche a casa!

- 328231 CARRELLO MOBILE PER RICARICA + 16 LENOVO CHROMEBOOK 14E 5.430,00 €
- 328232 CARRELLO MOBILE PER RICARICA + 20 LENOVO CHROMEBOOK 14E 6.580,00 €
- 328233 CARRELLO MOBILE PER RICARICA + 32 LENOVO CHROMEBOOK 14E 10.090,00 €

Schermo Processore RAM Archiviazione

11,6" MediaTek MT8173c 4 GB 32 GB



Lenovo Chromebook 100e - 2° Generazione

Con Google Management Console Education inclusa

- Schermo : 11,6" retroilluminazione LED, risoluzione 1.366x768 (HD)
- Processore : MediaTek MT8173c 2.1 GHz
- Memoria RAM : 4 GB LPDDR3
- Archiviazione : 32 GB eMMC
- Scheda video : PowerVR GX6250
- Connettività : Wi-Fi 802.11a/b/g/n/ac, Bluetooth 4.1
- Porte : USB 3.0, HDMI, microfono/cuffie, lettore schede SD
- Fotocamera : 720p
- Batteria : Fino a 10 ore
- Dimensioni e peso : 290x204x20,4 mm, 1,21 kg
- Sistema operativo : Chrome OS
- Garanzia : 12 mesi

326722 LENOVO CHROMEBOOK 100E - 2° GEN

229,00 €

Schermo Processore RAM Archiviazione

14" AMD A4 9120C 4 GB 64 GB



Lenovo Chromebook 14e

Con Google Management Console Education inclusa

- Schermo : 14" retroilluminazione LED, risoluzione 1.920x1.080 (Full HD)
- Processore : AMD A4 9120C
- Memoria RAM : 4 GB DDR4
- Archiviazione : 64 GB eMMC
- Scheda video : AMD Radeon R4
- Connettività : Wi-Fi 802.11a/b/g/n/ac, Bluetooth 4.2
- Porte : 2 USB 3.0, 2 USB-C, lettore schede micro SD, microfono/audio
- Fotocamera : 720p
- Batteria : Fino a 10 ore
- Dimensioni e peso : 328x225x22,8 mm, 1,48 kg
- Sistema operativo : Chrome OS
- Garanzia : 12 mesi

326345 LENOVO CHROMEBOOK 14E

269,00 €

Schermo Processore RAM Archiviazione

11,6" Celeron N4100 4 GB 32 GB



Lenovo Chromebook 500e - 2° Generazione

Con Google Management Console Education e Lenovo 500e Chrome Pen incluse

- Schermo : 11,6", risoluzione 1.366x768 (HD) touch e ruotabile a 360°
- Processore : Celeron N4100
- Memoria RAM : 4 GB LPDDR4
- Archiviazione : 32 GB eMMC (327189) o 64 GB eMMC (328069)
- Scheda video : Intel UHD Graphics 600
- Connettività : Wi-Fi 802.11ac 2x2, Bluetooth 4.2
- Porte : 2 USB 3.0, 2 USB-C, lettore schede MicroSD, microfono/audio
- Fotocamera : 720p + World Facing 5.0MP
- Batteria : Fino a 10 ore
- Dimensioni e peso : 290x204x20,3 mm, 1,31 kg
- Sistema operativo : Chrome OS
- Garanzia : 12 mesi

327189 LENOVO CHROMEBOOK 500E - 2° GEN (32GB)

332,00 €

328069 LENOVO CHROMEBOOK 500E - 2° GEN (64GB)

352,00 €



Arduino Science Kit Physics Lab

Arduino Science kit è il kit educativo di Arduino: questa soluzione include abbastanza kit e Chromebook per fare attività di Scienze e tecnologia con un'intera (o con mezza) classe. Trova la sua espressione naturale in G Suite for Education, tanto che molte delle attività proposte nel kit ne presuppongono l'uso. Per saperne di più su Arduino vedi sezione Elettronica.

328222 HALF CLASSROOM PACK 2.380,00 €
 328223 FULL CLASSROOM PACK 4.760,00 €



SuperMappeX

Questo set include tutto ciò che serve per realizzare mappe concettuali: l'applicativo SuperMappeX (per saperne di più vedi sezione Software del catalogo) e un Chromebook per sfruttare a lezione tutte le potenzialità di questo strumento didattico. Per saperne di più vedi sezione Software del catalogo.

328281 CHROMEBOOK + SUPERMAPPEX 295,00 €

Servizi



CloudReady

Un nuovo modo di avere l'esperienza dei Chromebook a portata di mano a un costo veramente ridotto nei computer che già si posseggono. CloudReady è un sistema operativo basato sugli stessi principi di Chromebook e Chrome OS e nasce per essere compatibile con praticamente qualsiasi computer prodotto negli ultimi 10 anni.

È un ottimo modo di ottimizzare il budget, o di velocizzare il passaggio all'uso di Chrome OS anche sugli altri dispositivi già in possesso della scuola, ma anche un sistema efficace per svecchiare le macchine datate e rallentate che non si usano più.

Per maggiori informazioni su prezzi e modalità di attivazione contattateci: googleedu@campustore.it

Servizi aggiuntivi per la quotidianità grazie alla collaborazione con KedeA

• GdP - Registro elettronico

Completo e intuitivo è stato sviluppato per essere molto semplice da utilizzare per tutti gli utenti: docenti, segreteria, studenti o genitori. Permette un'estrema personalizzazione e include supporto costante e gratuito.

• Sito edu.it

Un servizio per supportare il passaggio a edu.it e rendere il sito a norma grazie alle certificazioni AgID sull'accessibilità ed all'integrazione di plugin per una comunicazione trasparente di ANAC, Albo online ed Amministrazione Trasparente. Possiamo seguire la manutenzione dell'hosting o la creazione ex novo di un vero sito per la scuola molto semplice da gestire.

• MyEduSuite

Piattaforma sviluppata per semplificare le configurazioni di G Suite for Education automatizzando tutte le procedure di avvio e gestione. Consente di sincronizzare i sistemi scolastici con G Suite for Education in modo automatico, di gestire la manutenzione della suite e supportare il personale in momenti critici come l'avvio di un nuovo anno scolastico.

Per maggiori informazioni su prezzi e modalità di attivazione contattateci: googleedu@campustore.it



School Audit G Suite for Education

Analizzare l'utilizzo della rete scolastica e migliorarne le prestazioni.

Lo scopo di questo servizio è verificare la configurazione della piattaforma G Suite for Education del proprio dominio scolastico analizzando come gli utenti utilizzano gli strumenti a disposizione.

Attraverso questo studio verifichiamo dal pannello di amministrazione della G Suite for Education i parametri principali e i dati dei rapporti interni del dominio per quantificarne l'utilizzo, coinvolgendo sia l'amministratore che un campione di utenti, al fine di valutare le procedure attualmente adottate.

Il vantaggio:

Oltre a ottenere un rapporto obiettivo sull'uso e le impostazioni dell'account G Suite for Education, vi daremo anche una serie di suggerimenti per migliorarne l'utilizzo.

In base a questa valutazione vengono poi proposti obiettivi diversi per ciascun campo d'indagine e viene assegnato un valore per ottenere una certificazione del corretto utilizzo della propria G Suite for Education.

Per maggiori informazioni su prezzi e modalità di attivazione contattateci: googleedu@campustore.it



Formazione

Google Professional Development Partner

CampuStore è Professional Development Partner (PDP) di Google for Education: questo significa che siamo il partner scelto per portare la rivoluzione offerta da Google for Education alle scuole italiane! Ovunque.

Come?

Grazie a un piano di formazione davvero personalizzabile per ogni esigenza e che teniamo in tutta Italia.

Possiamo offrire una gran varietà di workshop tra cui:

- Introduzione generica G Suite for Education
- Corso avanzato G Suite for Education
- Servizio di configurazione e attivazione G Suite for Education
- Corso per amministratori G Suite for Education

Per sapere di più su tutti i piani di formazione sviluppati da CampuStore Academy visita la sezione dedicata di questo catalogo.



Google for Education Bootcamp

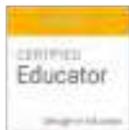
La scelta giusta per chi vuole diventare Google Certified Educator!

Cos'è

Google for Education nasce con lo scopo di dare agli insegnanti strumenti efficaci ed efficienti per il loro lavoro di ogni giorno e certificarne abilità e competenze digitali. Per farlo ha ideato un programma di formazione chiamato Bootcamp che si conclude con **esami** volti ad attestare l'acquisizione di competenze d'uso pratico e concreto sugli strumenti G Suite for Education

Un esame, due livelli

Esistono due livelli di certificazione possibile a cui il Bootcamp rende possibile prepararsi



Google Certified Educator level 1
Il livello iniziale



Google Certified Educator level 2
Il livello avanzato, perfetto per gli appassionati esperti dell'utilizzo degli strumenti Google in classe

Come si svolge?

Un Bootcamp è articolato in due giornate (in genere il sabato e la domenica):

- La prima dalle 9.00 alle 13.00 e dalle 14.00 alle 18.00 (formazione)
- La seconda dalle 9.00 alle 13.00 (formazione) e dalle 14.00 alle 17.00 (esami)

Dove si svolgono?

In tutta Italia: siamo noi a spostarci per venire il più vicino possibile a voi! Il calendario completo è in continuo aggiornamento. Per conoscere tutte le date e gli indirizzi visita: <https://go.campustore.it/google-bootcamp> e segui le nostre pagine social.

Quanto costa?

Ha un costo lievemente variabile in base a location e ai servizi offerti ma in genere per due giornate di formazione piena e certificata il costo complessivo è pari a

150,00 €
a partecipante

E include:

- Un voucher per sostenere l'esame Google Certified Educator di livello 1 o di livello 2
- Un rinfresco e un pranzo leggero per restare carichi e pieni di energia fino a sera
- Dispositivi Chromebook messi a disposizione di ciascun partecipante durante il corso
- Formatori di altissimo livello certificati da Google e facenti parte di CampuStore Academy
- Una location attrezzata con Wi-Fi e cablaggio adeguato

Attenzione! Non è obbligatorio sostenere l'esame alla fine delle due giornate: è possibile portare con sé il voucher omaggio e provare a passarlo in un secondo momento.

I formatori

Le due giornate di formazione sono molto intense e sono tenute da **educatori certificati Google for Education**. È un'occasione unica: per tutto il weekend i nostri formatori saranno a tua disposizione per risolvere tutti i dubbi che potreste avere.

Anche con Carta del docente

La certificazione di partecipazione all'evento è **riconosciuta dal MIUR** grazie alla collaborazione con De Agostini Scuola, ente formatore accreditato per la formazione del personale della scuola con decreto del 5/7/2013 ed è acquistabile anche con Carta del Docente.



In
tutta
Italia!

Schermo Processore RAM Archiviazione

10,1" Celeron N4000 4 GB 128 GB



Tablet Lenovo IdeaPad D330

Schermo : 10,1" retroilluminazione LED touchscreen, risoluzione 1920x1200 px
Processore : Intel Celeron N4000
Memoria RAM : 4 GB DDR4L
Archiviazione : 128 GB eMMC espandibile tramite slot micro-SD (fino a 128GB)
Scheda video : Intel HD Graphics
Connettività : Wi-Fi 802.11a/b/g/n/ac, Bluetooth 4.1
Porte : USB-C, Jack combinato per cuffia/microfono, USB 2.0 su dock tastiera
Fotocamera : 5 MP (posteriore), 2 MP (anteriore)
Batteria : Ioni di Litio, 39 Wh
Dimensioni e peso : Tablet: 249 x 17, x 9,5 mm, 594 g. Dock: 249x186x8 mm, 512 g
Sistema operativo : Windows 10 Pro Academic
Garanzia : 12 mesi

329949 LENOVO IDEAPAD D330

299,00 €

Schermo Processore RAM Archiviazione

10,1" Snapdragon 429 2 GB 32 GB



Tablet Lenovo Tab M10

Schermo : 10,1" HD IPS multi-touch 10 tocchi, risoluzione 1.280x800 px
Processore : Qualcomm Snapdragon 429
Memoria RAM : 2 GB
Archiviazione : 32 GB eMCP espandibili fino a 128 GB
Scheda video : Qualcomm Adreno 504 GPU
Connettività : Wi-Fi 802.11a/b/g/n/ac, Bluetooth 4.2, WLAN, 4G LTE (327504)
Porte : USB 2.0 Tipo C, jack combinato per microfono/auricolare
Fotocamera : 5 MP (posteriore), 2 MP (anteriore)
Batteria : Polimeri di litio, 4.850mAh
Dimensioni e peso : 242x168x8,1 mm, 480 g
Sistema operativo : Android 9 Pie
Garanzia : 24 mesi

326881 LENOVO TAB M10 ANDROID

134,00 €

327504 LENOVO TAB M10 4G/LTE ANDROID

174,00 €

Schermo Processore RAM Archiviazione

14" o 11,6" AMD A6 o N4100 4 GB 128 GB



Notebook Lenovo 14w e Lenovo 300e

Schermo : 14" IPS FullHD, 1.920x1.080 px : 11,6" IPS HD 1366x768, touchscreen e ruotabile di 360°, penna opzionale.
Processore : AMD A6 9220C : Intel Celeron N4100
Memoria RAM : 4 GB DDR4 : 4 GB LPDDR4
Archiviazione : 128 GB eMMC : 128 GB SSD
Scheda video : AMD Radeon R5 : Intel UHD Graphics 600
Connettività : 802.11ac, Bluetooth 4.2 : 802.11a/b/g/n/ac, Bluetooth 5.0
Porte : USB 3.0 Tipo C, 2x USB 3.0 : 2x USB 3.0, 1x USB 3.1 Type C, 1x HDMI,
Fotocamera : 720p HD : 720p + World Facing 5.0MP
Batteria : Ioni di litio a 3 celle, 57 Wh : 3 celle 42 Whr
Dimensioni e peso : 328x 225x17,7 mm, 1,5 Kg : 290x204x20,85 mm, 1,31 Kg.
Sistema operativo : Windows 10 Pro Academic
Garanzia : 12 mesi

329229 LENOVO 14W

305,00 €

327992 NOTEBOOK LENOVO 300E 2ND GENERATION

339,00 €

330179 PENNA PER LENOVO 300E 2ND GENERATION

40,00 €

Schermo Processore RAM Archiviazione

15,6" i3 o i5 4 GB o 8 GB 500 GB o 256 GB



Notebook Lenovo V130 e Lenovo V15

Schermo : 15,6" LED Full HD, risoluzione 1920x1080 px
Processore : Intel Core i3 (322482) o Intel Core i5 (329989)
Memoria RAM : 4 GB DDR4 (322482) o 8 GB DDR4 (329989)
Archiviazione : 500 GB HDD (322482) o 256 GB SSD (329989)
Scheda video : Intel HD Graphics
Connettività : Wi-Fi 802.11a/b/g/n/ac, Bluetooth 4.1, Gigabit Ethernet
Porte : 2x USB 3.0, HDMI, LAN, lettore schede di memoria
Fotocamera : 720p HD
Batteria : Ioni di litio a 2 celle, 30 Wh (322482) o 35 Wh (329989)
Dimensioni e peso : 375x253x22,3 mm, 1,85 Kg
Sistema operativo : Windows 10 Pro 64-bit
Garanzia : 12 mesi

322482 LENOVO V130 I3

345,00 €

329989 LENOVO V15 I5

557,00 €

*Tutti i dispositivi includono Software per rete didattica Lenovo LanSchool

Schermo Processore RAM Archiviazione

15,6"

i5 o i7

8 GB o
16 GB

512 GB



Notebook Lenovo Thinkpad E15

Schermo	: 15.6" IPS Full HD , risoluzione 1920 x 1080 px
Processore	: Core i5-10210U (329991) o Core i7-10510U (329992, 329993)
Memoria RAM	: 8 GB o 16 GB (329993)
Archiviazione	: 512 GB SSD
Scheda video	: Intel UHD Graphics o AMD Radeon RX 640 2 GB (329993)
Connettività	: Wi-Fi 802.11a/b/g/n/ac, Bluetooth 5.0, Gigabit Ethernet
Porte	: HDMI, USB 2.0, USB 3.1 Type C, RJ-45, 2x USB 3.1, microfono/cuffia
Fotocamera	: 720p HD
Batteria	: Ioni di litio, 45 Wh
Dimensioni e peso	: 369 x 252.5 x 19.9 mm, 2.12 kg
Sistema operativo	: Windows 10 Pro
Garanzia	: 12 mesi

329991 LENOVO THINKPAD E15 I5-10210U 8GB

762,00 €

329992 LENOVO THINKPAD E15 I7-10510U 8GB

871,00 €

329993 LENOVO THINKPAD E15 I7-10510U 16GB RX640

980,00 €

Schermo Processore RAM Archiviazione

13,3"

i5 o i7

8 GB o
16 GB

512 GB



Notebook Lenovo ThinkBook 13s

Schermo	: 13.3" IPS Full HD, risoluzione 1920 x 1080 px
Processore	: Intel Core i5-8265U (327547) o Intel Core i7-8565U (327548)
Memoria RAM	: 8 GB DDR4 (327547) o 16 GB DDR4 (327548)
Archiviazione	: 512 GB SSD
Scheda video	: Intel UHD Graphics 620
Connettività	: Wi-Fi 802.11a/b/g/n/ac, Bluetooth 5.0
Porte	: 2x USB 3.0, USB 3.1 type C, HDMI, microfono/cuffia
Fotocamera	: 720p HD
Batteria	: Ioni di litio, 45Wh
Dimensioni e peso	: 307.6x216.4x15.9 mm, 1.32 kg
Sistema operativo	: Windows 10 Pro
Garanzia	: 12 mesi

327547 LENOVO THINKBOOK 13S I5

762,00 €

327548 LENOVO THINKBOOK 13S I7

980,00 €

Processore RAM Archiviazione

i3 o i5

8 GB

256 GB



PC Lenovo V530 Tower

Processore	: Intel Core i3 9100 (329997) o Intel Core i5 9400 (329996)
Memoria RAM	: 8 GB DDR4
Archiviazione	: 256 GB SSD
Scheda video	: Intel UHD Graphics 630 (329997) o dedicata GeForce GT730 (329996)
Connettività	: Wi-Fi 802.11a/b/g/n/ac, Bluetooth 4.0
Porte	: 8x USB 3.1, 2x microfono, 1x cuffie, 2x USB 2.0, 1x seriale, 1x ingresso audio, 1x uscita audio, 1x VGA, 1x DisplayPort, 1x HDMI
Alimentazione	: 120/230 V c.a. (50/60 Hz)
Dimensioni e peso	: 145x276x360 mm, 5,7 kg
Sistema operativo	: Windows 10 Pro
Garanzia	: 12 mesi

329997 LENOVO V530 I3

435,00 €

329996 LENOVO V530 I5

544,00 €

325393 LENOVO THINKVISION S24E-10 - MONITOR LED FULLHD 23.8"

99,00 €

Processore RAM Archiviazione

i3 o i5

4 GB o
8 GB

256 GB



PC Lenovo V530 All-in-one

Schermo	: LED 21.5" 1.920x1.080 px (327551) o LED 23.8" 1.920x1.080 px touch (328523)
Processore	: Intel Core i3-8100T (327551) o Intel Core i5-9400T (328523)
Memoria RAM	: 4 GB DDR4 (327551) o 8 GB DDR4 (328523)
Archiviazione	: 256 GB SSD
Scheda video	: Intel UHD Graphics 630
Connettività	: Wi-Fi 802.11a/b/g/n/ac, Bluetooth 4.0
Porte	: 2x HDMI, 3x USB 2.0, USB 3.0, USB 3.1, RJ-45, Microfono/Auricolare
Fotocamera	: integrata 720p
Alimentazione	: 120/230 V c.a. (50/60 Hz)
Dimensioni e peso	: 490,2x228x408,7 mm; 6,1 kg (327551) o 542.7x227.9x437.4 mm, 7 kg (328523)
Sistema operativo	: Windows 10 Pro
Garanzia	: 12 mesi

327551 LENOVO V530 21.5"

598,00 €

328523 LENOVO V530 23.8" TOUCH

762,00 €

*Tutti i dispositivi includono Software per rete didattica Lenovo LanSchool



HP ProBook x360

Pensato per la scuola e adattabile ad ogni stile di apprendimento

Migliora i risultati dell'apprendimento, ottimizza il lavoro degli insegnanti e coinvolgi gli studenti con il potente, resistente e versatile HP ProBook x360. Si trasforma facilmente da notebook a tablet, dalla modalità stand a tenda ed è ideale per l'uso sia a scuola sia a casa.

Progettato per gli studenti e la classe

La vita per i responsabili IT e gli insegnanti della scuola sarà più semplice, grazie a un PC facile da trasportare, progettato per resistere agli urti, con lo schermo Corning Gorilla Glass 3, con materiali costruttivi co-stampati in gomma industriale e con tastiera resistente agli schizzi di lieve entità.

Favorisci l'apprendimento misto

Scopri un'esperienza di apprendimento flessibile con un PC che ruota a 360°, con doppia fotocamera adatta ad ogni attività, per:

- Creare contenuti in modalità notebook
- Collaborare in modalità stand
- Condividere ed effettuare presentazioni in modalità tenda
- Leggere, scrivere e disegnare in modalità tablet

Eccezionale versatilità

Annota, disegna, risolvi problemi matematici e prendi appunti direttamente sullo schermo con la tecnologia touch premium integrata e la Active Pen inclusa che regala un'esperienza di inchiostro digitale, del tutto simile a carta, penna o pennello.

330177 PROBOOK X360 G5 N4000 64GB
330178 PROBOOK X360 G5 N5000 128GB

330,00 €
389,00 €

Specifiche tecniche

Schermo	11,6" multi-touch 10 tocchi, risoluzione 1.366x768 px, ruotabile a 360°
Processore	Intel Celeron N4000 (330177) o Intel Pentium Silver N5000 (330178)
Memoria RAM	4GB DDR4-2400
Archiviazione	64GB (330177) o 128 GB (330178)
Scheda video	Intel UHD 600 (330177) o Intel UHD 605 (330178)
Connettività	Wifi 802.11a/b/g/n/ac, Bluetooth 5, Gigabit Ethernet
Porte	2x USB 3.1, USB Type-C, RJ-45, cuffia/microfono, HDMI 2.0a
Fotocamera	singola frontale 720p (330177); doppia webcam 720p frontale e 5 Mpx posteriore (330178)
Batteria	Ioni di litio a 3 celle (48 Wh), ricarica al 90% in 90 minuti
Dimensioni e peso	300 x 205,3 x 21,2 mm, 1,44 kg
Sistema operativo	Windows 10 Pro Academic
Garanzia	12 mesi carry-in estendibile





Schermo Processore RAM Archiviazione

11,6"

AMD A4-9120C

4 GB

32 GB



HP Chromebook 11A G8

Con Google Management Console Education inclusa

Schermo	11,6" HD
Processore	AMD A4-9120C 1,6 Ghz
Memoria RAM	4 GB
Archiviazione	32 GB
Scheda video	Radeon R4 600 Mhz
Connettività	Wi-Fi 5, Bluetooth 4.2
Porte	2x USB 3.1, 2x USB 2.0, 1x microSD, microfono/cuffie
Fotocamera	720p HD
Batteria	Fino a 10 ore
Dimensioni e peso	295x205x188 mm, 1,37 Kg
Sistema operativo	ChromeOS con Google Management Console
Garanzia	12 mesi estendibile

330087 HP CHROMEBOOK 11A G8 CON GOOGLE MANAGEMENT CONSOLE

312,00 €

Schermo Processore RAM Archiviazione

15,6"

i3/i5 o AMD A4

4 GB o 8 GB

256/500 GB o 1 TB



Notebook HP 250/255

Schermo	15,6" SVA antiriflesso retroilluminazione WLED, risoluzione 1366x768 px
Processore	Intel Core i3-7020U (327338) o AMD A4-9125 (326269) o i5 (326928)
Memoria RAM	4 GB DDR4 o 8GB DDR4 (326928)
Archiviazione	1TB HDD (327338) o 500 GB HDD (326269) o SSD 256 GB (326928)
Scheda video	Intel HD 620 (327338) o AMD Radeon R3 (326269)
Connettività	Wi-Fi 802.11a/b/g/n/ac, Bluetooth 4.2, Gigabit Ethernet
Porte	2x USB 3.1, USB 2.0, HDMI 1.4b, VGA, RJ-45, cuffie/microfono
Fotocamera	HP TrueVision HD Camera; HP VGA Camera
Batteria	Ioni di litio a 3 celle
Dimensioni e peso	380x253,8x23,8 mm; 1,86 kg o 376x246x22,5 mm; 1,78 kg
Sistema operativo	Windows 10 Pro Academic
Garanzia	12 mesi pick'up'return

327338 HP 250 I3 4GB/HDD 1TB

345,00 €

326825 HP 250 I5 8GB/SSD 256 GB

552,00 €

326269 HP 255 AMD A4 4GB/HDD 500GB

310,00 €

Processore RAM Archiviazione Scheda video

i7-9700

16 GB

512 GB SSD

RTX 2080



Workstation HP Z1 Tower G5

Processore	Intel Core i7-9700
Memoria RAM	16GB DDR4 2666Mhz
Archiviazione	512GB SSD + Cache 16GB SSD 3D Xpoint (Optane)
Scheda Video	Nvidia GeForce RTX 2080 8GB DDR5
Connettività	LAN GbE (Intel I219LM)
Porte	4x USB 2.0, 4x USB 3.1 gen2, 2x USB 3.1 gen2, 1x USB-C 3.1 Gen2, 1x cuffie, 1x RJ45
Dimensioni e peso	Dimensioni (LxPxH) 154 x 370 x 365 mm, Peso 9,86 kg
Sistema operativo	Windows 10 Pro
Garanzia	36 mesi on-site

328730 WORKSTATION HP Z1 TOWER G5

1.920,00 €

329763 HP PRODISPLAY P244 MONITOR 23,8" FHD

155,00 €

328650 VISORE HP REVERB VR1000 PROF. ED. (WINDOWS MIXED REALITY)

649,00 €

Processore RAM Archiviazione

i3/i5 o AMD Ryzen 5

8 GB

256 GB



HP Pro Desk 400

Processore	HP Pro Desk 400 G6 Micro Tower	HP Pro Desk 400 G5/405 G4 Mini
Memoria RAM	Intel Core i3-9100	Intel Core i5-9500T o AMD Ryzen 5
Archiviazione	8 GB DDR4	8 GB DDR4
Scheda video	256 GB SSD	256 GB SSD
	Intel UHD Graphics 630	Intel UHD Graphics 630 o Radeon Vega 11
Connettività	Wi-Fi 802.11, Bluetooth 5, LAN	Wi-Fi 802.11, Bluetooth 5, LAN
Porte	4xUSB 2.0, 4xUSB 3.1, 1xVGA, 1xDisplayPort. 1x RJ-45	6x USB, VGA, DisplayPort
Dimensioni e peso	170x274x338 mm; 5,47 kg	177x177x34 mm; 1,26 kg
Sistema operativo	Windows 10 Pro	Windows 10 Pro Academic
Garanzia	12 mesi on-site estendibile	12 mesi on-site estendibile

328400 HP PRODESK 400 G6 MICRO TOWER I3 8 GB/SSD 256 GB

470,00 €

330083 HP PRODESK 400 G5 MINI I5 8 GB/SSD 256 GB

496,00 €

330220 HP PRODESK 405 G4 MINI R5 PRO 2400GE 8 GB/SSD 256 GB

470,00 €

328078 MONITOR HP P224 21,5" LED FULL-HD HDMI/VGA/DP

115,00 €

- Schermo: 10"
- Processore: Pentium Gold
- RAM: 4 GB o 8 GB
- Archiviazione: 64 GB o 128 GB



Microsoft Surface Go

- Schermo: 10" touchscreen, risoluzione 1.800x1.200 px
- Processore: Intel Pentium Gold 4415Y
- Memoria RAM: 4 GB LPDDR3 (322549) o 8 GB LPDDR3 (322704)
- Archiviazione: 64 GB SSD (322549) o 128 GB SSD (322704)
- Scheda video: Intel HD Graphics 615
- Connettività: Wi-Fi Networking 802.11a/b/g/n/ac, Bluetooth 4.1
- Porte: USB 3.0 type C, Jack 3.5 mm combo, Microsoft Surface Connector
- Fotocamera: 8 MP (posteriore), 5 MP (anteriore)
- Batteria: Ioni di Litio, 27 Wh
- Dimensioni e peso: 245x175x8.3 mm, 522 g
- Sistema operativo: Windows 10 Pro Academic
- Garanzia: 24 mesi

- 322549 MICROSOFT SURFACE GO 4 GB/SSD 64 GB
- 322704 MICROSOFT SURFACE GO 8 GB/SSD 128 GB

- 381,00 €
- 501,00 €

- Schermo: 12,3"
- Processore: i5
- RAM: 4 GB o 8 GB
- Archiviazione: 128 GB



Microsoft Surface Pro 7

- Schermo: 12.3" touchscreen, risoluzione 2.736x1.824 px
- Processore: Intel Core i3-1005G1 o i5-1035G4
- Memoria RAM: 4 GB LPDDR4 / 8 GB LPDDR4
- Archiviazione: 128 GB SSD
- Scheda video: Intel UHD Graphics o Intel IRIS Plus
- Connettività: Wi-Fi 802.11a/b/g/n/ac, Bluetooth 4.1
- Porte: USB 3.0, Jack da 3,5 mm, Mini DisplayPort, Surface Connect, lettore schede microSDXC
- Fotocamera: 8 MP (posteriore), 5 MP (anteriore)
- Batteria: Ioni di Litio, 45 Wh
- Dimensioni e peso: 292x201x8.5 mm, 775 g
- Sistema operativo: Windows 10 Pro
- Garanzia: 12 mesi

- 328974 MICROSOFT SURFACE PRO 7 I3 4GB SSD 128GB
- 329999 MICROSOFT SURFACE PRO 7 I5 8GB SSD 128GB

- 762,00 €
- 899,00 €

- Schermo: 28"
- Processore: i7
- RAM: 16 GB
- Archiviazione: 1 TB



Microsoft Surface Studio 2

- Schermo: 28" 4500 x 3000 px TouchScreen 10 tocchi con inclinazione regolabile. Surface Pen inclusa e cursore Surface Dial opzionale.
- Processore: Intel Core i7-7820HQ
- Memoria RAM: 16GB DDR4
- Archiviazione: 1TB SSD
- Scheda Video: Nvidia GeForce GTX1060 6GB
- Connettività: GigE, Wi-fi 802.11 a/n/g/n/ac, Bluetooth 4.0
- Porte: 4x USB 3.0 - Type A, 1x USB-C, 1x cuffie/microfono, 1x RJ45 GbE
- Fotocamera: 5 Mpx (Windows Hello)
- Alimentazione: 120/230V c.a. (50/60Hz)
- Dimensioni e peso: Schermo: 638x43913 mm; Base: 249x221x33 mm; Peso: 9,56 Kg
- Sistema Operativo: Windows 10 Pro
- Garanzia: 1 anno estendibile

- 325231 SURFACE STUDIO 2 I7 16GB/SSD1TB GTX1060
- 327128 CURSORE SURFACE DIAL

- 3402,00 €
- 110,00 €

Accessori Microsoft Surface

La **Surface Pen** offre la più naturale esperienza di scrittura e disegno. Con il supporto dell'inclinazione per l'ombreggiatura, si hanno a disposizione 4.096 livelli di sensibilità alla pressione e l'inchiostro digitale scorre direttamente dalla punta della Pen allo schermo. Dimensioni e peso: 146x9,7x9,7 mm, 20 g.

Fusione di eleganza, comfort e tecnologia, le **tastiere ultrasottili** per Surface Go e Surface Pro **Signature Type Cover** sono dotate di un keyset meccanico completo, tasti retroilluminati, una spaziatura ottimale tra i tasti per una digitazione veloce e fluida e di un **ampio trackpad in vetro** per un controllo e una navigazione accurati. Dimensioni e peso: 245x175 mm, 245 g.

Il **Surface Mobile Mouse** offre uno scorrimento fluido e il **design discreto e leggero**, lo rende facile da trasportare, senza l'ingombro dei mouse tradizionali (107x60x25 mm per soli **78 g** di peso batterie incluse). I codici si riferiscono alla versione Platino, altri colori su richiesta.

- 316097 MICROSOFT SURFACE PEN PER SURFACE PRO/GO/BOOK
- 323434 MICROSOFT SURFACE GO SIGNATURE TYPE COVER
- 316907 MICROSOFT SURFACE PRO SIGNATURE TYPE COVER
- 323110 MICROSOFT SURFACE MOBILE MOUSE

- 72,30 €
- 92,50 €
- 119,00 €
- 23,50 €





Soluzioni per Apple e Swift Playgrounds

Queste pagine sono dedicate agli **appassionati di iPad a scuola**: vi abbiamo riportato supporti tecnologici approvati da Apple e tutte le soluzioni programmabili oggi ufficialmente compatibili con Swift Playgrounds.

Marbotic

Il meglio di due mondi – umano e digitale – in un unico strumento.

Inspirata al **metodo Montessori**, Marbotic è una linea di set composti da **numeri o lettere in legno**, supporti fisici e tangibili quindi, pensati per essere facilmente manipolabili fin dai 3 anni d'età.

Questi tasselli si combinano con delle **app educative per iPad di difficoltà progressiva**. Lettere e numeri vanno posizionati sullo screen dell'iPad man mano che l'app pone quesiti rendendo così l'interazione tra un tradizionale gioco in legno e un'innovativa attività digitale estremamente fluida e naturale.

Come scegliere il set?

Il **set educativo** unisce lettere e numeri in un unico set con confezione in legno e permette di utilizzare i tasselli con **ben 7 app educative diverse**.

Numeri è composto da 10 numeri in legno e 3 app.

Lettere è composto da 26 lettere e 3 app.

Età: 3+

313014 NUMERI

33,00 €

313015 LETTERE

49,00 €

313016 BUNDLE (LETTERE + NUMERI)

79,00 €





Swift Playgrounds

Swift Playgrounds insegna a programmare in modo semplice e coinvolgente. Nell'app è disponibile una serie completa di lezioni create da Apple: si comincia da "Nozioni fondamentali di Swift", un gioco per imparare le basi in cui si utilizza il codice per guidare un personaggio in un mondo in 3D. Da lì in poi, la porta è aperta per apprendere i concetti più complessi. Volete far fare ai robot cose incredibili? Bastano poche righe di codice. Scoprite qui di seguito i robot e droni programmabili con Swift Playgrounds... e prenderanno vita sotto i vostri occhi.



LEGO MINDSTORMS Education EV3

Costruire la robotica educativa... un mattoncino alla volta. LEGO MINDSTORMS Education EV3 è un set di robotica che permette di costruire modelli meccanizzati con i mattoncini, combinarli con motori e sensori e quindi programmarli grazie a un'interfaccia intelligente aperta.

Età: 12+

Per saperne di più visita la sezione Robotica educativa di questo catalogo.

296385 LEGO MINDSTORMS EDUCATION EV3

407,00 €



littleBits Droid inventor kit

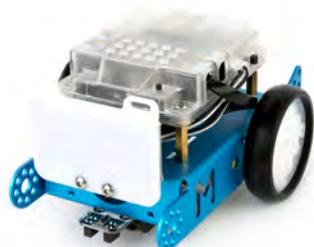
Con questo set è possibile creare R2™ o un altro droide di propria invenzione e dargli vita grazie a coding e blocchetti elettronici littleBits.

Età: 8+

Per sapere di più su littleBits, il sistema magnetico per lo studio dell'elettronica visita la sezione Elettronica educativa di questo catalogo.

315590 LITTLEBITS DROID INVENTOR KIT

82,00 €



mBot

Un robot in alluminio da assemblare, economico e versatile. Può rilevare ostacoli, seguire una linea, emettere suoni e segnali luminosi, essere telecomandato, comunicare via infrarossi con un altro robot. Oltre al mBlock, mBot è programmabile anche con Swift Playground.

Età: 8+.

Per saperne di più visita la sezione Robotica educativa di questo catalogo.

328508 MBOT-S BLUETOOTH EXPLORER KIT BLU

77,90 €

Apple e Swift Playgrounds



Codey Rocky

Un robot educativo che permette di sperimentare in modo semplice e intuitivo concetti di coding, Intelligenza artificiale e IoT. Oltre al doppio linguaggio di programmazione basato su Scratch 3.0, Codey Rocky è programmabile anche con Swift Playground.

Età: 6+

Per saperne di più visita la sezione Robotica educativa di questo catalogo.

326779 CODEY ROCKY

99,00 €

Neuron

Una piattaforma di blocchi elettronici controllabili e programmabili che introduce i bambini all'elettronica e alle STEAM in modo facile e divertente.

Età: 6+.

Per saperne di più visita la sezione Robotica educativa di questo catalogo.

324461 NEURON ARTIST KIT

123,00 €

324463 NEURON EXPLORER KIT

163,00 €



Dash and Dot

Dash è un robot programmabile dotato di ruote e sensori che gli consentono di muoversi in tutte le direzioni. Dot è un robot di forma sferica che può impartire ordini a Dash via infrarossi.

Età: 5-10.

Per saperne di più visita la sezione Robotica educativa di questo catalogo.

306904 DASH

151,00 €

315988 DOT

63,00 €

315989 WONDER PACK (DASH + DOT + ACCESSORI)

235,00 €

Sphero BOLT

Sphero BOLT è una sfera robotica programmabile, che permette di imparare le basi della programmazione divertendosi. Permette di iniziare a nutrire in classe le competenze specifiche e trasversali richieste nel XXI secolo

Età: 6+

Per saperne di più visita la sezione Robotica educativa di questo catalogo.

322952 SPHERO BOLT

139,00 €



Drone DJI Tello Edu

Un drone programmabile perfetto per studiare in modo originale le materie STEAM! Include quattro tappetini grazie ai quali gli studenti possono programmare il drone a riconoscere i punti per definire la propria posizione ed eseguire una risposta specifica.

Età: 12+

Per saperne di più visita la sezione Robotica educativa di questo catalogo.

324668 TELLO EDU

131,00 €

Stampanti multifunzione



Tecnologia: Inkjet
Formati: A4 o A3
Velocità: Fino a 39 ppm

HP OfficeJet Pro

Le stampanti HP della serie OfficeJet Pro permettono di lavorare sempre e ovunque eseguendo stampe, scansioni e copie in tutta semplicità dallo smartphone, grazie all'applicazione di stampa da mobile HP Smart. Grazie a Smart Tasks è invece possibile ridurre il numero di passaggi e delle attività ripetitive ed inviare scansioni, email e altro ancora con un solo clic.

Tipo	Colore e bianco e nero
Tecnologia	HP Thermal Inkjet - Quadricromia
Funzioni	Stampa, copia, scansione, fax
Formato massimo	A4 (327554) o A3/Ledger (317508)
Display	LCD Touchscreen da 6,75 cm
Velocità	Fino a 39 ppm (327554) o fino a 33 ppm (317508)
Scansione	Fino a 1200 dpi
Connessioni	USB 2.0, LAN, Wi-Fi, host USB, Airprint

327554 HP OFFICEJET PRO 9025 270,00 €
317508 HP OFFICEJET PRO 7740 235,00 €



Tecnologia: Laser
Formati: A4
Velocità: Fino a 28 ppm

HP LaserJet Pro MFP M148fdw

Documenti fronte/retro di qualità professionale costante con toner per la stampa di 1.000 pagine già incluso.

Stampa in tutta semplicità dai dispositivi mobile per risparmiare tempo ed energia con questa multifunzione HP LaserJet Pro.

Tipo	Bianco e nero
Tecnologia	Laser
Funzioni	Stampa, copia, scansione, fax
Formato massimo	A4, A5, B5 (JIS), A6
Display	Pannello di controllo retroilluminato a 2 righe
Velocità	Fino a 28 ppm
Scansione	1.200x1.200 dpi
Connessioni	USB 2.0, LAN, Wi-Fi, Airprint

327553 HP LASERJET PRO MFP M148FDW 174,00 €



Tecnologia: Inkjet
Formati: A3
Velocità: Fino a 35 ppm

Brother MFC-J6530DW

Stampante in grado di gestire una varietà di tipi di carta fino al formato A3 consentendo al contempo di mantenere un'elevata produttività grazie alla velocità di stampa e a un tempo di prima stampa di soli 6 secondi. Dotata del sistema Wi-Fi Direct per la stampa in modalità wireless dal proprio dispositivo.

Tipo	Colore e bianco e nero
Tecnologia	Inkjet
Funzioni	Stampa, copia, scansione
Formati	A3, A4, Lettera, A5, A5 (lato lungo), A6, Executive, Legal, Folio, Mexico Legal
Display	Touch screen a colori da 6,8 cm
Velocità	Fino a 35 ppm
Scansione	Fino a 1.200x2.400 dpi
Connessioni	USB, LAN, Wi-Fi 802.11b/g/n

314995 BROTHER MFC-J6530DW 210,00 €



Tecnologia: Laser
Formati: A4
Velocità: Fino a 31 ppm

Brother DCP-L8410CDW

Brother DCP-L8410CDW stampa, scannerizza e copia a colori in modo efficiente grazie alle elevate velocità di funzionamento e a un display touchscreen da 9,3 cm estremamente intuitivo.

L'interfaccia intuitiva e l'ampia compatibilità garantiscono l'utilizzo di servizi professionali cloud, tra cui ad esempio Dropbox e Google Drive.

Tipo	Colore e bianco e nero
Tecnologia	Laser
Funzioni	Stampa, copia, scansione
Formati	A4, Lettera, A5, A5 (lato lungo), A6, Executive, Legal, Folio, Mexico Legal
Display	Touch screen a colori da 9,3 cm
Velocità	Fino a 31 ppm
Scansione	Fino a 1.200x600 dpi
Connessioni	USB, LAN, Wi-Fi 802.11b/g/n

316095 BROTHER DCP-L8410CDW 349,00 €



Cuffie

Le migliori soluzioni audio per l'education

Il *listening* - l'ascolto - è una delle parti fondamentali dell'apprendimento di una lingua. È bene quindi praticarlo con i migliori strumenti, che garantiscano la qualità del suono riducendo al contempo i rumori di fondo. L'attività di *listening*, e quindi la comprensione della lingua straniera parlata, è diventata ancora più importante da quando ogni primavera più di un milione e mezzo di studenti dalla primaria alla secondaria di secondo grado affrontano le **prove nazionali INVALSI**.

In particolare, le classi III della secondaria di primo grado e II e V della secondaria di secondo grado **affrontano al computer una prova di inglese** che prevede un test di ascolto: per affrontarlo al meglio e senza imprevisti è bene che le scuole siano dotate dei migliori dispositivi audio.

Cuffie stereo

Queste cuffie garantiscono un **suono incredibile a un prezzo davvero contenuto** e con il comodissimo controllo del volume lungo il cavo, sono **perfette per delle configurazioni education**.

I cuscinetti auricolari, sostituibili e rivestiti in finta pelle, **riducono il rumore di fondo** e sono **facili da pulire**. L'archetto di supporto regolabile permette di adattarsi in maniera comoda anche alle teste più piccole.

Sono dotate di speaker da 40mm con bassi profondi per un audio chiaro e cristallino, e cavo extra lungo da 2,43 m. Disponibili in versione **on-ear** e **over-ear** (più isolanti), con attacco jack da 3,5 mm **singolo**.

- 309078 ON-EAR JACK SINGOLO 14,00 €
- 309070 OVER-EAR JACK SINGOLO 23,40 €



EDU-175
ON-EAR



EDU-375
OVER-EAR

Perfette per prove INVALSI e laboratori di lingue



EDU-455
OVER-EAR

EDU-255
ON-EAR

Cuffie stereo con microfono

Queste cuffie stereo con microfono sono dotate di cuscinetti morbidi di grandi dimensioni in finta pelle **facilmente pulibili e sostituibili**.

Il microfono con la **cancellazione del rumore** e protezione contro i disturbi dovuti a soffi o respiri e la **regolazione volume sul filo** le rendono ideali per laboratori linguistici e multimediali.

Certificate con il massimo punteggio per **software di riconoscimento vocale Nuance**, sono dotate di speaker da 40 mm per bassi profondi e un suono chiaro e cristallino e cavo lungo da 2,43 metri. Disponibili in versione **on-ear** e **over-ear** (più isolanti), con attacco jack da 3,5 mm **singolo, doppio o USB**.

- 309080 ON-EAR JACK SINGOLO 18,70 €
- 309073 OVER-EAR JACK SINGOLO 28,00 €
- 309069 ON-EAR JACK DOPPIO 18,70 €
- 309071 OVER-EAR JACK DOPPIO 28,00 €
- 309079 ON-EAR USB 30,00 €
- 309072 OVER-EAR USB 39,00 €



CampusPhoto

Accendere la creatività, sperimentare con la tecnologia particolare, avvicinare a nuove professioni sempre più richieste, affrontare le materie del curriculum in modo innovativo: perché non creare **un ambiente dove studenti e ragazzi possono creare contenuti multimediali**, editarli, pubblicarli e condividerli? Con i **kit CampusPhoto**, disponibili nelle versioni Base ed Expert, potete portare a scuola o in qualsiasi ambiente educativo tutto il necessario per la produzione multimediale. Dando vita a un ambiente come questo, gli studenti possono **consolidare e rielaborare le proprie conoscenze** in uno spazio entusiasmante, reinterpretandole e analizzandole in chiave innovativa lavorando in gruppo.

Kit CampusPhoto

Il **kit base CampusPhoto** contiene tutto il necessario per creare i propri contenuti multimediali, avvalendosi anche di smartphone. È composto da:

- **Fotocamera reflex** digitale Canon EOS 2000D con obiettivo EF-S 18-55 MM IS, scheda SD da 64 GB class 10 e borsa a tracolla
- **Treppiedi Compact Action** con testa joystick e sistema di attacco GripTight Pro per dispositivi mobili
- **Treppiedi GorillaPod Mobile Rig** a giunti sferici con tre bracci per supporto di dispositivi mobili (come smartphone) e accessori
- **Mini treppiede** portatile
- **Luce LED LUMIMUSE 6**
- **Pannello LED Lykos Bicolor** con controllo remoto Bluetooth
- **Fondale Chromakey** verde ripiegabile 180x275 cm con stativi Mini Compact Alu con sistema pneumatico
- **Software Zu3D** per creare video e film d'animazione in modo rapido e semplice, ideale per tutte le età
- Kit con stativo e supporto magnetico per fondali
- Borsa per stativi

Il **kit Expert CampusPhoto** è composto dalla stessa fotocamera, fondale Chromakey con relativi accessori e software Zu3D ma inserisce **treppiedi e luci più professionali**, per chi vuole realizzare il miglior spazio multimediale possibile:

- **Cavalletto Befree LIVE Advanced** in alluminio con chiusura Twist
- **Kit cavalletto 190X** in alluminio con testa 3 vie
- **Braccetto anti-rotazione** che assicura che l'attrezzatura sia saldamente fissata al braccio senza che possa ruotare
- **Treppiedi GorillaPod Rig** a giunti sferici con tre bracci per supporto di fotocamera e accessori
- **2x Pannello LED Lykos Bicolor** con controllo remoto Bluetooth
- **Borsone con rotelle** per il trasporto del sistema di illuminazione, della fotocamera e degli accessori, leggera e comoda da spostare

327713 KIT BASE CAMPUSPHOTO 1.700,00 €
 327714 KIT EXPERT CAMPUSPHOTO 2.800,00 €

Kit Green Screen 180x210 cm con stativi

Per chi ha già l'attrezzatura fotografica necessaria e vuole iniziare a sperimentare con il Chroma Key, questo kit include il fondale verde e gli stativi.

327501 KIT GREEN SCREEN 180X210 CM CON STATIVI 330,00 €



Storytelling, videomaking e podcasting



Microfoni

Questi microfoni direzionali o trasmettitori wireless sono perfetti per la registrazione dell'audio usati in combinata con una videocamera:

- VideoMic, nelle versioni Standard e Pro+, sono microfoni direzionali a fucile da agganciare alla propria video o fotocamera per la registrazione di audio in altissima qualità
- Wireless Go è un kit composto da trasmettitore e ricevitore audio con batterie ricaricabili incluse, piccoli e leggeri, per girare video con audio di alta qualità in modalità wireless fino a 70 m
- Filmmaker Kit è la versione professionale del kit Wireless Go
- Il microfono M1 è il classico microfono dinamico cardiode per voce o strumenti musicali

315417	MICROFONO DIREZIONALE VIDEOMIC	89,00 €
325656	MICROFONO DIREZIONALE VIDEOMIC PRO+	279,00 €
327356	WIRELESS GO KIT	199,00 €
316702	FILMMAKER KIT	339,00 €
269038	MICROFONO DINAMICO M1	79,00 €



Kit per registrazione podcast

Tutto ciò che serve per podcasting professionale e registrazione digitale. Uno studio di registrazione completo che include:

- Interfaccia audio USB ad alta risoluzione 2 IN / 2 OUT con plug-and-play per sistemi operativi Windows e MacOS
- Mixer professionale a 5 ingressi con EQ 2-bande "British"
- Microfono a trasmissione dinamico con filtro antipop a 2 stadi
- Cuffie da studio ad alte prestazioni con ampia risposta in frequenza
- Supporto per microfono da tavolo, cavo microfono XLR e 2 cavi stereo RCA
- Software Podcasting completo (Podifier, Juice, PodNova, Golden Ear) e un potente editor audio (Audacity) scaricabili gratuitamente
- Guida rapida al podcasting

309211	KIT PER REGISTRAZIONE PODCAST	87,00 €
--------	-------------------------------	---------



PadCaster

Padcaster è il primo passo perfetto per trasformare il tuo iPad in un potente strumento all-in-one per la produzione mobile.

Perfetto per scuole, giornalisti, registi, aziende di ogni dimensione, il **Padcaster Starter Kit** è un ottimo sistema di produzione video entry-level che ti consente di raccontare la tua storia con strumenti mobili e professionali e include: Custodia, Microfono unidirezionale, splitter per microfono/cuffie, obiettivo multifunzione grandangolare/macro, treppiede e monopiede a testa fluida, adesivo per obiettivo, zaino imbottito.

La **versione Studio kit** include inoltre: teleobiettivo 2x, microfoni a gelato e Lavalier, luce a LED, Green screen 152x213 cm, ruote Dolly per treppiede, Super Shade cover, Teleprompter (gobbo) per smartphone con telecomando e kit di pulizia, cuffie stereo

330145	PADCASTER STARTER KIT PER IPAD 9.7"	623,00 €
330147	PADCASTER STARTER KIT PER IPAD 10,2"	623,00 €
309206	LUCE LED PER PADCASTER	88,00 €
329817	PADCASTER STUDIO KIT BUNDLE PER IPAD 9.7"	1450,00 €
330148	PADCASTER STUDIO KIT BUNDLE PER IPAD 10,2"	1450,00 €
328904	APPLE IPAD 7TH GEN. 10.2" 32GB WIFI	340,00 €



Sport Camera Wi-Fi

Questa sport camera con Wi-Fi offre un **supporto semplice e divertente per catturare le immagini**. Si può collegare a tablet o cellulare grazie alla funzionalità Wi-Fi per agire in controllo remoto. Fornita con una custodia impermeabile, una selezione di supporti e un telecomando wireless. Caratteristiche tecniche:

- Display LCD 2"
- Impermeabile fino a 30m
- Risoluzione video 4K
- Angolo di ripresa ampio: 140°
- Scheda SD 32 GB
- Alimentatore USB
- Treppiede

E perché non **girare un video con i nostri robot mobili**? Basta il supporto giusto! Scoprilì nella sezione Robotica per la scuola di base di questo catalogo.

329158	SPORT CAMERA WIFI CON ACCESSORI	112,00 €
--------	---------------------------------	----------

Altri strumenti video

Easi-View - Document camera

Una document camera è uno strumento che consente di **rendere digitale un oggetto fisico** e collegata al computer mostra l'immagine di ciò che viene inquadrato. È perfetta per **condividere** il lavoro di uno studente o dell'insegnante, fare foto e video o prendere annotazioni direttamente sull'immagine! Qui la presentiamo sia in versione con filo che wireless; la versione wireless consente di inviare le immagini in Wi-Fi ad un PC Windows 10, tablet Android o iOS.

Easi-View può essere utilizzata in diversi modi:

- Per realizzare animazioni o video in stop-motion
- Con una lavagna interattiva (LIM)
- Per visualizzare un documento in formato A4
- Per condividere il lavoro di un singolo studente con il resto della classe
- Per leggere libri
- Per attività dove è necessario spiegare oggetti, mappe concettuali, esercizi

Versione Base o Wireless? Caratteristiche a confronto:

- Collo flessibile e orientabile (entrambe)
- Interfaccia: USB (versione base) o USB/Wi-Fi (versione wireless)
- Microfono interno (entrambe)
- Risoluzione immagini digitali: 3.0 MP (versione base) o 5.0 MP (versione wireless)
- Luce incorporata: 8 LED brillanti (entrambe)
- Cattura e mostra sia immagini statiche che video (entrambe)
- Messa a fuoco automatica (versione base) o automatica e manuale (versione wireless)

300934 EASI-VIEW 3 MP 179,00 €

322208 EASI-VIEW WIRELESS 5 MP 268,00 €

IRIS

IRIScan Book è lo scanner per libri più veloce al mondo: acquisisce scansioni di libri, riviste e documenti in **1 secondo per pagina. Basta farlo scorrere sul documento.**

IRIScan Mouse ingloba scanner e mouse in un'unica soluzione! Basta premere il pulsante di acquisizione, far scorrere lo scanner in qualsiasi direzione su un documento cartaceo. Quando non si eseguono scansioni, **funziona come un normale mouse.**

IRISPen è invece un **evidenziatore digitale** che trascrive ciò che acquisisce: copia e incolla in un attimo testi su computer, tablet o smartphone: è sufficiente scorrere IRISPen su testo stampato.

IRISNotes è la penna digitale intelligente che **trasforma le note scritte a mano in testo digitale modificabile**, ovunque! Riconosce la **scrittura a mano** (30 lingue), i **grafici** e i **disegni**, digitalizzando le note.

IRIScan Desk è uno scanner ad altissima risoluzione, che combina le funzioni di lampada con quelle di un potentissimo lettore ottico in grado di catturare le immagini posizionate nel suo spettro visivo.

313115 IRISCAN MOUSE EXECUTIVE 2 56,50 €

315599 IRISCAN BOOK 5 89,40 €

315600 IRISPEN EXECUTIVE 7 64,80 €

315601 IRISPEN AIR 7 - BLUETOOTH 106,00 €

315597 IRISNOTES 3 89,30 €

315598 IRISNOTES AIR 3 - WI-FI 106,00 €

325844 IRISCAN DESK 5 A4 169,00 €

325845 IRISCAN DESK 5 PRO A3 249,00 €

Videocamere di sicurezza

Il monitoraggio video della scuola e degli ambienti educativi, se da un lato può sembrare invadente rispetto alla privacy, dall'altro facilita il rispetto delle regole, anche semplicemente come deterrente.

Il **kit di videosorveglianza** include **due telecamere di sorveglianza** connesse in rete e la base per fissaggio. La **telecamera di sicurezza Dome** è adatta sia da soffitto che da parete e funziona perfettamente sia di giorno che di notte grazie a 4 LED infrarossi.

Entrambi i modelli sono adatti sia per esterni che per interni (antipolvere e impermeabili) e consente sorveglianza a distanza attraverso dispositivi Windows, iOS e Android.

Con il **videoregistratore Quadbrid** con 8 canali di ingresso video è possibile registrare il feed delle videocamere.

327952 KIT DI VIDEOSORVEGLIANZA 288,00 €

327953 TELECAMERA DI SICUREZZA DOME 198,00 €

327954 VIDEOREGISTRATORE 8 CANALI 278,00 €



TI-Nspire CX II-T

Funzionalità intuitive, interazione rapida, capacità aggiuntive e interattività: la nuova calcolatrice grafica TI-Nspire CX II-T valorizza al massimo le potenzialità della piattaforma TI-Nspire.



Ambienti digitali

Diagramma percorso animato

Valori coefficienti dinamici

Etichette di segni di spunta

Punti per coordinate

Acquistabili con la Carta del Docente, scopri come nelle pagine introduttive del catalogo

Perché usare TI-Nspire CX II-T nell'insegnamento della matematica?

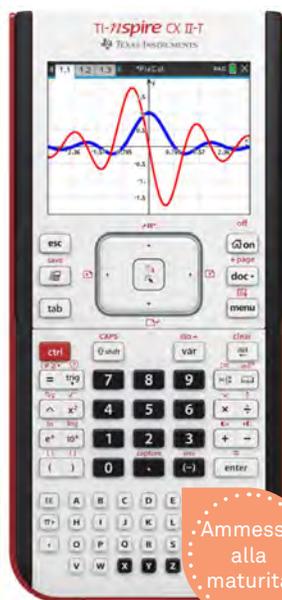
- Maggiore focalizzazione sul ragionamento e meno sui calcoli
- Incremento dell'esperienza numerica
- Supporto innovativo alle spiegazioni dell'insegnante
- Utile anche per la risoluzione di esercizi di fisica, chimica, scienze

Perché usare TI-Nspire CX II-T durante l'esame di maturità?

- È ammessa alle prove scritte di tutti gli indirizzi dell'istruzione secondaria di secondo grado
- Dà una sensazione di sicurezza allo studente perché lo aiuta nella visualizzazione e nell'esplorazione delle proprietà di una funzione
- Può essere usata per affrontare tutti gli aspetti preliminari di un quesito, evitando di fare errori banali in un calcolo o in un grafico

326799 TI-NSPIRE CX II-T TEACHER
326797 TI-NSPIRE CX II-T STUDENT

70,00 €
110,00 €



Calcolatrice

Grafici

Geometria

Fogli elettronici

Coding

Dati e statistiche

Matematica esatta

Con la funzionalità "matematica esatta", le espressioni semplificate mantengono la loro struttura matematica e le costanti matematiche sono riconosciute e semplificate simbolicamente.

Ammessa alla maturità

TI-84 Plus CE-T

Caratteristiche principali

- Schermo retroilluminato a colori ad alta risoluzione e batteria ricaricabile
- Possibilità di importare e utilizzare immagini
- Visualizzazione chiara e veloce dei legami tra equazioni, dati e grafici a colori
- Grafici, diagrammi e oggetti di colore diverso possono essere facilmente distinti e analizzati

305586 TI-84 PLUS CE-T TEACHER
305581 TI-84 PLUS CE-T STUDENT

70,00 €
110,00 €

TI-82 Stats

Calcolatrice grafica di base con funzionalità di calcolo grafico, trigonometrico, statistico e finanziario.

Caratteristiche principali

- Diversi stili di rappresentazione grafica
- Analisi grafica interattiva comprendente derivate ed integrali
- Possibilità di definire fino a 10 matrici
- Numeri complessi
- Visualizzazione grafica delle funzioni

204741 TI-82 STATS

49,90 €



Ammessa alla maturità



Ammessa alla maturità



Per permettere alle nuove generazioni di **sviluppare** reali capacità di analisi e **problem-solving** è necessario rafforzare e potenziare l'insegnamento di Scienze, Tecnologia, Ingegneria e Matematica, ovvero delle così dette discipline STEM.

Texas Instruments propone soluzioni e attività didattiche innovative per permettere agli studenti di affrontare le tematiche proposte in classe con un approccio concreto e dinamico.

1 TI-Innovator Rover

Il veicolo robotizzato programmabile che stimola la curiosità degli studenti per la matematica, le scienze, il coding e le discipline STEM, controllato da TI-Innovator Hub e le calcolatrici grafiche TI-Nspire CX e TI-Nspire CX II-T e con porte compatibili con LEGO Technics.

318560 TI-INNOVATOR ROVER 124,00 €

2 CBR 2

CBR 2 è il misuratore di posizione Texas Instruments: un sensore di moto ad ultrasuoni concepito per esperimenti matematici e scientifici: consente di misurare la distanza di un oggetto in moto e di elaborare i dati per ottenere i grafici di distanza, velocità ed accelerazione in funzione del tempo.

76511 CBR 2 114,00 €

3 TI-Innovator Hub

TI-Innovator Hub traduce in movimenti i comandi che gli studenti inviano dalle calcolatrici grafiche Texas Instruments per rendere accessibile il coding e l'ingegneria agli studenti.

316789	TI-INNOVATOR HUB	80,00 €
316790	INPUT/OUTPUT PACK	32,00 €
316791	BREADBOARD PACK	42,00 €



TI-Nspire CX II-T CAS

Attenzione: questo modello non è autorizzato alla maturità.

TI-Nspire CX II-T CAS è dotata della **capacità algebrica (CAS)** di risolvere simbolicamente equazioni, scomporre in fattori ed espandere espressioni con variabili, completare il quadrato, trovare antiderivate, calcolare limiti e trovare soluzioni esatte in forma irrazionale. Rispetto al modello precedente, la versione II-T consente anche di disabilitare facilmente la funzione CAS e di accedere alla procedura guidata deSolve che riduce gli errori di sintassi nelle equazioni differenziali.

324962	VERSIONE CON SOFTWARE TEACHER	107,00 €
324961	VERSIONE CON SOFTWARE STUDENT	130,00 €

Servizi per l'insegnante

Scopri tutte le risorse per sfruttare al meglio le potenzialità delle calcolatrici Texas Instruments

Corsi di formazione gratuiti nella tua scuola



In base alle esigenze e alle richieste, T³ Italia - il progetto di Texas Instruments per la formazione in tutto il mondo di docenti ed educatori sulle tecnologie Texas Instruments per le discipline STEM - offre **formazione certificata** agli insegnanti e sviluppa **moduli formativi personalizzati**. Scopri di più su T³ Italia: www.t3-italia.it

Prova gratis il software TI-Nspire CX Premium



Gli insegnanti di matematica o scienze della scuola secondaria di secondo grado possono attivare una licenza permanente per il software in modo da poter scoprire e provare la tecnologia dell'ecosistema TI-Nspire in tutta comodità. Richiedi gratuitamente la licenza a questo link: <http://education.ti.com/it/software>

Testa gratuitamente i prodotti nella tua scuola



Il programma di prestito ti consente di **testare gratuitamente per 30 giorni** le calcolatrici grafiche Texas Instruments in classe. Attivare il prestito è facile e veloce: collegati al sito <http://education.ti.com/it/prestito>, segui le istruzioni e riceverai le calcolatrici direttamente nella tua scuola senza alcun costo!

Ottieni prodotti in omaggio



Ogni 20 calcolatrici grafiche acquistate la tua scuola può scegliere di ricevere un prodotto tra diverse opzioni disponibili. Scopri di più sul programma, come aderire e l'elenco dei prodotti che puoi richiedere su: <http://education.ti.com/it/acquistoquantita>



Rendi interattiva la tua classe

RM Easiteach

RM Easiteach Next Generation

RM Easiteach Next Generation è il nuovo software ideato per aiutare gli insegnanti a creare e condividere delle lezioni motivanti.

Può essere usato con LIM, proiettori, dispositivi touch screen e molti altri supporti didattici.

Caratteristiche chiave

- Compatibilità con qualsiasi lavagna interattiva o proiettore
- Supporto per dispositivi multi-touch
- Barra degli strumenti di semplice utilizzo
- Contenuti educativi gratuiti disponibili per il download
- Più di 45 mini-app gratuite
- Supporta una grande varietà di formati di file

Semplice da utilizzare

L'intuitiva barra degli strumenti permette di creare soluzioni per l'insegnamento che rispondano ai diversi obiettivi curriculari.

Pensato sia per gli insegnanti che per gli studenti

Il database multimediale a cui permette di accedere Easiteach contiene migliaia di risorse multimediali che consentono di creare attività interattive e trasversali per la classe.

Grazie alla nuova modalità di visualizzazione "Multi-Mode" gli insegnanti possono dividere lo schermo in due sezioni, facendo lavorare due studenti fianco a fianco (ad esempio su una lavagna interattiva) o in quattro sezioni (utile sui tavoli interattivi).

Inoltre la multivisione può essere "collaborativa" (in modo che tutti gli studenti lavorino sullo stesso documento) o "competitiva" (ogni studente apporta delle modifiche a un documento senza interferire con il lavoro degli altri).

Più di 10.000 risorse (gratuite e premium) sono disponibili per il download e possono essere utilizzate così come sono o personalizzate in base alle esigenze degli studenti.

Tali risorse riducono di molto i tempi di preparazione delle lezioni da parte degli insegnanti.

Nuova versione per PC: quattro nuovi widget, nuovi strumenti, modalità di visualizzazione multipla, strumenti e widget già esistenti migliorati.

Disponibile per PC, Mac e Linux.

284969 LICENZA SINGOLA	86,00 €
284970 5 PACK	180,00 €
284974 10 PACK	320,00 €
284975 20 PACK	540,00 €
284976 50 PACK	890,00 €
285002 LICENZA SITE	1.400,00 €



RE AL TÀ VIR TU ALE

Realtà virtuale
e realtà aumentata
Lenovo Mirage
Altri visori



Realtà virtuale e realtà aumentata in classe

Analogie e differenze

La **realtà virtuale** (VR) e la **realtà aumentata** (AR) offrono entrambe la possibilità di creare e accedere a realtà parallele, ma differiscono per la profondità della percezione e del senso di immersione che offrono.

La **realtà virtuale** è una realtà simulata, un ambiente tridimensionale costruito al computer che può essere esplorato e con cui è possibile interagire usando dispositivi informatici – visori, guanti, auricolari – che proiettano chi li indossa in uno scenario così realistico da sembrare vero.

La **realtà aumentata** arricchisce la nostra percezione del mondo reale aggiungendo una serie di contenuti digitali attraverso un dispositivo esterno, sia esso un visore, un paio di occhiali o uno smartphone.

Perchè portarle in classe?



Esperienza d'apprendimento completa e immersiva



Viaggiare nel tempo e nello spazio dalla propria classe



“Vivere” l'esperienza facilitata la memorizzazione



Strumento adatto a tutte le materie



Grande coinvolgimento di tutti gli studenti



Adatta dalla scuola d'infanzia alla secondaria

Fotocamera a 360° Ricoh Theta V

La fotocamera Ricoh Theta V è in grado di:

- Scattare **fotografie a 360 gradi a 14 Mpx**
- Effettuare riprese a 360 gradi in formato 4K (3.840x1.920 px) a 30 fps
- Registrare l'**audio spaziale**, compatibile con la realtà virtuale: il risultato è un'esperienza realistica con video e audio sincronizzati.

Un algoritmo completamente nuovo garantisce **immagini prive di disturbi**, con basse o alte sensibilità di ripresa.

Il kit composto da fotocamera e visore Lenovo Mirage Solo permette di effettuare riprese a 360° per poi riviverle attraverso il visore VR.

323189 RICOH THETA V 399,00 €
323421 RICOH THETA V + LENOVO MIRAGE SOLO 679,00 €





Lenovo Mirage

E la classe non ha più confini

Immagina di poter trasportare studenti e ragazzi in ambienti di apprendimento immersivi, quando vuoi e dove vuoi. Grazie al sistema Lenovo Mirage con Daydream è possibile accedere a e creare esperienze educative incredibili, consentendo un apprendimento coinvolgente adatto a tutte le materie e le età.

Visore Lenovo Mirage Solo con Daydream

Il visore Lenovo Mirage Solo è disponibile sia singolarmente che nel kit pensato per la scuola. Quest'ultimo contiene tutto il necessario per utilizzare, conservare e archiviare in totale sicurezza il materiale necessario a una classe dotata di realtà virtuale. Contiene:

- 6x visori Lenovo Mirage Solo con Daydream
- 1x fotocamera Lenovo Mirage VR180
- 1x tablet Lenovo Tab M10 2GB/32GB Android
- 1x access Point Ruckus 510
- 1x valigia per trasporto con spugna sagomata

328278 LENOVO MIRAGE SOLO CON DAYDREAM 327,00 €
 327196 CLASSROOM KIT VISORI LENOVO MIRAGE SOLO 3.340,00 €



Autonomo e comodo

Mirage Solo è autonomo e senza fili: non necessita di collegamenti a dispositivi esterni. È stato progettato con grande attenzione a livello ergonomico ed è leggero, regolabile e ottimizzato per il comfort.



Movimenti naturali

Basato su WorldSense, una tecnologia Google che coglie i movimenti nello spazio senza dover configurare sensori esterni, Lenovo Mirage Solo offre un livello superiore di comfort e nuove funzionalità per permettere libertà di movimento nella realtà virtuale.



Un mondo da scoprire

Con Mirage Solo è possibile accedere a oltre 250 app Daydream: viaggi, esplorazioni e approfondimenti dalla storia alla geografia, dall'astronomia alle scienze. Tutto ciò con un angolo del campo visivo a 110° in uno schermo ad altissima risoluzione.

Fotocamera Lenovo Mirage

La fotocamera Lenovo Mirage con Daydream semplifica la creazione e la condivisione di contenuti di realtà virtuale. Grazie alle funzionalità video 4K UHD degli obiettivi fish-eye stereoscopici da 13 MP con campo visivo di 180° (formato VR180), la fotocamera Mirage cattura anche i più piccoli dettagli. Vanta inoltre un formato leggero e compatto ideale anche per attività all'aperto fuori da contesti educativi (10x5 cm, 140 g di peso). Creare contenuti VR diventa quindi facile come scattare una foto o girare un video sul telefono: è sufficiente puntare e scattare.

322179 FOTOCAMERA MIRAGE CON DAYDREAM 245,00 €

Altri visori

HTC VIVE

La porta d'accesso di HTC al mondo della realtà virtuale: con HTC VIVE puoi vivere esperienze totalmente immersive in totale sicurezza.

Il sistema Chaperone tiene costantemente traccia dei confini dell'area di movimento, consentendo di rimanere immersi nell'ambiente virtuale senza preoccuparsi di quello reale.

Come la versione Pro, grazie ai controller a 360°, al tracciamento delle cuffie, all'audio direzionale e il feedback tattile HD, la realtà virtuale diventa reale, con una risoluzione di 2.160x1.200 px.

Per poter funzionare **richiede di un PC performante**: scopri le specifiche richieste sul nostro sito.

325539 HTC VIVE

599,00 €



HTC VIVE Pro

Con il visore VIVE Pro puoi letteralmente immergerti nella realtà virtuale: grazie ai controller a 360°, al tracciamento delle cuffie, all'audio direzionale e il feedback tattile HD, la realtà virtuale non è mai stata così reale.

La vividezza dei colori e la profondità dei dettagli sono di grande qualità grazie alla **risoluzione a 3K - 2.880x1.600 px**, rimanendo estremamente veloce e comodo da indossare, grazie al telaio e alla cinghia che distribuiscono uniformemente il peso sulla testa. Le cuffie garantiscono un suono in 3D coinvolgente e realistico, mentre i controller tracciano perfettamente i movimenti sia da seduti che da in piedi.

Per poter funzionare **richiede di un PC performante**: scopri le specifiche richieste sul nostro sito. **Garanzia di 2 anni inclusa.**

327562 HTC VIVE PRO PRO FULL KIT

1.500,00 €



HTC VIVE Focus

HTC VIVE Focus è una **soluzione all-in-one pronta per essere usata** appena tolta dalla scatola. Non sono necessarie connessione al PC, collegamenti a stazioni base o sensori: si accede immediatamente alla realtà virtuale in alta risoluzione. Pur non necessitando di dispositivi esterni, HTC VIVE Focus garantisce grande qualità dei dettagli e degli effetti visivi in una **risoluzione a 3K - 2.880x1.600 px**.

L'innovativo tracciamento con un **campo visivo di 110°** permette agli utenti di godere di un'esperienza unica e autentica, senza vincoli di spazio: i visori si possono facilmente spostare da un ambiente ad un altro senza limitarne in alcun modo il funzionamento.

La **versione standard** include **1 controller** e garantisce **3 gradi di libertà**, la **versione Plus** include **2 controller** e garantisce **6 gradi di libertà**.

327558 HTC VIVE FOCUS

717,00 €

327561 HTC VIVE FOCUS PLUS

827,00 €



Oculus

Oculus Rift S è il visore VR per PC più avanzato di Oculus: le ottiche consentono di vedere colori luminosi e vivaci a una risoluzione di **2.560x1.440 px** e di ridurre i disturbi, il design ergonomico assicura un comfort elevato e i controller garantiscono una precisione intuitiva e realistica dei movimenti. Per poter funzionare **richiede di un PC performante**: scopri le specifiche richieste sul nostro sito.

Oculus Go e Oculus Quest sono le due **soluzioni portatili all-in-one**, ovvero che **non necessitano di un PC** per funzionare. **Oculus Go** dà vita alle esperienze con un livello di dettaglio elevatissimo e ottiche ad alta definizione (2.560x1.440 px), rimanendo leggero e confortevole grazie al tessuto traspirante e allo stampaggio a iniezione di schiuma. **Oculus Quest**, oltre a un processore integrato più potente, porta la **risoluzione a 2.880x1.600 px**.

326205 OCULUS RIFT S

449,00 €

327563 OCULUS GO

225,00 €

326789 OCULUS QUEST

449,00 €



ROBO

TICA

EDU

CA

TIVA

Coding e robotica educativa

Competizioni di robotica educativa

LEGO® Education

LEGO® Education Coding Express

LEGO® Education per scuola d'infanzia e primaria

LEGO® Education WeDo 2.0

LEGO® Education SPIKE™ Prime

LEGO® MINDSTORMS® Education EV3

CodyRoby

Cubetto

Matatalab

Bee-Bot

Blue-Bot

Accessori per Bee-Bot e Blue-Bot

Rugged Robot

Pro-Bot

InO-Bot

Sphero Edu

Makeblock e mBlock

mTiny

Codey Rocky

mBot

Ranger e Ultimate

MakerSpace

Neuron

Halocode

fischertechnik

Tello Edu

Dash and Dot

Cue

Ozobot

DOBOT Magician

Robot umanoidi: NAO e Pepper

Nuove alfabetizzazioni

Nelle prossime pagine si racchiude il cuore pulsante dell'innovazione didattica mondiale: il mondo di coding e robotica.

Coding

In informatica con il termine coding si intende la **stesura di un programma**, cioè di una di quelle sequenze che danno vita alla maggior parte delle **applicazioni digitali che usiamo tutti i giorni**



Robotica educativa

Lo sviluppo e l'utilizzo di ambienti di apprendimento basati su **tecnologie robotiche corredate di materiale didattico**, che integrano una **parte tangibile a un software** per la programmazione



Un'esigenza sociale

La scuola è chiamata da sempre a fornire a tutti i cittadini nozioni di base generali sul mondo che li circonda: oggi quindi non può limitarsi a trasmettere fondamenti di italiano o matematica ma deve **fare i conti anche con nuovi linguaggi**.

Viviamo infatti in un mondo sempre più tecnologico, un mondo che ha un linguaggio specifico: il **codice**. Nella nostra quotidianità il codice ci permette di compiere azioni spesso automatiche e che diamo per scontate:

- Quando si accende l'auto, il codice permette alla chiave di comunicare con il motore
- Quando viene voglia di una pizza a domicilio, è grazie a un codice che possiamo ordinarla via app
- Ed è ancora il codice che consente di inviare un messaggio o farsi un selfie con le orecchie da gatto

Insomma, è il codice oggi che fa cadere le cose e **porta nelle nostre vite le piccole rivoluzioni** che arricchiscono la nostra quotidianità.

Non comprendere come funziona questo linguaggio in un mondo come il nostro significa creare una **nuova forma di analfabetismo** a cui non possiamo permetterci di condannare gli studenti di oggi.

Imparare a pensare

Ma non è solo un'esigenza moderna. Imparare a programmare **insegna a pensare**: a risolvere problemi anche in modo inusuale e ad affrontarli con metodo e logica, ragionando passo-passo sulla strategia migliore per arrivare alla soluzione.

Fare coding in classe permette inoltre di sviluppare **curiosità, creatività, comunicazione** e capacità empatiche relative alla **collaborazione** e all'interazione con gli altri attraverso attività che sembrano quasi un gioco.



il **gioco**
è una cosa **seria**
sporcarsi le mani inclusione
un passo coinvolgere
in più occupazione crescita
futuro **mondo** del
realtà hands-on **lavoro**

La robotica educativa: un trampolino per il futuro

Insomma: il coding ci insegna che il **gioco è una cosa seria**.

La robotica ci **fa fare un passo in più**, perché porta quell'entusiasmo nel mondo reale.

Consente infatti di imparare le basi della programmazione informatica attraverso il **controllo di modelli e artefatti concreti** che si muovono e agiscono nella realtà, su cui gli studenti mettono le mani in prima persona.

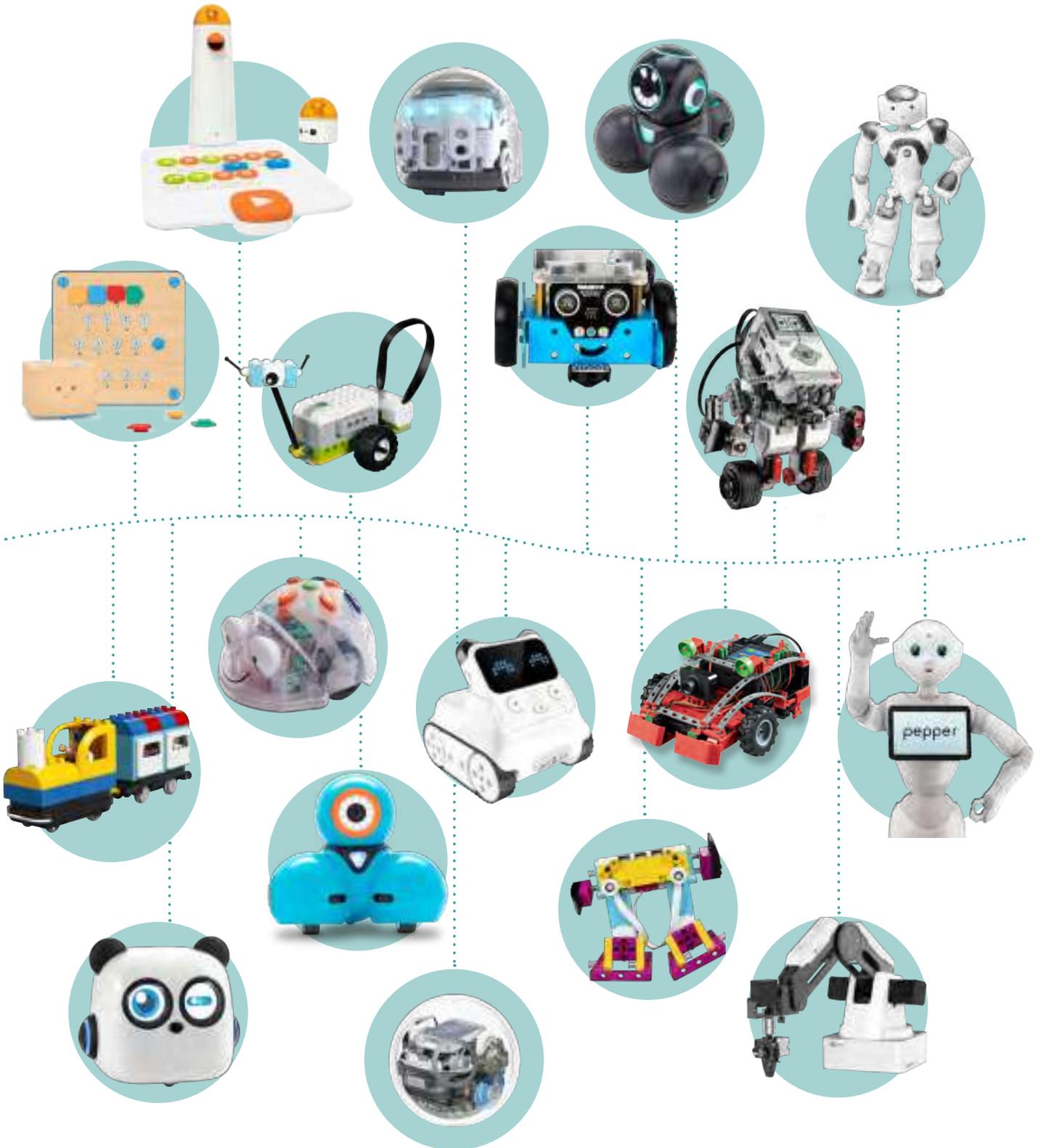
Soprattutto la rivoluzione della robotica educativa è il metodo: bisogna **fare per imparare, agire, sporcarsi le mani** per capire, in pura filosofia "hands-on". Un ottimo modo per coinvolgere tutti gli studenti, permettendo loro di seguire e lavorare con diverse metodologie, in un orizzonte di massima inclusività.

Per i ragazzi più grandi poi la robotica assolve anche una funzione pratica più concreta: è un settore in rapida espansione anche nel mondo del lavoro: creare a scuola competenze di questo tipo significa **migliorare l'occupabilità** futura degli studenti.

Perché la nostra passione è sempre il loro futuro.

Un'avventura per tutte le età

Oggi la robotica permette di intraprendere un'avventura che unisce tutti i livelli scolastici e permette loro di comunicare l'uno con l'altro: dai due anni d'età all'università gli strumenti, di difficoltà progressiva e scalabile, sono davvero adatti ad ogni esigenza.



Coding e robotica educativa

	PRIMO	makeblock	matatalab	tts	LEGO education	v.wonder workshop	ozobot	makeblock
	Cubetto	mTiny	Matatalab	Blue-Bot	WeDo 2.0	Dash and Dot	Ozobot Bit e Evo	Codey Rocky
								
A pagina	104	117	106	109	88	130	132	118
Prezzo	184,00 €	119,00 €	A partire da 90,00 €	99,00 €	158,00 €	151,00 €	A partire da 46,50 €	99,00 €
Programmabile anche senza computer/tablet	V	V	V	V	X	X	V	X
Programmazione - Linguaggio	Tangibile, con tessere su board	Tangibile	Tangibile	On-board: tastiera sul robot	LEGO, Scratch	A blocchi (basata su Blockly), Swift Playgrounds, app dedicate	Con pennarelli o con OzoBlockly	mBlock 5, Python, Swift Playgrounds
Compatibilità	-	-	-	Windows, Mac, iOS, Android	Windows, Mac, ChromeOS, iOS, Android	ChromeOS, iOS, Android, Kindle	Browser compatibile con ozoblockly.com	Windows, Mac, iOS, Android
Complessità	●●●●●	●●●●●	●●●●●	●●●●●	●●●●●	●●●●●	●●●●●	●●●●●
Controllo remoto (tipo joystick)	X	V	X	V	V	V	X	V
Applicazione per tablet	X	X	X	V	V	V	V	V
Assemblaggio (A) Programmazione (P)	P	P	P	P	A/P	P	P	P
Funzioni di base	Comandi direzionali, subroutine	Comandi direzionali, suoni, luci	Comandi direzionali, funzioni composite	Comandi direzionali, pausa	Avanti, indietro, luci, suoni	Comandi direzionali, suoni, luci, rilevamento ostacoli	Comandi direzionali, pausa, sequilinea, rilevamento colori, luci e suoni	Comandi direzionali, suoni, luci, rilevamento ostacoli, IoT, A.I.
Funzioni supplementari	Negazione, random	-	Add-on (musica, disegno)	Programmazione tangibile mediante lettore di tasselli	-	Pennino per disegnare, pinza per oggetti, lanciatore di palline, xilofono, connettori per mattoncini LEGO	-	Espandibile con Neuron
Nr. ingressi/uscite	Preconfigurato (non modificabile)	Preconfigurato (non modificabile)	Preconfigurato (non modificabile)	Preconfigurato (non modificabile)	2 in/out	Preconfigurato (non modificabile)	Preconfigurato (non modificabile)	9 in/4 out (espandibili)
Trasferimento del programma	Bluetooth	Wireless	Bluetooth	Bluetooth	Bluetooth	Bluetooth	Ottico	Bluetooth
Alimentazione	6 batterie AA	Batteria integrata, ricaricabile via USB	Batteria integrata, ricaricabile via USB	Batteria integrata, ricaricabile via USB	2 batterie AA, o batteria ricaricabile (opzione, non inclusa)	Batteria integrata, ricaricabile via USB	Batteria integrata, ricaricabile via USB	Batteria integrata, ricaricabile via USB

Coding e robotica educativa

									
	Sphero BOLT	mBot	SPIKE Prime	Cue	Tello Edu	TXT advanced	EV3	Dobot	NAO e Pepper
									
	114	120	91	131	129	126	95	134	136
	139,00 €	A partire da 77,90 €	327,00 €	165,00 €	131,00 €	320,00 €	440,00 €	1.490,00 €	A partire da 5.970,00 €
	X	X	X	X	X	X	V	X	X
	Sphero Edu, Swift Playgrounds	mBlock (basato su Scratch e C++), Swift Playgrounds	A blocchi (basato su Scratch)	A blocchi (basato su Blockly), Javascript, app dedicate	Scratch, Swift Playgrounds, Python	ROBO Pro (visuale)	LEGO, Scratch, MakeCode, Swift Playgrounds, Java, C	Blockly, Python, SDK per altri linguaggi	Choregraphe, Python, C++, Java
	iOS, Android, Windows Phone	Windows, Mac, iOS, Android	Windows, Mac, ChromeOS, iOS, Android	Windows, ChromeOS, iOS, Android, Kindle	Windows, Mac, iOS, Android	Windows, Android	Windows, Mac, ChromeOS, iOS, Android	Windows, Mac, iOS	Windows, Mac, Linux
	●●●●●	●●●●●	●●●●●	●●●●●	●●●●●	●●●●●	●●●●●	●●●●●	●●●●●
	V	V	V	V	V	V	V	V	V
	V	V	V	V	V	V	V	V	X
	P	A/P	A/P	P	P	A/P	A/P	P	P
Movimento omnidirezionale		Comandi direzionali, sensori di luce, pulsante, ultrasuoni, seguilinea, buzzer, led RGB	Comandi direzionali, suoni, luci, sensori di distanza, giroscopio, colore e contatto	Comandi direzionali, suoni, luci, rilevamento ostacoli	Volare, fare acrobazie, fotografare	Comandi direzionali e vari sensori	Comandi direzionali, suoni, luci, sensori di distanza, giroscopio, colore e contatto	Pinza e ventosa per spostare oggetti, disegno, pennino, incisione laser, stampa 3D	Parlare, sentire, movimento omnidirezionale, interagire con gli umani
-	Tanti tipi di sensori opzionali aggiuntivi	Accesso al sistema LPF2 col sensore di distanza per aggiungere sensori di terze parti	Pennino per disegnare, pinza per oggetti, lanciatore di palline, xilofono, connettori per mattoncini LEGO	-	Tanti tipi di sensori, data-logging	Nastro trasportatore, rotaia, sistema di visione	-		
Preconfigurato (non modificabile)	4 in, 6 out	6 I/O	Preconfigurato (non modificabile)	Preconfigurato (non modificabile)	8 in, 4 out	4 in, 4 out	Porta di comunicazione I/O	Preconfigurato (non modificabile)	
Bluetooth	USB, Bluetooth, Wi-Fi	USB, Bluetooth	Bluetooth	Bluetooth, Wi-Fi	USB, Bluetooth	USB, Bluetooth	USB, Bluetooth, Wi-Fi	Wi-Fi, Ethernet	
Batteria integrata, ricaricabile	4 batterie AA, o batteria ricaricabile (opzione, non inclusa)	Batteria integrata, ricaricabile via USB	Batteria integrata, ricaricabile via USB	Batteria integrata, ricaricabile via USB	Batteria ricaricabile (opzione, non inclusa)	6 batterie AA, o batteria ricaricabile	Alimentatore dedicato	Batteria integrata, ricaricabile	

Un'opportunità di crescita

Collaborare e sfidarsi per creare passioni che durano tutta la vita

Le competizioni di robotica sono manifestazioni in cui robot autonomi si affrontano in diversi tipi di sfide. L'alto livello di *fair play* e i valori educativi proposti rendono questi eventi molto piacevoli sia per chi assiste che per chi partecipa ed impara divertendosi e facendo. Partecipare a una competizione di robotica permette di **lavorare per mesi su attività e progetti** di cui beneficiano molte **materie scolastiche** e che rafforzano e migliorano **competenze trasversali**.

Costruendo robot i ragazzi comprendono l'importanza di un uso corretto e consapevole della lingua italiana, imparano ad applicare concetti matematici, scientifici, tecnici, a fare ricerca, a lavorare per progetti, a sviluppare presentazioni, a comunicare le proprie idee ad accettare ed affrontare sconfitte, imprevisti ed errori. Imparano ad essere adulti migliori, più consapevoli di sé e del mondo e delle altre persone con cui si relazionano.

Ecco alcune delle competizioni migliori disponibili quest'anno in Italia

FIRST LEGO League e First LEGO League Junior

Un concorso scientifico basato sulla robotica (ma non solo!); incentrato ogni anno su una tematica diversa di **utilità sociale** richiede ai ragazzi di **creare robot autonomi LEGO Education** (scopri a pag. 88) che individuino soluzioni di possibile futura o attuale utilità. Inizia con delle tappe regionali, che portano a una finale nazionale che a sua volta permette di accedere alle competizioni internazionali.

I ragazzi ricevono un feedback per: gara di robotica, progetto tecnico, progetto scientifico, valori fondamentali e ciascuno di questi aspetti concorre allo stesso modo alla creazione delle classifiche finali, facendone una manifestazione davvero completa dal punto di vista formativo.

L'edizione Junior, riservata alla scuola primaria, è una versione semplificata della competizione, che mira a rafforzare l'interesse dei più piccoli per le materie tecnico-scientifiche.

Età: 6-9 anni e 9-16 anni.



NAO Challenge

La manifestazione dedicata al **robot umanoide più coinvolgente in circolazione!** L'obiettivo di NAO Challenge è quello di aumentare la consapevolezza, la motivazione, la passione per la **robotica umanoide e discipline tecnico-scientifiche** negli studenti, attraverso lo sviluppo di software da utilizzare in situazioni plausibili e verosimili con l'obiettivo di divulgare le **potenzialità sociali della robotica di servizio**.

Le prove sono diverse per ogni edizione con l'obiettivo di stimolare gli studenti ad esplorare le potenzialità dei robot umanoidi nei diversi settori della realtà quotidiana.

Età: 15-18 anni.



MakeX Robotics Competition

Il 2020 vedrà la seconda edizione di questa competizione di robotica educativa, che si pone come obiettivo la promozione dell'innovazione scientifica, tecnologica e didattica attraverso competizioni basate su mBot (scopri tutti i dettagli su mBot a pagina 120). Mira a rendere divertente l'apprendimento delle materie STEAM - Scienza (S), Tecnologia (T), Ingegneria (E), Arte (A) e Matematica (M) – attraverso la risoluzione di problemi pratici.

I partecipanti hanno l'opportunità di lavorare sul pensiero logico con la programmazione a blocchi, di imparare a collaborare attraverso le alleanze tra squadre, di sviluppare competenze di problem solving con la progettazione, costruzione e programmazione di robot autonomi.

La competizione è suddivisa in **MakeX Starter** (che a sua volta distingue le categorie dai **6 ai 13 anni** e dai **12 ai 16 anni**) e **MakeX Challenge** (per i ragazzi dagli **11 ai 18 anni**).

Scopri di più su go.campustore.it/makex



RoboCup Junior Italia

La RoboCup Junior è una sezione della RoboCup, un'organizzazione che promuove la **diffusione della robotica e dell'Intelligenza Artificiale a livello internazionale** attraverso gare di calcio tra robot autonomi, cioè non manovrati da un operatore.

Il meccanismo della competizione ha lo scopo di far crescere il livello internazionale per arrivare nel 2050 alla partita di calcio tra robot ed umani. Oltre alla competizione "soccer" la manifestazione prevede anche le competizioni "Rescue" e "OnStage".

Età: 13-18.

World Robot Olympiad (WRO)

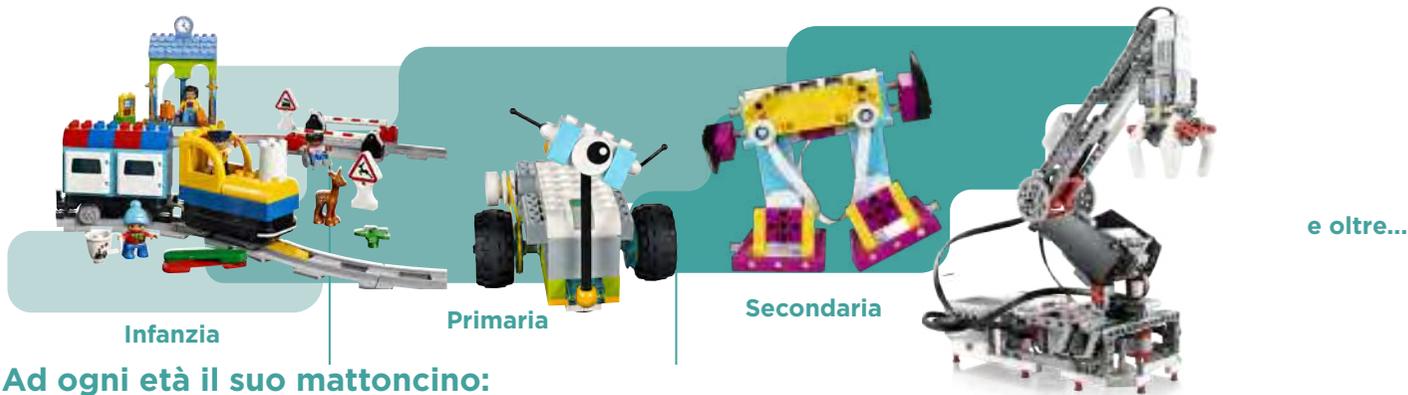
World Robot Olympiad è una competizione basata su LEGO MINDSTORMS Education EV3 che pone estrema attenzione all'età dei partecipanti.

Mira a suscitare, nei bambini e nei giovani, **interesse per la scienza e la tecnologia** attraverso un tema generale che muta di anno in anno. I partecipanti lavorano in team di due o tre persone guidati da un coach.

È composta da **3 diverse categorie**, Regular, Open e Football e per le categorie Regular e Open, è composta da tre diverse fasce di età: Elementary (8-12 anni), Junior (13-15 anni) e Senior (16-19 anni). La categoria Football è invece unica (8-19 anni). Esistono inoltre due categorie dedicate ai più piccoli: LEGO Education WeDo 2.0 (6-10 anni) e Starter (6-12 anni).

Età: 6-19 anni.

Afferrare il futuro con le proprie mani... a qualunque età!



Infanzia

Primaria

Secondaria

e oltre...

Ad ogni età il suo mattoncino:

LEGO DUPLO

Ideali per la scuola d'infanzia, più grandi e di facile incastro. Alcuni set si possono usare fin dai 18 mesi.

MATTONCINO LEGO

Il classico e iconico mattoncino, permette di costruire strutture robuste e stabili, ma richiede abilità manuali che in genere non si sviluppano prima dei 4 o 5 anni.

LEGO TECHNIC

Perfetti per costruire strutture mobili (come macchine o veicoli) e articolate. Permettono di capire concetti legati ad ingranaggi, attrito, equilibrio. In genere non sono adatti prima degli 8 anni.



3 insegnanti su 4 ritengono che ansia e mancanza di fiducia ostacolino l'apprendimento

LA SICUREZZA DI SÉ È LA CHIAVE

I risultati di un'indagine a livello globale rivelano che l'amore per l'apprendimento inizia con la fiducia in sé e che le lezioni basate su attività pratiche facilitano il successo degli studenti



Meno di 1/5 degli studenti si sente molto sicuro nelle proprie capacità nelle materie STEAM

GENITORI



ritiene che renda più semplice mantenere le conoscenze apprese anche nel futuro

Vantaggi dell'apprendimento "hands on" STUDENTI



L'89% degli studenti afferma che stimola ad imparare
L'87% degli studenti afferma che aiuta a ricordare meglio le nuove nozioni
Il 55% degli studenti afferma che l'approccio pratico alle materie STEAM li rende più sicuri e consapevoli nell'affrontare il mondo.

INSEGNANTI



afferma che aiuta i ragazzi a imparare cose nuove e a sviluppare competenze trasversali

2X

Gli studenti che si sentono sicuri nelle materie STEAM hanno due volte più probabilità di dire che si sentono bravi a scuola

#LEGOconfidence

Gli studenti, i genitori e gli insegnanti concordano sul fatto che il modo migliore per rafforzare l'apprendimento delle materie STEAM sia lavorare in modalità collaborativa ed "hands-on" su progetti reali



91%

degli insegnanti vorrebbe utilizzare più attività pratiche in classe.



Scopri di più su LEGO Education

Perché scegliere LEGO Education

- Lezioni già pronte
- Attività in continuo aggiornamento
- Facile ma potente avvio al coding
- Un reale supporto dell'insegnamento di tutte le discipline STEAM

- Apprendimento "hands-on"
- Divertimento assicurato... anche mentre si imparano concetti complessi!
- Creatività, problem-solving, pensiero laterale
- Formazione certificata LEGO Education per docenti sempre disponibile (vedi la sezione dedicata di questo catalogo)



LEGO Education / Lessons

Lezioni sempre nuove disponibili gratuitamente: disponibili online oltre 75 lezioni in continuo aggiornamento

- Attività in italiano filtrabili per prodotto, fascia d'età o materia
- Approfondimenti su coding multiplatforma
- Collegamenti con mondo reale, maker, attività professionalizzanti



Cos'è

Un set creativo, intuitivo, versatile e collaborativo per l'infanzia basato sui mattoncini LEGO DUPLO

Perché sceglierlo

Consente ai bambini in età prescolare di apprendere le prime nozioni di coding e favorisce al tempo stesso lo sviluppo di: problem-solving, pensiero critico, collaborazione, ordinamento in sequenza, creazione di cicli, lingua, programmazione condizionale e abilità sociali ed emozionali

Linguaggio di programmazione

Tangibile (mattoncini multifunzione)

Compatibilità

iOS e Android

Complessità

●○○○○

Età

2+



Guarda
i video!

LEGO Education

Coding Express

**Ciuf! Ciuf!
Acciuffa il
treno del coding!**

Tutti a bordo del Coding Express! Basato sul tema del trenino, questo set permette di stabilire connessioni e avvicinarsi in modo intuitivo a concetti quali sequenza, creazione di cicli e codifica condizionale.

**Il set**

Oltre ai classici mattoncini e personaggi il set include: un treno Push&Go con luci e suoni, un motore, un sensore di colore che interagisce con 5 mattoncini multifunzione colorati, binari e 2 scambi ferroviari.

**Cosa include?**

- 234 mattoncini LEGO DUPLO



- App per iOS e Android con 4 attività a tema



- 8 lezioni online
- 8 tutorial video



- Attività introduttive
- Guida
- Poster
- Schede con idee di costruzione (12 modelli)
- 10 possibili scenari e destinazioni

Un'app a misura di bambino

L'app (gratuita e opzionale) per attività aggiuntive è sviluppata per essere utilizzata direttamente dai bambini senza bisogno di mediazioni. È basata su 4 temi differenti, ciascuno dei quali cambia la funzione dei tasselli multifunzione, alterandone l'effetto sul comportamento del treno.

**Viaggi**

Segnali stradali, sequenze e previsioni di eventi, scelte, problem-solving

**Personaggi**

Riconoscimento delle emozioni e delle conseguenze delle proprie azioni

**Matematica**

Misura, distanze e identificazione di numeri

Musica

Sequenze, loop, composizione di semplici melodie

Il set per la classe è composto da 4 scatole di Coding Express, sufficienti a far lavorare fino a 24 studenti contemporaneamente.

322862 CODING EXPRESS
327646 SET PER LA CLASSE

199,00 €
750,00 €





Prime macchine semplici

Il set Prime macchine semplici si rivolge ai bambini della **scuola d'infanzia** e dei **primi anni della scuola primaria**.

Attraverso semplici attività pratiche mira a far conoscere e capire loro come funzionano **ingranaggi, leve, pulegge, ruote e assi**, legando ogni attività ad applicazioni reali ed esercizi collettivi mirati ad entusiasmare la classe e a sviluppare la voglia di scoprire il mondo propria di ogni bambino, introducendo inoltre nozioni basilari di **scienze e tecnologia**.

Include schede di istruzioni per costruire **8 modelli** basati su principi meccanici diversi.

L'Activity Pack correlato permette di realizzare **8 lezioni** aggiuntive e **4 attività** di problem solving.

Valori educativi:

- Esplorazione di principi meccanici di base
- Studio di forza
- Galleggiamento ed equilibrio
- Risoluzione di problemi
- Lavoro di gruppo
- Condivisione dei risultati

204877 PRIME MACCHINE SEMPLICI

159,00 €



Parco delle competenze STEAM

Apprendere i primi principi di **scienze e tecnologia attraverso il gioco manipolativo**. Il parco delle competenze STEAM mira a sviluppare fin dall'infanzia la naturale curiosità dei bambini nei confronti del mondo che li circonda e il desiderio di creare, esplorare, capire principi e concetti connessi alle scienze, alle tecnologie, alla matematica, all'arte attraverso il gioco.

Caratteristiche chiave:

- 295 mattoncini LEGO DUPLO inclusi ingranaggi, binari, pulegge, barche e simpatici personaggi
- 8 schede di costruzione fronte-retro con 16 modelli
- 5 card con idee di attività
- Mini video tutorial e guida per l'insegnante (online)

Valori educativi:

- Osservare e descrivere
- Problem-solving
- Sviluppo dell'immaginazione
- Creare rappresentazioni
- Gioco di ruolo
- Collaborazione e comunicazione
- Con un solo set lavorano fino a sei bambini contemporaneamente

Età: 3-5 anni

316179 PARCO DELLE COMPETENZE STEAM

162,00 €

Grandi collezioni di mattoncini misti

Per chi ha bisogno di tanti mattoncini esistono dei set perfetti, pensati per ambienti didattici e adatti a far lavorare o giocare diversi bambini contemporaneamente!

Il set **gigante LEGO DUPLO** include **550 elementi DUPLO**, illustrazioni di modelli da costruire e può essere utilizzato fin dai 18 mesi. Con un set possono lavorare 10 bambini contemporaneamente.

Il set **Sistema creativo** include oltre **1.000 mattoncini LEGO semplici** e 8 carte fronte-retro con modelli di supporto e ispirazione. Con un set possono lavorare 8 bambini contemporaneamente. Età: 4+

Con il set **La comunità** si possono costruire un parco a tema, uno zoo e molti altri elementi. Contiene **1.907 pezzi**, tra cui mattoncini e molti elementi come **finestre, fiori, ruote, personaggi,...** è adatto a lavorare anche con 10 studenti contemporaneamente. Età: 4+

Setting, modelli e personaggi include **1.207 elementi**: oltre a tanti mattoncini LEGO anche elementi speciali, come ragni, serpenti, bacchette magiche, ecc. perfetti per lo **storytelling**. Con un set possono lavorare 8 bambini contemporaneamente. Età: 4+

181445 SET GIGANTE LEGO DUPLO

229,00 €

290386 LA COMUNITÀ

199,00 €

308808 SISTEMA CREATIVO

62,00 €

268974 SETTING, MODELLI E PERSONAGGI

92,00 €





Guarda i video!

LEGO Education WeDo 2.0

LEGO Education WeDo 2.0 è unico: la combinazione di mattoncini LEGO, attività STEAM già pronte e un ambiente di programmazione intuitivo a blocchi "drag and drop" rende l'apprendimento facile, collaborativo (con ogni set possono lavorare 2 studenti contemporaneamente), efficace.

Cosa include il set base

Set di mattoncini	Software e app	Strumento di report	Guida per l'insegnante
280 mattoncini	32 lezioni	Strumento di report per relazioni scientifiche integrato	In app
Sensore di presenza	48 modelli d'ispirazione	Supporta testi, foto, video	Disponibile online in PDF
Sensore di inclinazione	42 programmi già pronti		
Motore Medio	Ambiente di programmazione a icone		
Hub Bluetooth	Programmabile anche direttamente in Scratch 3.0		



Cos'è

Un set composto da mattoncini LEGO, sensori, motore, hub Bluetooth e da un software (o un'app) di programmazione con risorse e lezioni già pronte

Perché sceglierlo

Unisce la magia dei mattoncini LEGO all'elevato potere educativo di coding e STEAM e incoraggia gli studenti a costruire personalmente robot sempre diversi prima di programmarli

Linguaggio di programmazione

Proprietario (a icone), Scratch, Python, Tickle, Tynker

Espandibilità

Batteria ricaricabile e trasformatore (non inclusi), pezzi di ricambio, attività e lezioni in continua espansione e aggiornamento in-app

Compatibilità

Mac OSX 10.10 o superiore – Windows 7 o superiore (con dongle) – Chromebook 50 o superiore – Android 4.4.2 – iOS 8.1 o superiore

Complessità

●●●●●

Età

6 +



Costruisci solide basi di coding... un mattoncino dopo l'altro

Novità software

Le attività e le lezioni proposte nel software sono in **continua espansione e aggiornamento**.

- Attività "il tuo primo progetto" pensate per riuscire ad utilizzare il set fin dai 6 anni
- Risorse e consigli per insegnanti
- Attività per la classe su coding e STEAM

Sono inoltre disponibili **attività di approccio più Maker**: consulta le prossime pagine di questo catalogo per saperne di più.



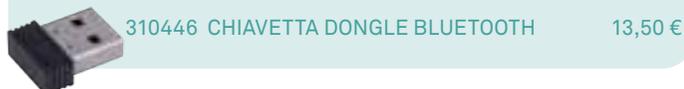
Multipiattaforma e multilinguaggio

LEGO Education WeDo 2.0 si programma sia **via software** (per PC, Mac e Chromebook) che **via app per tablet** (entrambi scaricabili gratuitamente). Inoltre può essere controllato sia attraverso il linguaggio proprietario che via **Scratch 3.0**, Python, Tickle e Tynker.

Batterie AA (necessarie al funzionamento) o batteria al litio ricaricabile non incluse.

Per i dispositivi compatibili visita: www.campustore.it/wedo20

Utilizzi Windows? Ecco cosa ti serve!



310446 CHIAVETTA DONGLE BLUETOOTH	13,50 €
307791 SET BASE	158,00 €
309136 SET BASE + BATTERIA RICARICABILE	210,00 €



LEGO Education WeDo 2.0 Kit multipli Base

Questi kit uniscono alla qualità dei prodotti LEGO Education la convenienza di un prezzo agevolato.

Cosa include?	Set base 307791	Software e App	Formazione certificata LEGO Education per docenti in omaggio	Prezzo
Il Set				
Set base per 8 studenti 308867	4	✓	No	615,00 €
Set base per 12 studenti 308866	6	✓	NO	910,00 €
Set base per 24 studenti 308865	12	✓	2 ore online	1.780,00 €



LEGO Education WeDo 2.0 Kit multipli Charge

Questi kit multipli uniscono alla qualità dei prodotti LEGO Education la convenienza di un prezzo agevolato. Sono simili a quelli della tabella soprastante ma in aggiunta contengono batterie al litio ricaricabili.

Attenzione! Il **trasformatore** per ricaricare la batteria al litio è lo stesso di LEGO® MINDSTORMS® Education EV3: per evitare sovrapposizioni e spese inutili per le scuole che lo hanno già i kit WeDo 2.0 **non lo includono**. È comunque acquistabile a parte (vedi pagina seguente).

Cosa include?	Set base 307791	Batteria 307796	Software e App	Formazione certificata LEGO Education per docenti in omaggio	Prezzo
Il Set					
Charge Pack per 2 studenti 309136	1	1	✓	No	210,00 €
Charge Pack per 8 studenti 309135	4	4	✓	No	842,00 €
Charge Pack per 12 studenti 309134	6	6	✓	2 ore online	1.240,00 €
Charge Pack per 24 studenti 309133	12	12	✓	2 ore online	2.425 €

Componenti già inclusi nel set base

Smarthub 2 I/O

È il cervello dei modellini motorizzati WeDo 2.0, consente lo **scambio di dati** tra i sensori e il motore WeDo 2.0 e un device. Per funzionare necessita di due batterie AA o della batteria ricaricabile LEGO Education WeDo 2.0 da acquistare a parte. Compatibilità garantita solo con il software WeDo 2.0, tecnologia Bluetooth Low Energy (BTLE).

307797

57,00 €



Sensore di presenza

Collegando il sensore allo smarthub di WeDo 2.0 e potrete rilevare oggetti nel **raggio di 15 cm.**

Per far funzionare il sensore non è richiesto alcun setup: è sufficiente collegare il sensore ed esso verrà immediatamente rilevato dal software WeDo 2.0.

307794

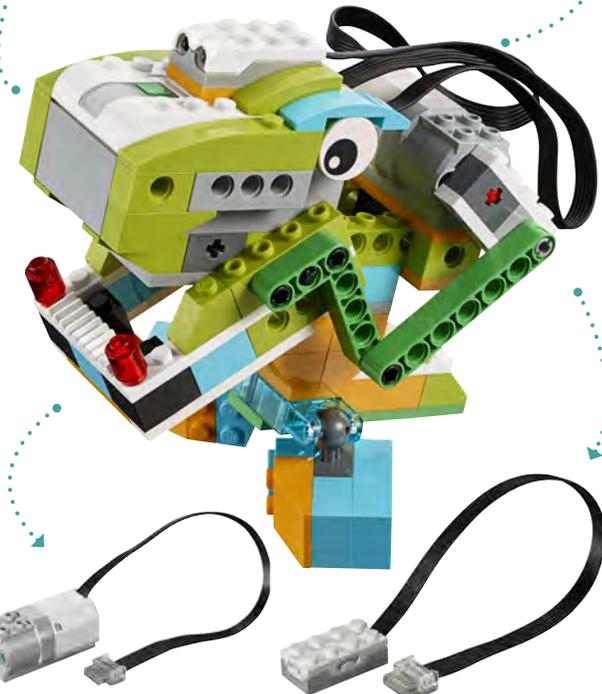
20,00 €

Motore medio

Fate accadere le cose grazie al motore medio per LEGO Education WeDo 2.0! Questo motore di **misura e potenza media** ha un attacco 2x2 per i perni dei mattoncini LEGO sulla sua sommità. Non richiede setup, è sufficiente collegare il motore allo smarthub del set base perché venga automaticamente riconosciuto dal software WeDo 2.0.

307795

20,00 €



Sensore di inclinazione

Se collegato allo smarthub rileva fino a sette differenti tipi di inclinazioni (laterale, sollevamento, abbassamento, nessuna inclinazione, qualsiasi inclinazione e scossa) a cui i modellini WeDo 2.0 possono essere sottoposti e condizionarne il comportamento di conseguenza.

Non richiede alcun setup.

307793

20,00 €

Componenti aggiuntivi

Batteria ricaricabile

Evita di perdere tempo durante la lezione grazie a questa **batteria ricaricabile** appositamente sviluppata per lo smarthub di LEGO Education WeDo 2.0.

307796

57,00 €



Dongle Bluetooth

Dongle USB Bluetooth Smart 4.0 BLED112 **necessario** per utilizzare WeDo 2.0 con Windows 7/8/10. Ottimo per lo sviluppo di semplici applicazioni host, è **l'unico dongle di cui garantiamo la compatibilità con LEGO Education WeDo 2.0.**

310446

13,50 €

Trasformatore

Trasformatore 10 V CC. Permette di ricaricare la batteria ricaricabile di NXT (261444), inclusa nel kit 267062, la batteria ricaricabile di EV3 (296397), inclusa nel kit 296385, il Box batteria ricaricabile Power Functions (268958), la batteria ricaricabile di WeDo 2.0.

304905

34,00 €



Pezzi di ricambio

Non lasciate che qualche pezzo mancante rovini la tua voglia di **programmare e sperimentare!** Questo pacchettino comprende dei **pezzi di ricambio misti** per rimpiazzare i componenti che possono essere stati persi dal set base LEGO Education WeDo 2.0.

308814

7,20 €

Batteria ricaricabile e trasformatore

Con questo set, che unisce una batteria al litio e un trasformatore (utilizzabile anche per LEGO MINDSTORMS Education EV3 e NXT), potrete rendere lo smarthub del set base WeDo 2.0 sempre pronto all'azione.

309290

83,00 €





Guarda i video!



Cos'è

Una soluzione avanzata per le materie STEAM che combina mattoncini LEGO, linguaggio di programmazione basato su Scratch e un hub multiporta programmabile per controllo e data logging.

Perché sceglierlo

- Include ben 9 elementi mai comparsi prima in un set LEGO
- Attività e colori scelti per incoraggiare inclusione e apertura
- Perfetto anche per le competizioni

Linguaggio di programmazione

App proprietaria sviluppata in Scratch

Compatibilità

iOS, Chrome, Windows 10, Mac e Android (verificare compatibilità sul nostro sito)

Complessità



Età

10+

Robotica educativa e coding

LEGO Education SPIKE Prime

Sperimenta. Programma. Sviluppa. Anche con l'IoT.

Il set di robotica più nuovo e stupefacente di LEGO Education.



- 523 elementi LEGO, tra cui: hub intelligente, sensori (colore, distanza, forza/contatto), motori (uno grande e 2 medi)
- Scatola per la **conservazione** e la **protezione** delle proprie creazioni con doppio vassoio
- Ambiente di programmazione sviluppato in **Scratch**
- **Lezioni pronte** inerenti 3 macro aree d'indagine tra cui comprensione e utilizzo di cloud e IoT
- **Risorse per l'insegnante** (video, suggerimenti, ...)



Aiuta a:

- Incoraggiare l'apprendimento del **coding**
- Facilitare il **problem-solving** e il **pensiero critico**
- Sviluppare un approccio al sapere **inclusivo** e **laboratoriale**
- Scomporre problemi complessi (**pensiero algoritmico**)
- Creare variabili e matrici e raccogliere dati nel **cloud**
- **Organizzare** compiti, problemi e prendere decisioni
- Migliorare la **memoria** e altri processi utili all'apprendimento

Batteria ricaricabile inclusa.

È disponibile anche un **Set di espansione** (325789)

324270 LEGO EDUCATION SPIKE PRIME

Motori
(1 grande - 2 medi)

Sensori:
• Colore
• Distanza
• Forza / contatto

Scatola per la conservazione dei modelli con doppio vassoio



Hub intelligente

523 elementi LEGO

327,00 €



Matrice LED 5x5

Connettività Bluetooth

6 porte (possono fungere sia da input che da output)

Speaker
Sensore giroscopico a 6 assi integrato
Batteria ricaricabile

Set di espansione

Questo set di espansione è un entusiasmante add-on ricco di elementi che arricchiscono le potenzialità didattiche del set base (324270).

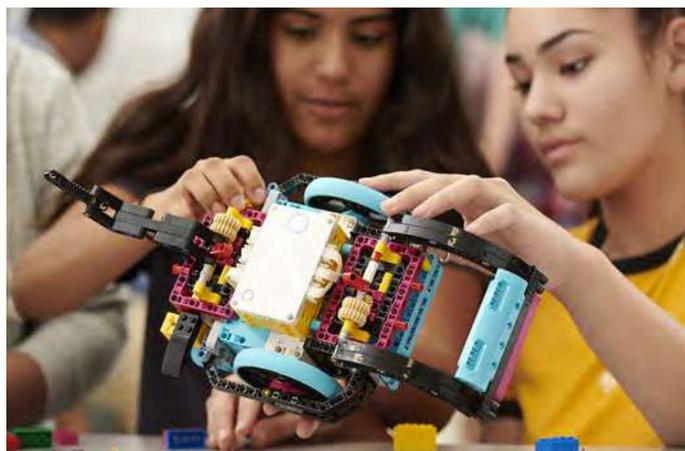
Si presenta in una scatola di cartone e include:

- 603 elementi LEGO aggiuntivi (tra cui delle ruote grandi a bassissimo attrito ideali per gare di robotica)
- Un motore grande
- Un sensore di colore
- Una serie di lezioni aggiuntive in-app a tema (competizioni)

Necessita del Set base per funzionare.

325789 SET DI ESPANSIONE

121,00 €



Componenti già inclusi nel set base

Sensore di distanza

Questo sensore incorpora "occhi" programmabili a LED e misura ad ultrasuoni una gamma di distanze da 1 a 200 cm, con una precisione di +/- 1 cm.

L'aspetto però più innovativo è l'interfaccia standard industriale integrata che lo rende compatibile con sensori di terze parti, schede e hardware fai-da-te.

326013

35,00 €



Motore angolare grande

Con un sensore di rotazione integrato e stabilità estrema per un perfetto controllo in linea retta.

326011

35,00 €



Sensore di forza

Misura pressioni fino a 10 Newton (~1 kg) per risultati precisi e ripetibili. Il sensore può anche essere utilizzato come sensore di contatto.

326015

20,00 €



Motore angolare medio

Con sensore di rotazione integrato con precisione fino a 1 grado.

326012

32,00 €



Sensore di colore

Distingue tra 8 colori e misura la luce riflessa. Frequenza di campionamento ad alta precisione di 1 kHz.

326014

23,00 €



Pezzi di ricambio

Oltre 100 elementi LEGO inclusi in SPIKE Prime che nel tempo potrebbero rompersi o smarrirsi. **Attenzione:** un pacchetto di questo tipo è già incluso nel set base (324270).

326018

5,00 €



Batteria ricaricabile

Da 2.000 mAh agli ioni di litio da utilizzare con l'hub SPIKE Prime. Si carica mentre è montata sull'hub tramite un cavo micro USB e si rimuove senza la necessità di strumenti particolari. **Attenzione:** la batteria è già inclusa nel set base (324270).

326016

60,00 €



LEGO Education SPIKE Prime Set multipli base

Questi kit sono l'ideale per lavorare con piccoli gruppi di studenti e uniscono la versatilità di una piattaforma per il coding assolutamente creativa alla possibilità di risparmio garantita da un acquisto multiplo.

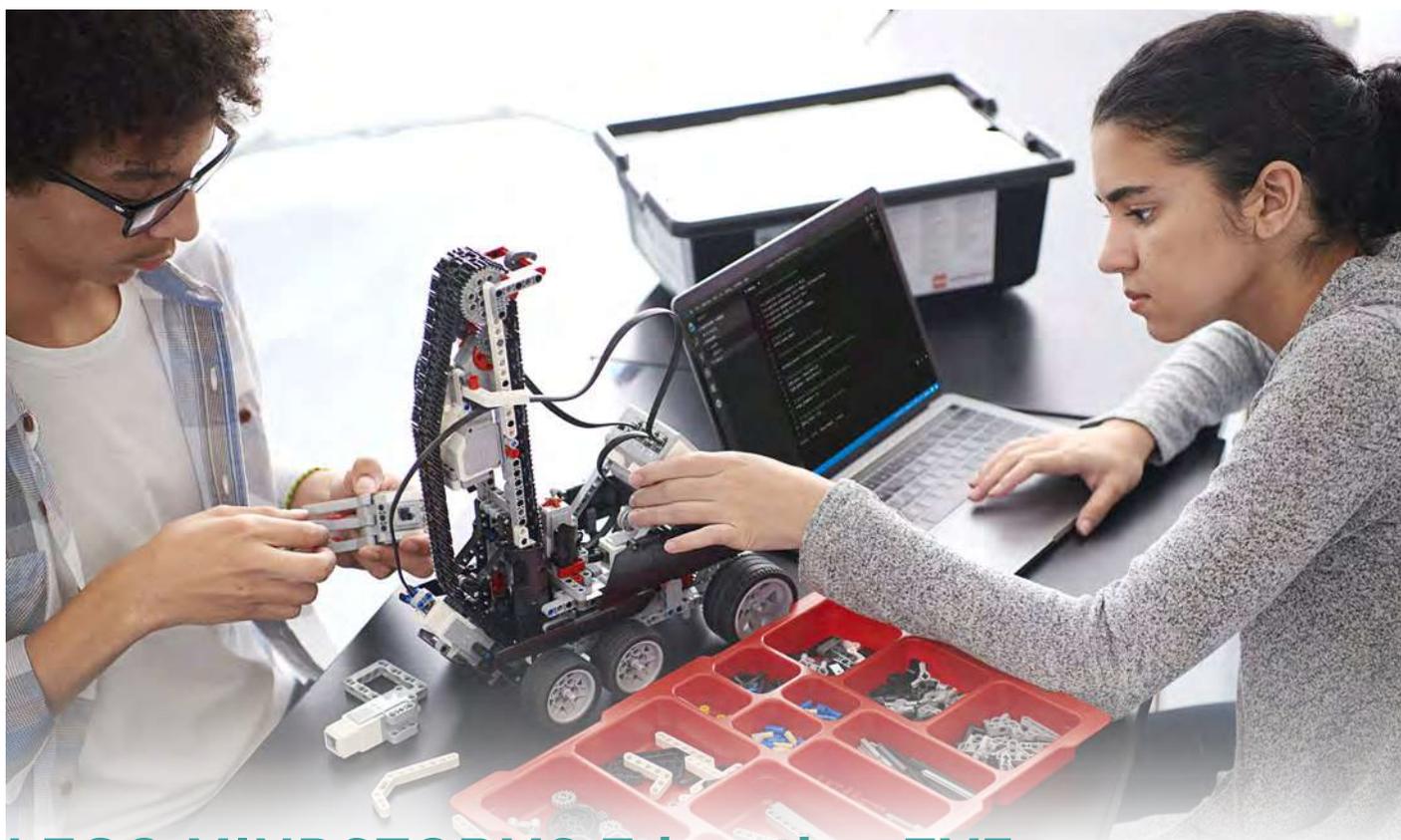
Il Set	Cosa include?	Set base SPIKE Prime 324270	Formazione certificata LEGO Education per docenti in omaggio	Prezzo
Set per 8 studenti 327421		4	No	1.270,00 €
Set per 12 studenti 326618		6	2 ore online	1.900,00 €
Set per 24 studenti 326617		12	2 ore in presenza	3.740,00 €

LEGO Education SPIKE Prime Set multipli avanzati

Questi kit uniscono le possibilità creative del set base LEGO Education SPIKE Prime alla potenza inventiva del suo set d'espansione, la soluzione più completa per chi vuole abbracciare di slancio la più importante novità LEGO Education.



Il Set	Cosa include?	Set base SPIKE Prime 324270	Set di espansione SPIKE Prime 325789	Formazione certificata LEGO Education per docenti in omaggio	Prezzo
Starter Plus 326621		1	1	No	440,00 €
Set per 8 studenti 327986		4	2	No	1.550 00 €
Set per 12 studenti 326620		6	3	2 ore online	2.175,00 €
Set per 24 studenti 326619		12	6	Mezza giornata in presenza	4.400,00 €



LEGO MINDSTORMS Education EV3:

Programmare in Python non è mai stato così immediato!

Porta la potenza creativa di EV3 fino alla fine della scuola superiore!

Il mattoncino intelligente EV3 può ora essere programmato anche in Python, una possibilità che permette di espanderne le possibilità didattiche all'infinito.

Utilizzare Python con LEGO MINDSTORMS Education EV3 aiuta a preparare gli studenti ad affrontare con padronanza e competenza le sfide che incontreranno quando si affaceranno all'università o al mondo del lavoro.

Lezioni legate al mondo reale

Sono ora disponibili delle **attività gratuite**, che sfruttano le funzionalità più avanzate date da questa nuova caratteristica di EV3 per legare le lezioni di tecnologia e informatica ad attività del mondo reale, con approfondimenti che abbracciano anche il mondo dell'intelligenza artificiale (AI).



Alla pagina legoeducation.com/lessons filtrando le attività per "Grades 9-12" è possibile trovare tutte le nuove attività gratuite per EV3 (in inglese) in continuo aggiornamento, sviluppate specificamente per la scuola superiore.

Come utilizzare EV3 con Python

- Scaricare EV3 MicroPython su una scheda micro SD
- Inserire la scheda micro SD nell'apposito slot del mattoncino EV3 e avviarlo
- Scaricare, installare e avviare l'editor gratuito di Visual Studio Code sul proprio computer
- Installare e attivare l'estensione LEGO MINDSTORMS Education EV3
- Collegare il mattoncino EV3 al computer e iniziare a programmare direttamente in Python

È disponibile sul nostro sito una guida introduttiva per la configurazione del programma.





Guarda i video!



Cos'è

Set di robotica educativa composto da mattoncini LEGO Technic, sensori, motori e un data logger programmabile.

Perché sceglierlo

Approccio "hands-on" e "chiavi in mano" offre un'esperienza completa e guidata ed è uno strumento motivante e trasversale perfetto per l'insegnamento STEAM

Linguaggio di programmazione

Proprietario (visuale a icone), LabVIEW, JAVA, C++, Basic, Swift Playgrounds, MakeCode, Scratch 3.0 e Python

Compatibilità

Windows 10, Mac, iOS, Chrome OS e Android

Complessità



Età

12 +

Robotica educativa e coding

LEGO MINDSTORMS Education EV3

STEAM e robotica educativa in un unico set

Questo set permette di costruire con le proprie mani modelli robotici sempre diversi, basati sui LEGO e ispirati al mondo reale. Una volta montati i modelli possono poi "prendere vita" attraverso la programmazione.

296385 EV3 SET BASE 407,00 €

Cosa contiene

Si presenta in un contenitore in plastica con vassoi per l'ordinamento del materiale e contiene 541 pezzi tra cui:

- Il **mattoncino intelligente EV3**
- 3x servomotori
- 1x sensore di rotazione
- 1x sensore a ultrasuoni
- 1x sensore di colore/luce
- 1x sensore giroscopico
- 2x sensori di contatto
- 1x batteria ricaricabile
- 1x ruota a sfera
- Cavi

ATTENZIONE!
Il trasformatore 304905 necessario per la ricarica non è incluso nel set

Cosa include

Set di mattoncini	Software e app	Lezioni già pronte
541 pezzi	<ul style="list-style-type: none"> • 48 tutorial • Ambiente di programmazione integrato • Data logging • Programmazione multiplatforma 	Più di 30 idee



Questo sistema è basato sul mattoncino intelligente EV3 Brick, un piccolo ma potente computer programmabile che consente di controllare il motore e leggere i feedback dei sensori



+



+

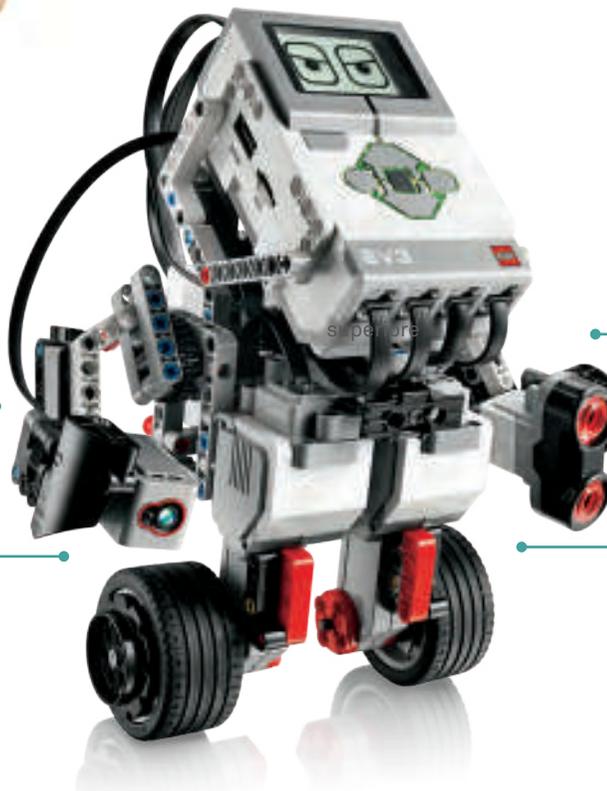


Cosa lo rende unico?

Mattoncino intelligente EV3

Un computerino compatto, programmabile e potente che permette di controllare i motori e ottenere feedback dai sensori.

- Comunica via USB, Bluetooth e Wi-Fi mediante (dongle esterna non inclusa), e consente la programmazione e il data logging
- Individua automaticamente e controlla sensori e motori
- Riproduce suoni, mostra immagini, controlla le luci



Attività ispirate alle esigenze del mondo reale

Lezioni già pronte

Approccio "hands-on":
gli studenti costruiscono con le proprie mani ciò che programmano

Linguaggio multiplatforma

Vedi l'approfondimento nelle prossime pagine

Un software d'avvio semplicissimo

Offre un'intuitiva interfaccia di programmazione "drag-and-drop" che permette di distinguere chiaramente blocchi funzione, di input, di output.

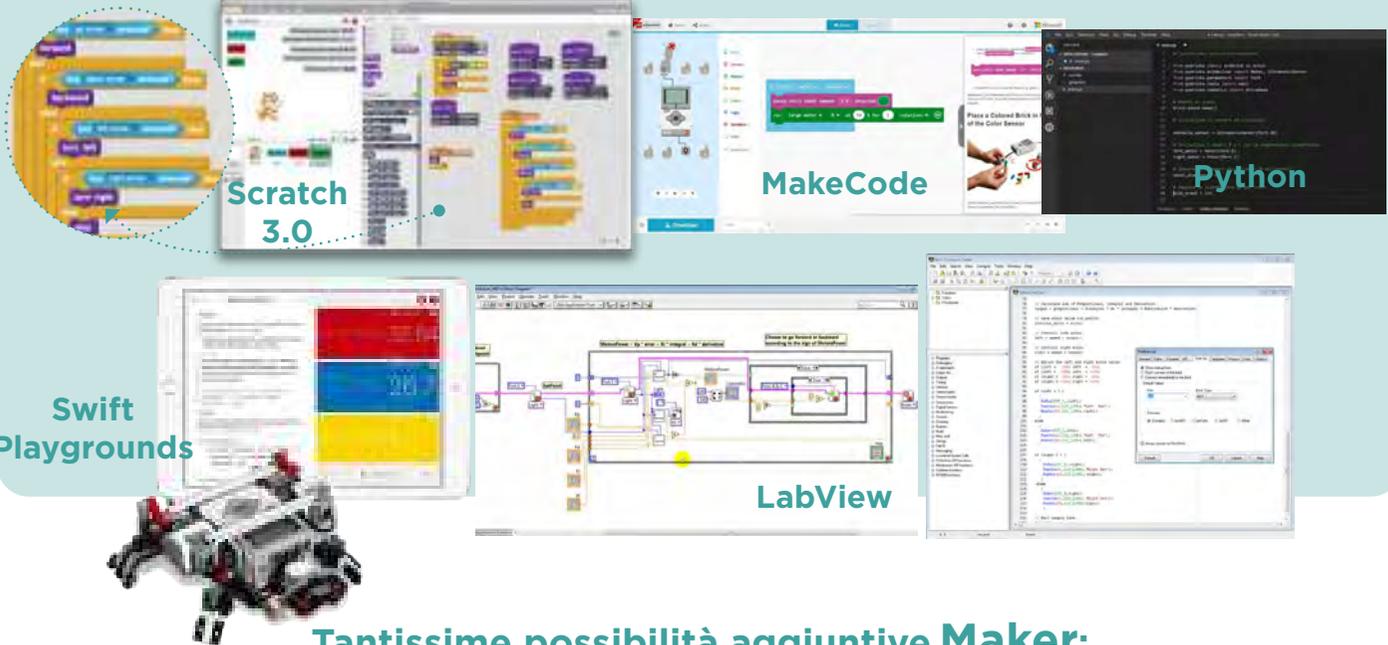
LEGO MINDSTORMS Education EV3 è ideale per:

- Migliorare le curve di apprendimento
- Prevenire l'abbandono scolastico
- Sviluppare soft skills necessarie a tutte le materie di qualsiasi istituto



Programmazione multiplatforma

Non solo icone: LEGO MINDSTORMS Education EV3 è fantastico perché è compatibile con tantissimi linguaggi di programmazione diversi: Swift Playgrounds, MakeCode, LabView, Scratch 3.0 e Python!



**Tantissime possibilità aggiuntive Maker:
per incoraggiare la creatività**



Oltre 400 lezioni disponibili gratuitamente online per combinare la qualità didattica LEGO Education alle esigenze dei nascenti MakerSpace, anche scolastici!

Le attività Maker sono attività aggiuntive in formato digitale e gratuite che permettono di combinare la tecnologia potente e all'avanguardia di LEGO MINDSTORMS Education EV3 con la forza creativa del movimento Maker. Sono quindi particolarmente adatte non solo alla classe, ma anche per **after school**, **summer camp**, **biblioteche innovative**, **FabLab** e **MakerSpace**.

Le attività proposte si rivelano sempre sorprendenti e guidano gli studenti in una serie di **problemi simulati a finale aperto** collegati a difficoltà del mondo reale. Il sistema proposto in queste attività incoraggia gli studenti ad avere fiducia in sé, a sperimentare cose nuove e ad essere originali e intraprendenti nella risoluzione dei problemi. **Fogli di lavoro per documentare e valutare** ciascun ragazzo inclusi in ciascuna attività.

Studiare in classe simulando un vero laboratorio

Attività di progettazione ingegneristica è l'add-on gratuito del software LEGO MINDSTORMS Education EV3: include attività aggiuntive e problemi a soluzione aperta, in un contesto che rende divertente e entusiasmante imparare concetti di scienze, tecnologia e matematica.



Fallo muovere



Rendilo migliore



Crea un sistema



LEGO MINDSTORMS Education EV3 Set di espansione

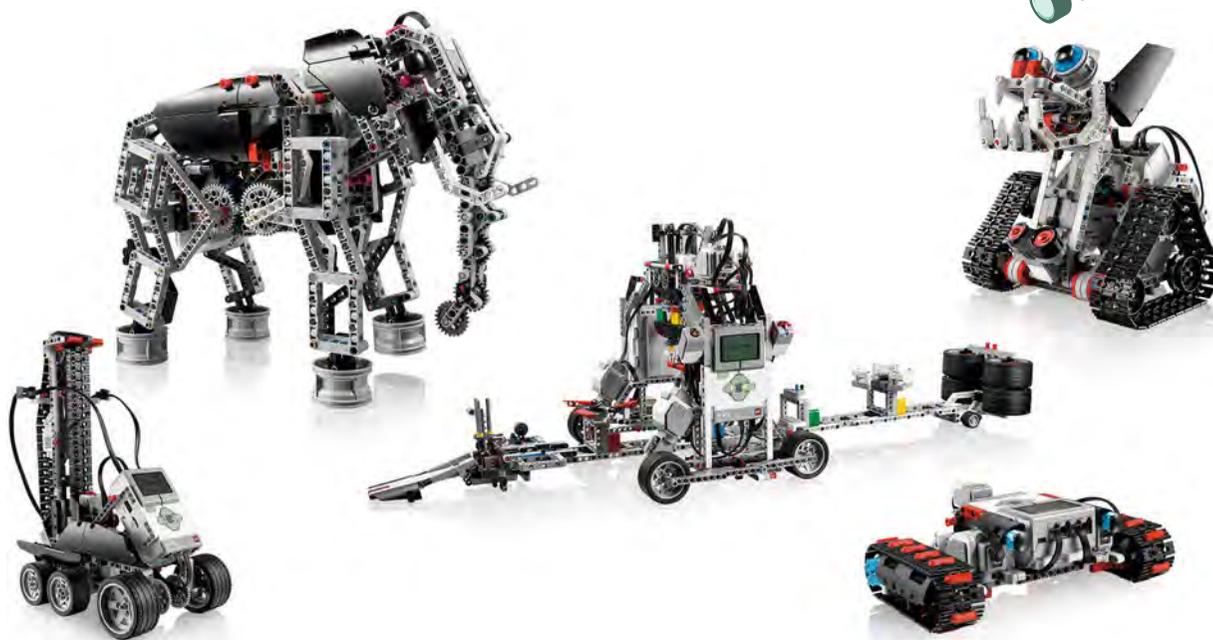
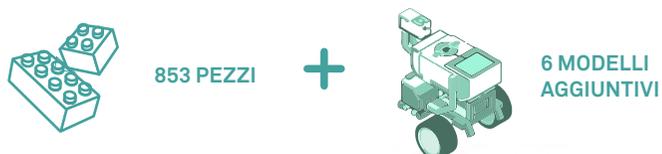
Un set di 853 pezzi aggiuntivi che contiene una vasta gamma di elementi ed è ideale per ampliare il set base LEGO MINDSTORMS Education EV3 migliorandone notevolmente l'esperienza didattica.

Comprende le istruzioni per costruire **6 nuovi modelli più grandi e complessi** di quelli costruibili con il set base, oltre a tutti quelli che può suggerire la fantasia!

Questo set è dotato di **numerosi elementi speciali**, come ingranaggi diversi, una grande piattaforma girevole, parti per la personalizzazione del robot e componenti strutturali esclusivi. A questi si associano molti elementi standard supplementari come travi, assi e connettori per costruire modelli più grandi e complessi e disporre al contempo di elementi supplementari o sostitutivi. È ottimizzato per attività più avanzate in classe, per i programmi doposcuola o per le competizioni di robotica.

296386 SET DI ESPANSIONE

117,00 €



LEGO MINDSTORMS Education EV3 Sfida spaziale

Sfida spaziale è un set aggiuntivo di LEGO MINDSTORMS Education EV3 (necessita quindi del set base per funzionare) che permette di creare dei modelli ispirati alle necessità e al lavoro quotidiano degli astronauti, in modo da evidenziare una delle possibili ricadute pratiche - anche in termini lavorativi - dello studio della robotica educativa.

Tutte le proposte di attività (e tre progetti di ricerca: sopravvivenza umana, creazione di energia, esplorazione mediante robot) sono scaricabili gratuitamente come add-on del software LEGO MINDSTORMS Education EV3 (oltre 30 ore aggiuntive di attività). Il set è composto da tre tappeti di apprendimento, un tappeto per le missioni e un 1.418 elementi LEGO.

299983 SFIDA SPAZIALE

210,00 €



LEGO MINDSTORMS Education EV3 Kit multipli base

Questi kit contengono tutto ciò che serve per lavorare con più studenti contemporaneamente: il set base e il trasformatore per poter ricaricare i robot tra una lezione e l'altra.

Contenuti in omaggio

Il software, comprensivo di ambiente di programmazione proprietario e di lezioni già pronte e approfondimenti legati all'utilizzo pratico della robotica è scaricabile gratuitamente.

Il Set	Cosa include?	Set base 296385	Trasformatore 304905	Formazione certificata LEGO Education per docenti in omaggio	Prezzo
Starter Pack per 2 studenti 297431		1	1	No	440,00 €
Set base per 8 studenti 297432		4	4	No	1.735,00 €
Set base per 12 studenti 297433		6	6	2 ore online	2.570,00 €
Set base per 24 studenti 297434		12	12	Mezza giornata in presenza	5.000,00 €

LEGO® MINDSTORMS® Education EV3 - Kit multipli plus

Questi kit multipli uniscono set base (con trasformatori) e Set di espansione per far lavorare gruppi multipli di ragazzi.



Il Set	Cosa include?	Set base 296385	Trasformatore 304905	Set espansione 296386	Formazione certificata LEGO Education per docenti in omaggio	Prezzo
Pack Plus per 2 studenti 297435		1	1	1	No	540,00 €
Pack Plus per 8 studenti 297436		4	4	2	2 ore online	1.940,00 €
Pack Plus per 12 studenti 297437		6	6	3	2 ore online	2.900,00 €
Pack Plus per 24 studenti 297438		12	12	6	Mezza giornata in presenza	5.700,00 €

Componenti già inclusi nel set base

Servomotore grande

- Sensore di rotazione incorporato
- Accuratezza di un grado

296404 34,00 €

Servomotore medio

- Sensore di rotazione incorporato
- Accuratezza di un grado

296403 30,00 €

Sensore ad ultrasuoni

- Misura la distanza
- Individua gli oggetti
- Auto ID

296398 41,00 €

Mattoncino intelligente EV3

296390 227,00 €

Sensore di contatto

- Tre differenti modalità:
 - Pressione
 - Rilascio
 - Contatore del numero di pressioni
- Auto ID

296402 23,00 €

Sensore di luce e colore

- Individua i colori
- Misura l'intensità della luce ambientale e riflessa

296401 41,00 €

Sensore giroscopico

- Misura gli angoli
- Misura la velocità di rotazione in gradi al secondo

296391 41,00 €

Componenti aggiuntivi



Infrarossi: palla da calcio e sensore

Accreditata ufficialmente dalla commissione tecnica di RoboCup Junior, la palla a infrarossi serve per far giocare il robot a calcio. Mediante il sensore a infrarossi viene rilevata la sua posizione e grazie al sensore giroscopico il robot può orientarsi nel campo

245086 PALLA DA CALCIO 83,00 €
211689 SENSORE 63,00 €



Sensore ad infrarossi

Rileva la presenza di oggetti e legge i segnali emessi dall'emettitore a infrarossi EV3.

- Misurazione della prossimità fino a circa 50-70 cm
- Distanza di funzionamento fino due metri
- Supporto di quattro canali per i segnali
- Ricezione di comandi remoti IR
- ID automatico incorporato nel software EV3

296393 40,00 €



Telecomando ad infrarossi

Questo dispositivo emette un segnale infrarosso rilevabile dal sensore di prossimità a infrarossi. È possibile utilizzarlo anche come telecomando del mattoncino EV3 mediante i segnali inviati al sensore a infrarossi.

- Alimentazione: due batterie AAA
- Funzionamento fino a 2 metri
- 4 canali singoli

296392 40,00 €



Sensore di temperatura

Grazie a questo sensore alimentato dal mattoncino EV3 (o NXT) combinato al software LEGO Education, si possono eseguire misurazioni calibrate in gradi Celsius o Fahrenheit (da -20°C a +120°C e da -4°F a +248°F). Rende la raccolta dati semplice, divertente e motivante, aumenta la comprensione di grafici e formule, permette di eseguire azioni specifiche condizionate dalla lettura di dati.

243062 44,50 €

Batteria e trasformatore

Per alimentare e far funzionare i vostri robot EV3 avete bisogno di un po' di energia.

La **batteria ricaricabile** EV3 agli ioni di litio offre una durata maggiore rispetto alle batterie di tipo AA ed è possibile caricarla senza smontare il modello.

È inclusa nel set base EV3 (296385) e necessita di un trasformatore per essere ricaricata (lo stesso utilizzato per la batteria di NXT).

Capacità: 2050 mAh - tempo di ricarica completa: 3-4 ore.

Il **trasformatore** da 10 VCC permette di ricaricare la batteria ricaricabile di:

- EV3 (296397)
- WeDo 2.0 (307796)
- NXT (261444)
- Box batteria ricaricabile Power Functions (268958).

296397 BATTERIA RICARICABILE

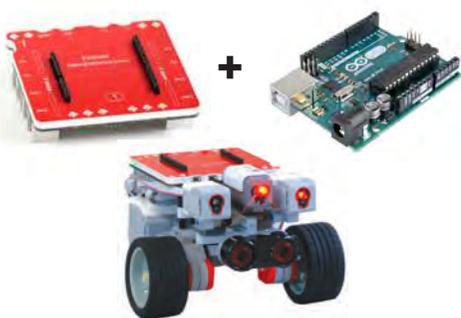
91,00 €

304905 TRASFORMATORE

34,00 €



Espansioni per LEGO® MINDSTORMS® Education EV3



EVShield

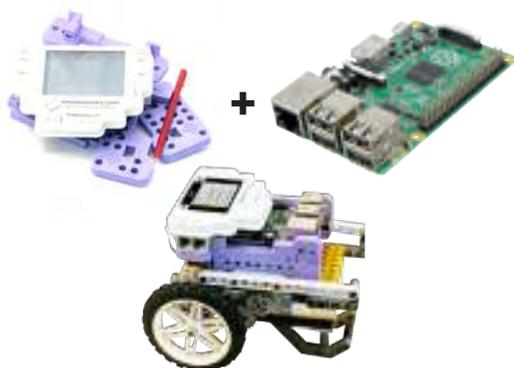
EVShield è una **scheda aggiuntiva per Arduino**, che permette di utilizzare motori e sensori LEGO MINDSTORMS Education (EV3 o NXT).

EVShield ha i connettori delle porte di I/O identici a quelli di EV3, per cui i motori e i sensori LEGO si collegano direttamente mediante i loro cavetti.

Il software per il controllo di questi robot basati su Arduino + LEGO si sviluppa direttamente nell'IDE di Arduino in linguaggio C.

313237 EVSHIELD

92,00 €



PiStorms-v2 Kit base

Un **cervello Raspberry per EV3!** Evolvi i tuoi programmi e costruisci splendidi robot con parti LEGO Education e cervello Raspberry Pi (309666): questo kit rende possibile governare i robot LEGO MINDSTORMS Education utilizzando altri ambienti di programmazione, come ad esempio Python. Inoltre il display touchscreen rende facile interagire con il robot.

- Consente di collegare 4 sensori e 4 motori LEGO Education.
 - Compatibile con Raspberry Pi Modello A+, B+, Pi2, Pi3.
- Scheda Raspberry da acquistare separatamente.

314227 PISTORMS

133,00 €

Accessori aggiuntivi

Telecamera Pixy2 per LEGO Education

La nuova versione della telecamera Pixy appositamente ideata per LEGO Education. Proprio come l'originale Pixy, Pixy2 è un sensore di visione veloce per arricchire le lezioni di robotica.

Puoi insegnare a Pixy2 a tracciare un oggetto colorato semplicemente premendo un pulsante. È in grado di tracciare centinaia di oggetti contemporaneamente e fornisce solo i dati che ti interessano. Le nuove funzionalità includono il **follow line** e l'**illuminazione a LED integrata**.

Si collega direttamente a LEGO MINDSTORMS Education EV3! Usa il cavo incluso per collegarlo direttamente al tuo mattoncino intelligente. Visualizza gli oggetti rilevati sul tuo mattoncino EV3 o raccogli i dati nel tuo programma LEGO Education.

328104 TELECAMERA PIXY2 PER LEGO EDUCATION

87,00 €



Cos'è

CodyRoby è un metodo declinato in diversi strumenti nato nel 2014 da un'idea del Prof. Alessandro Bogliolo

Perché sceglierlo

Per avvicinarsi al coding a qualunque età e senza l'utilizzo di alcun dispositivo

Linguaggio di programmazione

Linguaggio tangibile

Espandibilità

Tasselli aggiuntivi per il tappeto

Complessità

●○○○○

Età

3+



Guarda
il video!

**Fai un passo avanti
nel coding unplugged**

CodyRoby

Portarlo in classe è più semplice

Alessandro Bogliolo e CampuStore hanno realizzato i set CodyRoby per portare il coding unplugged (senza computer) nelle scuole.

CodyRoby è un metodo declinato in diversi strumenti nato nel 2014 da un'idea del Prof. Alessandro Bogliolo per giocare e apprendere con la programmazione e il pensiero computazionale a qualunque età e senza l'utilizzo di alcun dispositivo.

Ora gli strumenti CodyRoby prendono una forma concreta, pensata per le scuole e gli ambienti educativi: **il set da tavolo con carte e scacchiera, il set di carte giganti e il tappeto!**

Perché adatti agli ambienti educativi?

Tutti questi prodotti sono **certificati, sicuri e realizzati in materiali resistenti** per essere riutilizzati numerose volte.

Chi sono Cody e Roby?

Roby è un robot che esegue istruzioni, Cody è il suo programmatore. È un gioco divertente che nasconde molto di più: alla stregua di un vero e proprio linguaggio di programmazione, CodyRoby è una piattaforma che permette di sviluppare nuovi giochi, garantendo allo stesso tempo il **rigore metodologico**, la **coerenza con le tecniche di programmazione visuali a blocchi** e principi di base che lo rendono adatto all'utilizzo in ambito educativo.

Per maggiori informazioni su CodyRoby: codemooc.org/codyrob/

Il tappeto CodyRoby

Una vera e propria scacchiera di 2,5x2,5 m conforme al metodo CodyRoby, realizzata in **materiale di altissima qualità certificato per l'utilizzo scolastico** a partire dalla scuola d'infanzia. Oltre alle classiche tessere ad incastro, il tappeto è corredato da un bordo che permette non solo di circoscriverlo, ma anche di indicare delle **coordinate di spazio**.

Ma la vera novità è data dal **foro quadrato al centro delle tessere**: in questo riquadro sarà facilissimo sostituire i tasselli di dimensione 15x15 cm in modo tale da riadattare in pochi secondi il tappeto ad utilizzi diversi. I tasselli, di passo compatibile con i più celebri robot didattici, possono essere utilizzati indipendentemente come scacchiera per robotica educativa.

Il set base del tappeto CodyRoby include:

- 25 tessere 50x50 cm
- Bordi con coordinate
- 25 tasselli con numeri da 0 a 9 e gli operatori matematici +, - e x per giocare a CodyMath e il retro neutro
- 25 tasselli con un lato con i QR Code per giocare a CodyMaze e con un lato con i QR Code per giocare a CodyQR

I set di tasselli acquistabili separatamente sono:

- **Set CodyFeet e CodyColor**: questo set contiene 69 tasselli: da un lato riportano le illustrazioni per giocare a CodyFeet, dall'altro i colori per giocare a CodyColor
- **Set CodyMath e CodyWord**: questo set contiene 50 tasselli: da un lato riportano numeri e simboli matematici per giocare a CodyMath, dall'altro le lettere per giocare a CodyWord

Dimensioni: tappeto 2,5x2,5 m, tessere 50x50 cm

325607 SET BASE TAPPETO CODYROBY
325407 SET CODYFEET E CODYCOLOR
325406 SET CODYMATH E CODYWORD

372,00 €
103,00 €
114,00 €



Guarda
il video!

Carte CodyRoby: il set da tavolo

Il set da tavolo di CodyRoby comprende:

- Le carte:
 - 24 carte Vai avanti
 - 8 carte Girati a sinistra
 - 8 carte Girati a destra
 - 4 carte Ripetizione
 - 4 carte Altrimenti
 - 4 carte Condizionale
 - 2 carte Definizione procedura
 - 4 carte Invocazione procedura
 - 4 Jolly
- La scacchiera
- 5 pedine
- Tasselli grigi (24), unità (8), sensori (6) e target (4 gialli e 4 rossi)
- La confezione per le carte e la confezione per il kit

Dimensioni: carte 9x5 cm, scacchiera: 15x18 cm

Il Set per la classe include 12 set da tavolo.

325533 CARTE CODYROBY 8,00 €
325580 SET CARTE CODYROBY PER LA CLASSE 88,00 €

Carte giganti CodyRoby

Questo set di carte giganti contiene le stesse 62 carte del set standard CodyRoby (codice 325533) ma di dimensione 15x27 cm. A differenza del set da tavolo, le carte giganti consentono di **far muovere bambini e ragazzi su uno spazio fisico** anziché le pedine sulla scacchiera.

Il set include anche la confezione per archiviare comodamente le carte.

Dimensioni carte: 15x27 cm

325532 CARTE CODYROBY XL 36,00 €

Il diario del coding

Visto il successo dell'edizione precedente... ecco un restyling del diario del coding! Il diario del coding è una porta aperta su un mondo fatto di idee, di linguaggi per esprimerle e di strumenti per realizzarle.

Il diario offre **350 pagine di giochi, enigmi e attività avvincenti** da svolgere giorno per giorno con la stessa naturalezza con cui si annotano i compiti o si scherza con gli amici.

Per chi non si accontenta della carta, ogni attività può essere espansa **online** o arricchita dall'**applicazione di realtà aumentata**, che fa comparire su ogni pagina un robot virtuale interattivo con il quale svolgere le attività del giorno.

327300 IL DIARIO DEL CODING 9,80 €
327460 IL DIARIO DEL CODING (MIN. 20 COPIE) 8,90 €
327461 IL DIARIO DEL CODING (MIN. 100 COPIE) 7,90 €





Guarda
i video!

Cos'è

Un robot in legno che si programma senza il bisogno di schermi

Perché sceglierlo

Per l'approccio tangibile al coding

Linguaggio di programmazione

Linguaggio tangibile (basato su Arduino)

Espandibilità

Tasselli e mappe aggiuntive

Complessità

●○○○○

Età

3 +

Cubetto

Il metodo Montessori incontra
la geometria della tartaruga LOGO

Cubetto rende il coding accessibile anche per i bambini che non sanno ancora leggere e scrivere.

Permette di approfondire concetti complessi in modo intuitivo, sfruttando le potenzialità di rinforzo cognitivo di:

- Debugging
- Ricorsività
- Subroutine

Cosa c'è dentro la scatola

- 1 robot in legno a forma di cubo (Cubetto)
- 1 board di controllo
- 16 tasselli colorati (6x avanti, 4x sinistra, 4x destra, 2x funzione)
- 1 mappa per Cubetto (1x1 m) in tessuto lavabile
- 1 libretto di storie in italiano associato alla mappa

Set completi

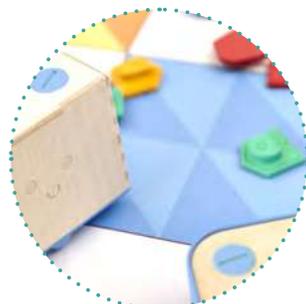
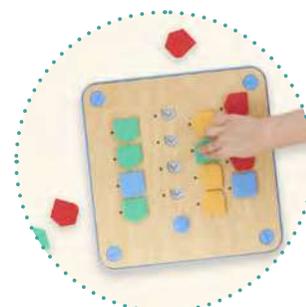
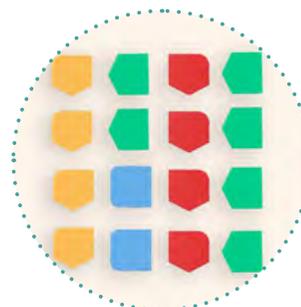
Il Set per la classe è formato da 6 Cubetto Play Set.

314522 CUBETTO PLAY SET

316642 SET PER LA CLASSE

184,00 €

1.000,00 €





Come funziona

Cubetto può muoversi di 15 cm avanti, oppure ruotare a destra e sinistra di 90°.

Ciascuna di queste funzioni di base è associata a un tassello colorato: infilando i tasselli colorati nella board si possono “costruire” delle sequenze di comandi che Cubetto – collegato alla board via wireless – esegue.

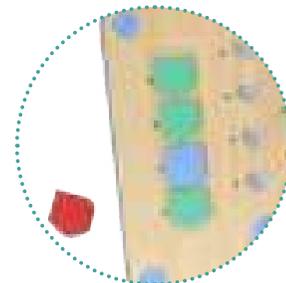
A seconda della combinazione di tasselli scelti vengono eseguiti percorsi diversi.



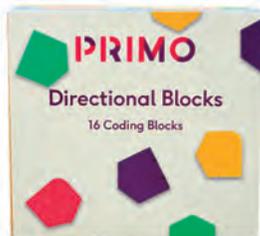
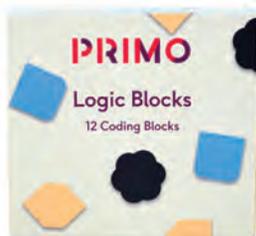
Guida in italiano per l'insegnante disponibile online

Subroutine

Un riquadro sulla board di controllo permette di istruire un unico blocco (il blu) a comportarsi in modo composito: ogni volta che compare nel programma principale richiama la funzione racchiusa nel riquadro.



Accessori aggiuntivi opzionali



Tasselli aggiuntivi

Per espandere le possibilità di utilizzo di Cubetto:

- Set da **16 tasselli direzionali** (4 avanti, 4 indietro, 4 destra, 4 sinistra)
- Set da **12 tasselli logici** (4 funzione, 4 negazione, 4 random)

Si può anche acquistare il Cubetto Playset già completo dei due set aggiuntivi (316166).

315642	TASSELLI DIREZIONALI	23,80 €
315644	TASSELLI LOGICI	23,80 €



Mappe aggiuntive

315640	MAPPA OCEANO BLU	23,80 €
315639	MAPPA SPAZIO PROFONDO	23,80 €
315638	MAPPA ANTICO EGITTO	23,80 €
315641	MAPPA GRANDE CITTÀ	23,80 €
316127	MAPPA SPEDIZIONE POLARE	23,80 €
316128	MAPPA PALUDE PALUDOSA	23,80 €

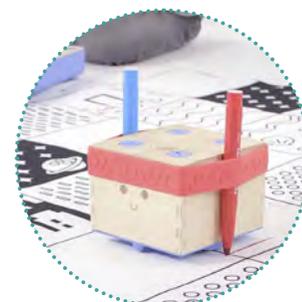
Coloring pack

Trasforma Cubetto in un robot da disegno con il coding!

Contiene:

- 1x Mappa da colorare lavabile
- 6x Pennarelli Carioca Jumbo
- 1x Fascia elastica
- 1x Manuale
- 1x Libro di storie da colorare

320023	COLOURING PACK	45,00 €
326946	CUBETTO + COLOURING PACK	210,00 €





Guarda i video!

Cos'è

La nuova versione di Matatalab, caratterizzata da un contenuto più essenziale, 3 diverse modalità di controllo e nuove funzioni.

Perché sceglierlo

- 3-in-1: con un unico prodotto si possono avere 3 modalità di utilizzo differente.
- Non richiede dispositivi per essere utilizzato.
- È disponibile anche app gratuita aggiuntiva.

Linguaggio di programmazione

Tangibile o digitale.

Espandibilità

Tasselli e mappe aggiuntive

Complessità

●●○○○

Età

3+

Matatalab Lite

Scopri.
Sfida.
Impara.

L'obiettivo di Matatalab è **sviluppare capacità di problem-solving, pensiero critico, creatività e collaborazione** attraverso giochi entusiasmanti.

Al posto della calottina con personaggio che caratterizza il Coding set questa versione include un controller che si può agganciare magneticamente alla base motrice e permette di moltiplicare le attività eseguibili in classe.

3 robot in 1

Matatalab Lite permette di avere a disposizione **tre diverse modalità di controllo** (telecomando, coding, sensori) e quindi espande moltissimo le attività da svolgere in classe.

Telecomando

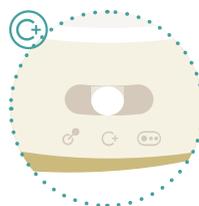
Questa modalità **sviluppa la coordinazione occhio-mano**. Consiste nell'utilizzare il controller come un telecomando, anche grazie al giroscopio integrato, andando a controllare la direzione di movimento del robot semplicemente inclinando il polso.



Coding

Questa modalità **sviluppa la risoluzione dei problemi, il pensiero logico e la memoria**.

Consiste nel premere i tasti freccia posti sul controller per elaborare un programma da far eseguire al robot.



Le luci poste sul controller aiutano i bambini a ricordare i comandi impartiti e a eseguire successivamente il "debug".

Sensori

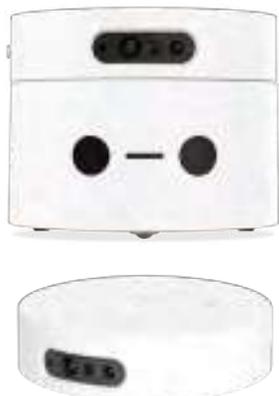
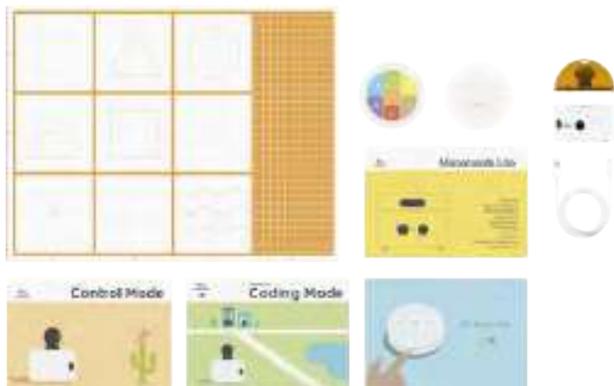
Questa modalità è applicabile solo dopo i 6 o 7 anni d'età e aiuta a sviluppare le **prime nozioni legate alla sensoristica**. Matatalab Lite è infatti dotato di sensori: ciò gli permette di rilevare e reagire a suoni, colori (colori diversi possono controllare il robot in modo diverso), luci, distanze e ostacoli (infrarossi), inclinazione (giroscopio), contatto, oltre che inviare e ricevere messaggi.



Si sblocca grazie a una scheda di controllo aggiuntiva, o con la torre di comando e i blocchi associati ai sensori, oppure semplicemente scaricando l'app Matatalab. Il set per la classe include 6 Matatalab Lite e 3 Matata Map per attività che coinvolgano tutti gli studenti lavorando a piccoli gruppi.

327803 MATATALAB LITE
327820 MATATALAB LITE - SET PER LA CLASSE

90,00 €
630,00 €





Matatalab Coding Set

Il set è composto da:

- **MatataBot**, un'auto robotica che si muove nello spazio
- **Torre di comando**: è il centro di controllo dell'attività, dice al MatataBot dove deve andare
- **Pannello di controllo** su cui disporre i coding blocks: per avviare il programma è sufficiente premere il tasto play posto sul pannello
- Set di **27 coding blocks** (e 10 tasselli "modificatori")
- Mappa in cartone
- Manuale e guida didattica in italiano

Come funziona:

Matatabot esegue passi di 10 cm e ruota di 90°. Altri angoli sono eseguibili con le espansioni.

I coding blocks inclusi nel Coding set (16 direzionali, 4 funzione, 4 ciclo e 3 funzioni speciali) permettono al robot di muoversi nello spazio, sia utilizzando il percorso contenuto nel set che creando nuovi percorsi (purché prevedano "griglie" con quadrati di 10 cm) a seconda dei propri obiettivi didattici.

Grazie al **modulo Sensori** - acquistabile a parte - è possibile programmare il robot affinché eviti ostacoli e reagisca a colori e suoni!

Il modulo sensori include:

- Giroscopio
- Sensore a infrarossi
- Sensore di contatto

Permette inoltre di inviare/ricevere messaggi.

Il modulo funge infine anche da controller ed è arricchito di luci colorate che identificano i comandi impartiti e facilitano il debug.

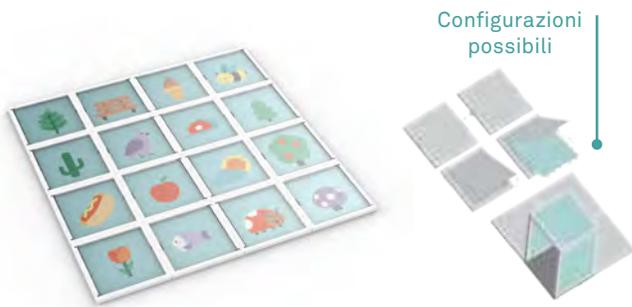
Altri set di tasselli aggiuntivi si possono acquistare separatamente (vedi in fondo alla pagina).

Il set aggiuntivo Matata Friends si compone di tre simpatiche cover in silicone (unicorno blu, coniglietto rosa e gatto arancione) per personalizzare il robot.

321152 CODING SET	150,00 €
327799 MODULO SENSORI	57,30 €
327819 CODING SET + MODULO SENSORI	200,00 €
327802 MATATA FRIENDS	24,50 €



Accessori ed espansioni per Matatalab



Configurazioni possibili

Matata Map

Matata Map è un set di **16 quadrati trasparenti** in plastica rigida di 10 cm per lato, che possono essere agganciati tra loro grazie al loro profilo magnetico per **creare tappeti per Matatalab di forme e configurazioni differenti**. Ciascun quadrato è apribile e all'interno vi si può posizionare una carta, un disegno, una scritta per attività sempre nuove.

Matata Map include già sei set di carte tematiche e tante divertenti (ed educative) attività.

327801 MATATA MAP	41,00 €
-------------------	---------

Set aggiuntivi di tasselli

Sono disponibili espansioni di tasselli per attività specifiche:

- Il **set Artista** include 20 blocchi per eseguire angoli diversi dai 90° e 3 penne
- Il **set Animazione** include 34 tasselli e sfrutta la funzione "Go-Draw" di MatataBot per disegnare - attraverso il coding- forme sorprendenti ed eseguire movimenti unici (come l'inversione a U) ed altri che permettono di "animare" gli occhi del robot
- Il **set Musicista** include 42 blocchi aggiuntivi che permettono di studiare musica e note con la programmazione

321154 ADD-ON ARTISTA	30,00 €
327800 ADD-ON ANIMAZIONE	33,00 €
321153 ADD-ON MUSICISTA	50,00 €



Cos'è

La nuova edizione del robot educativo a forma di ape che si programma "on-board" per muoversi nello spazio

Perché sceglierlo

Semplice, ma pieno di possibilità didattiche

Linguaggio di programmazione

"On-board" (tasti freccia)

Espandibilità

Percorsi tematici

Complessità

●○○○○

Età

4+

Guida didattica

Guida didattica in italiano scritta da Tullia Urschitz e Paola Mattioli inclusa con pack multipli

Nuova versione!

Bee-Bot

Il famosissimo robot a forma di ape è ideale per insegnare coding, lateralizzazione, orientamento spaziale e programmazione.

Si ricarica via USB (cavo incluso), si muove con precisione con passi di 15 cm, ruota a 90° e memorizza fino a 200 passi! Per segnalare e scandire i programmi emette segnali acustici e invia feedback visivi (gli occhi lampeggiano).

Per iniziare ad utilizzarlo sono disponibili kit con 6, 12 e 18 Bee-Bot, ognuno con docking station per la ricarica (1, 2 o 3) inclusa in omaggio e guida didattica cartacea con diverse idee di lezione in italiano.

324451	BEE-BOT	72,00 €
327477	CLASS PACK (6 BEE-BOT)	422,00 €
327478	MAKER SPACE PACK (12 BEE-BOT)	820,00 €
327479	SCHOOL PACK (18 BEE-BOT)	1.180,00 €

Idee per la ricarica

Sia Bee-Bot che Blue-Bot si ricaricano via USB: un ottimo complemento per chi sceglie questi robot è dunque la **Strip USB**, una ciabatta con 6 prese USB per consentire la ricarica di più dispositivi.

Un'alternativa è la **Docking Station**, una sorta di vassoio che permette di ricaricare fino a 6 apette contemporaneamente. Attenzione: i pack multipli di Bee-Bot e Blue-Bot includono già la docking station in omaggio.

309689	STRIP USB	56,40 €
299053	DOCKING STATION	55,00 €



Nuove funzionalità di Bee-Bot e Blue-Bot rispetto ai modelli precedenti:

- Sono dotati di un sensore che permette di rilevare un altro Bee-Bot o Blue-Bot e dire "ciao"
- È possibile registrare l'audio e il robot ne consente la riproduzione quando viene premuto il pulsante associato
- 3 interruttori sulla base invece di 2



App gratuita

Disponibile app gratuita per iPhone e iPad con ambiente digitale per coding e simulazioni virtuali. Include ben 12 livelli progressivi. Utilizzabile fin dai 4 anni.





Guarda
i video!

Cos'è

Un robot educativo trasparente a forma di ape che si controlla sia "on-board" che da tablet o PC

Perché sceglierlo

Semplice, ma pieno di risorse

Linguaggio di programmazione

"On-board" o via app (collegamento Bluetooth)

Compatibilità

Windows, iOS e Android
con Bluetooth 3.0/4.0

Espandibilità

Percorsi tematici e lettore di tasselli

Complessità

●●●●●

Età

4+

Blue-Bot

Un viaggio nel coding...
passo dopo passo

Blue-Bot è l'evoluzione di Bee-Bot e aiuta a sviluppare la logica, la lateralizzazione, la visualizzazione di percorsi nello spazio e le potenziali ricadute educative di debugging e costruzione di algoritmi.

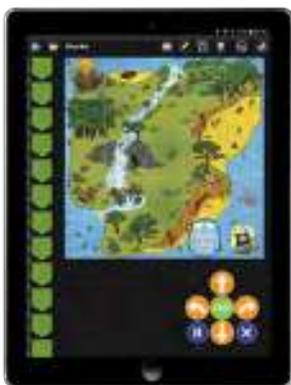
Come funziona

L'obiettivo è aiutare Blue-Bot a muoversi nello spazio selezionando in ordine corretto le frecce poste sulla sua scocca o quelle presenti nell'applicazione costruendo programmi composti di comandi semplici. La conferma dei comandi avviene tramite l'emissione di suoni e luci.

Oltre ad essere programmabile "on-board" si può controllare attraverso un'app di simulazione gratuita.

Per i dispositivi compatibili con l'app visita:

www.campustore.it/blue-bot



Nuova
versione!

Guida didattica CampuStore

Guida didattica in italiano
scritta da Tullia Urschitz
e Paola Mattioli inclusa
con pack multipli



Caratteristiche chiave

Passi avanti e indietro di 15 cm.

- Tasti direzionali: avanti, indietro, gira di 90° a destra o a sinistra, funzione (pausa, avvia e cancella).
- Via app ruota di 45° ed esegue ripetizioni.
- Memorizza fino a 200 comandi consecutivi.

L'utilizzo ideale di Blue-Bot avviene in combinazione con le **mappe tematiche** (vedi pagina dedicata).

Sono disponibili kit con 6, 12 e 18 Blue-Bot, ognuno con docking station per la ricarica (1, 2 o 3) inclusa.

Lettore di tasselli



È un accessorio opzionale che permette di utilizzare Blue-Bot o Rugged Robot (327211) in modo alternativo, ovvero attraverso la **manipolazione di tasselli** significativi (10 spazi disponibili, fino a 3 lettori collegabili tra loro). Attraverso questo lettore, è possibile gestire anche **movimenti a 45°** e la **ripetizione di sottoinsiemi di comandi**.

309680 LETTORE TASSELLI CON 25 TASSELLI

118,00 €

Cerchi percorsi per Bee-Bot Blue-Bot?

Consulta la pagina dedicata

324449	BLUE-BOT	99,00 €
327484	CLASS PACK (6 BLUE-BOT)	600,00 €
327485	MAKER SPACE PACK (12 BLUE-BOT)	1.100,00 €
327486	SCHOOL PACK (18 BLUE-BOT)	1.650,00 €



Accessori per Bee-Bot e Blue-Bot



Bee-Bozer e Bee-Bart

Due gusci diversi per Bee-Bot e Blue-Bot.

Bee-Bozer consente di spostare piccoli oggetti o palline da una parte all'altra di un tappeto. Bee-Bart permette invece ai robot di disegnare (posizionando una penna nel foro apposito) o filmare inserendo nell'apposito foro un supporto per fotocamera. Ciascun set è composto da 6 pezzi nei colori dell'arcobaleno, per estendere l'uso dei robot oltre i confini del coding.

327488	BEE-BOZER	21,00 €
327490	BEE-BART	21,00 €



Percorso a ostacoli per Bee-Bot e Blue-Bot

Sfida gli studenti ad affrontare questo percorso ad ostacoli con il coding.

Il percorso si compone di 10 pezzi di muro, 6 porte e 2 archi che possono essere assemblati a piacere per costruire percorsi sempre nuovi, di lezione in lezione.

327022	PERCORSO A OSTACOLI	113,00 €
--------	---------------------	----------



RobotAzione

Questo sensore con registratore integrato è pensato come complemento integrativo per Bee-Bot e Blue-Bot, ma le sue possibilità di utilizzo si estendono ben oltre! Rileva movimenti a una distanza massima di 15 cm e può riprodurre dei suoni o messaggi audio pre-registrati ogniqualvolta rileva un movimento o una presenza. La superficie magnetica frontale che lo caratterizza permette di attaccarvi immagini, parole o simboli posti su superfici metalliche.

327493	SENSORE SINGOLO	34,00 €
327496	CLASS PACK	190,00 €



Percorsi per Blue-Bot e Bee-Bot

I percorsi per Bee-Bot e Blue-Bot sono mappe in vinile di diverse dimensioni, che ritraggono diversi soggetti e presentano delle griglie con quadrati di 15 cm su tutta la superficie per aiutare a seguire i movimenti dei robot. Facilitano lo sviluppo di lezioni di matematica, geografia, storytelling,... Altri percorsi disponibili sul sito.

302639	TRASPARENTE 60X60 CM	21,00 €
322866	TRASPARENTE CON TASCHE - 105X60 CM	29,00 €
322865	L'ISOLA DEL TESORO - 60X60 CM	29,00 €
301654	ALFABETO 75X90 CM	29,00 €
297611	FORME, COLORI E MISURE - 60X60 CM	29,00 €
285403	CORTILE DELLA FATTORIA 75X75 CM	29,00 €
310416	LA LINEA DEL 20	40,00 €

Cos'è

Un robot progettato per uso esterno, veloce ed adatto anche a terreni umidi o accidentati.

Perché sceglierlo

Unisce benefici didattici a un design che invita a coinvolgere anche il cortile e gli spazi esterni nelle lezioni di ogni giorno, incoraggiando l'apprendimento ludico!

Linguaggio di programmazione

3 possibilità: On-board, In-app e tangibile

Espandibilità

Percorsi tematici e Lettore di tasselli (309680)

Complessità

●●○○○

Età

8 +



Rugged Robot

Un fantastico robot educativo programmabile progettato per uso esterno! Grazie alle robuste ruote può muoversi anche all'esterno e su terreni scabrosi.

- App gratuita di programmazione disponibile
- Compatibile con il TacTile Reader (309680), descritto nella pagina dedicata a Blue-Bot



- Si programma mediante le frecce e i comandi posti direttamente sulla sua scocca: avanti, indietro, gira a destra e sinistra di 45°
- Dotato di funzionalità Bluetooth e progettato per sfide più complesse di quelle eseguibili con Bee-Bot/Blue-Bot (di cui è la naturale estensione)
- Con una memoria che permette di salvare fino a **256 passaggi**, Rugged Robot è in grado di svolgere attività davvero impegnative



- 3 velocità disponibili e selezionabili di volta in volta direttamente dagli studenti
- Vanta anche un **sensore per il rilevamento di ostacoli** che può essere acceso e spento per portare gli studenti ad attività di programmazione più evolute
- Quando rileva un ostacolo lungo il suo percorso ruota di 45 gradi prima di eseguire il resto del programma
- Include slot per pennarello o per fotocamera (fotocamera: 316325 + supporto: 322836)

327211	RUGGED ROBOT	165,00 €
327499	CLASS PACK (6 ROBOT)	930,00 €
327497	ROBOT + LETTORE + TASSELLI STD	325,00 €
316325	FOTOCAMERA CAMERA WI-FI HD	98,00 €
322836	SUPPORTO PER FOTOCAMERA	4,00 €



Sia InO-Bot che Pro-Bot possono montare anche la sport camera, per catturare immagini inusuali mentre si fa coding. Per conoscere meglio la nostra Sport camera Wi-Fi visita la sezione Ambienti digitali di questo catalogo.

Pro-Bot

Pro-Bot

Questo robot è perfetto per una **programmazione più avanzata basata su LOGO**.

Si programma "on-board", grazie ai tasti e allo schermo LCD.

- Comandi: avanti/indietro (25 cm), destra/sinistra (90°)
- 4 sensori integrati: 1x luce, 1x suono, 2x contatto
- Foro meccanizzato: per pennarello o per montare una fotocamera

L'utilizzo di un comune pennarello, combinato alle possibilità di programmazione avanzata del robot, permette di fargli disegnare un triangolo, un pentagono, un esagono, ecc.

Il software Probotix (non incluso) permette di visualizzare la programmazione a video, simulare animazioni, scrivere ed eseguire programmi. Disponibili anche coloratissimi percorsi a tema.

Il set per la classe include 6 Pro-Bot con cavi USB e Strip USB in omaggio.

Età: 8+

309691	PRO-BOT	127,00 €
327509	PRO-BOT - CLASS PACK	900,00 €
322868	PERCORSO: PARCO DEI DIVERTIMENTI	32,00 €
322870	PERCORSO: RALLY	32,00 €
302541	PROBOTIX - SINGOLO	28,00 €
309895	PROBOTIX - SITE LICENSE	127,00 €



Guida didattica CampuStore

Guida didattica in italiano scritta da Tullia Urschitz e Paola Mattioli inclusa con pack multipli.





InO-Bot

InO-Bot

Un robot per scrivere e disegnare in Scratch!

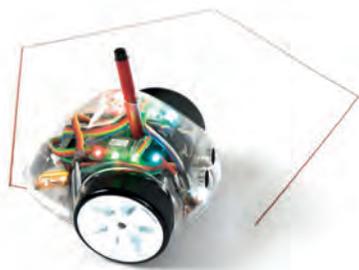
Un robot educativo che può disegnare e che si programma con diversi linguaggi a blocchi, facilitando l'apprendimento di nozioni legate ad algoritmi, programmazione (Scratch, Blockly, applicazione proprietaria), pensiero computazionale. È dotato di **10 LED**, **speaker integrato** e **6 sensori** (4x prossimità, 1x line follower, 1x range finder) che gli permettono di eseguire anche funzioni piuttosto complesse.

Tutti i linguaggi compatibili con InO-Bot includono librerie di stringhe testuali da selezionare.

La connessione Bluetooth in due direzioni permette di inviare il programma al robot, ma anche di vedere a schermo la reazione e i valori registrati dagli input e output. Lo **slot per pennarello, meccanizzato e programmabile**, permette di disegnare semplici figure geometriche, percorsi, lettere o intricati disegni. **Età: 8 +.**

Disponibile anche Docking station per la ricarica contemporanea di 6 robot, in omaggio con l'acquisto di ogni kit per la classe.

309686	INO-BOT	140,00 €
316144	KIT PER LA CLASSE (6 INO-BOT + DOCKING)	820,00 €
316145	PENNARELLI COLORATI (12 PZ)	5,00 €



Guida didattica CampuStore

Guida didattica in italiano scritta da Tullia Urschitz e Paola Mattioli inclusa con pack multipli.



Cos'è

Una sfera robotica programmabile, che permette di imparare le basi della programmazione divertendosi.

Perché sceglierlo

Sphero BOLT permette di iniziare - attraverso attività divertenti, interattive e che potenziano la capacità di problem-solving - a nutrire in classe le competenze specifiche e trasversali richieste nel XXI secolo.

Linguaggi di programmazione

Swift Playground e Sphero Edu (programmazione sia a blocchi che testuale)

Complessità



Età
6 +

Illumina le lezioni rotolando nel mondo delle STEAM

Sphero BOLT

Sphero BOLT non è un robot, ma un'esperienza di apprendimento efficace e semplice da portare in aula.

È caratterizzato da:

- **Matrice LED 8x8** che può mostrare animazioni, caratteri speciali, emoji, testo e dati in tempo reale
- **Sensori avanzati:** giroscopio, accelerometro e comunicazione IR
- Sensore di luce ambientale per programmare il robot sulla base della luminosità dell'ambiente
- È compatibile con **Swift Playground**, Sphero Arcade, **Sphero Edu**.

Si controlla con l'app Sphero Edu, che ospita **sia un ambiente di programmazione a blocchi che testuale**. L'app è corredata di piani di lezione già completi creati da docenti internazionali e permette di animare la matrice e realizzare attività STEAM entusiasmanti e motivanti. Rende anche semplice creare giochi personalizzati, come Pac-Man o Snake.

Compatibile con iOS, Android e Windows Phone.

Cosa c'è nella scatola:

- Robot Sphero BOLT
- Base di ricarica induttiva con cavo USB
- Goniometro con indicazioni direzionali
- Guida rapida all'avvio

322952 SPHERO BOLT

139,00 €



Set per la classe Sphero BOLT

Due set per la classe che combinano la potenza delle STEAM a lezione con un imbattibile twist tecnologico

Sphero BOLT 15 Pack

La soluzione "light" per contesti educativi si presenta in una scatola in cartone ed è composta da:

- 15 Sphero BOLT
- 15 basi di ricarica induttive con cavi USB
- 15 goniometri e indicatori direzionali
- Guida

323379 SPHERO BOLT 15 PACK

1.805,00 €



Sphero BOLT Power Pack

La soluzione **ideale e completa** per contesti educativi è corredata di una **valigetta dotata di un sistema di ricarica integrato** che permette di organizzare e trasportare fino a 15 Sphero BOLT. È composto da:

- Valigetta
- 15 Sphero Bolt
- 15 basi di ricarica induttive con cavi USB
- 15 goniometri e indicatori direzionali
- Turbo cover
- Nastro per labirinto
- Guida

323380 SPHERO BOLT POWER PACK

2.295,00 €





Sphero RVR

Una **grande novità** robotica per la classe: RVR è dotato di cingoli adatti a diverse superfici e un potente motore per andare più veloce e più lontano. Gli ostacoli o le superfici irregolari non influiscono sulla capacità di RVR di andare dritto, grazie a un sofisticato **sistema di controllo basato su vettori**. Inoltre è una **piattaforma** estremamente **hackabile**, con UART a 4 pin e una fonte di alimentazione integrata, che consente di **connettere ed eseguire hardware di terze parti** come Raspberry Pi, **micro:bit**, **Arduino** e altre interfacce (potendo così programmare il robot anche in Scratch), grazie agli SDK disponibili.

RVR si integra perfettamente con l'app Sphero Edu e ciò permette di supportare attività di **coding** basate su un ambiente a **blocchi**, programmazione testuale in **JavaScript** e in **Draw&Drive**. È corredato di numerosi sensori: di colore, di luce, IR, magnetometro, accelerometro e giroscopio.

È disponibile anche **RVR EDU Pack** composto da **5 RVR robot** e relativi accessori.

Età: 12+

328266	SPHERO RVR	246,00 €
328265	SPHERO RVR EDU PACK	984,00 €
328317	SPHERO RVR + SCHEDA ARDUINO UNO	259,00 €
328318	SPHERO RVR + SCHEDA MICRO:BIT	256,00 €
328319	SPHERO RVR + SCHEDA RASPBERRY	277,00 €

Sphero Mini Activity kit

Un kit **per un solo studente** basato su un robot grande quanto una pallina da ping-pong. Si controlla con l'app Sphero Play (più ludica) o Sphero Edu (per il coding vero e proprio). È composto da:

- Mini Sphero
- 15 carte attività da utilizzare con Sphero Play
- Set di accessori e costruzioni da 28 pezzi
- 6 birilli e 3 coni
- Cover
- Cavo di ricarica micro USB

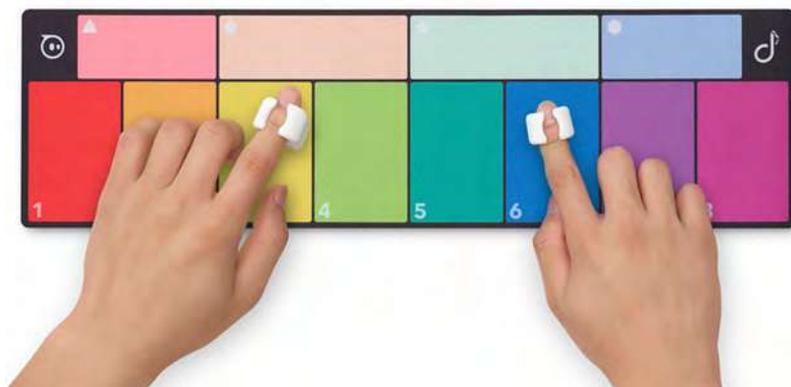
Esiste anche una versione EDU del kit, ovvero un vero e proprio **Set per la classe** composto da:

- 16 robot
- 8 set di 16 schede attività utilizzabili con l'app Sphero EDU
- 8 set di set da costruzione da 28 pezzi
- 16 set di 6 birilli e 3 coni
- 16 cover
- 8 x cavi micro USB

Disponibile anche robot senza accessori in arancio, bianco, rosa, verde. Il codice 317605 si riferisce al colore arancione. Altre colorazioni disponibili sul nostro sito.

Età 4+

317605	SPHERO MINI ROBOT	49,00 €
328263	SPHERO MINI ACTIVITY KIT	74,00 €
328264	SPHERO MINI EDU ACTIVITY KIT	985,00 €



Specdrums

Crea musica sempre e ovunque e fai del mondo il tuo strumento!

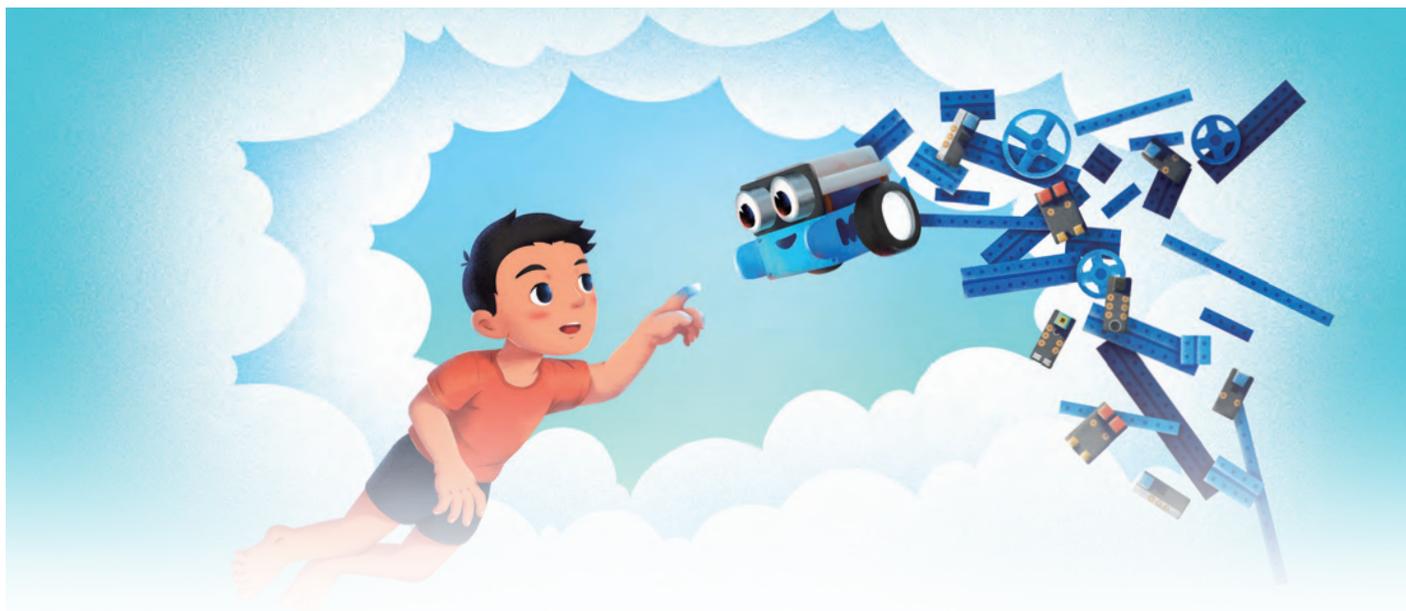
Un'altra entusiasmante novità della famiglia Sphero. In questo caso non si tratta di un robot ma di uno strumento creativo per le STEAM davvero unico nel suo genere!

Specdrums **consente di convertire i colori in suoni**, dando vita a **sinestesie suggestive** per sviluppare attività didattiche di reale e completa inclusione sensoriale.

Gli Specdrums sono anelli intelligenti che, abilitati all'app integrata, trasformano i colori in musica con un semplice tocco. Per dispositivi compatibili consultare il nostro sito

328282	SPECDRUMS	61,50 €
328283	SPECDRUMS DUAL PACK	98,00 €





Makeblock

Makeblock è una **piattaforma di robotica ed elettronica educativa per maker, insegnanti e studenti di materie STEAM.**

Con un'ampia scelta di soluzioni, adatte **a partire dalla scuola d'infanzia**, avvicinarsi alla robotica, all'elettronica, al mondo maker e alle materie STEAM sarà un divertimento per tutti!

Uno dei principali punti di forza di tutti i prodotti Makeblock sono i linguaggi di programmazione che utilizzano, integrati alla perfezione con i vari set. Scopri come mBlock può accompagnare per mano dalla programmazione grafica a blocchi fino a C++ e Python.

mBlock

Un unico ambiente, tanti linguaggi

◀◀ *Il vero punto di forza di tutti i prodotti Makeblock è il linguaggio di programmazione che utilizzano, integrato alla perfezione con i vari set* ▶▶

È un ambiente di programmazione pensato per **integrare in un'unica piattaforma la programmazione grafica a blocchi e la programmazione testuale** (C++, Arduino o Python). La programmazione grafica a blocchi si ispira a **Scratch 3.0**, l'ambiente di programmazione per i più piccoli inventato dal MIT di Boston.

Arduino o Python?

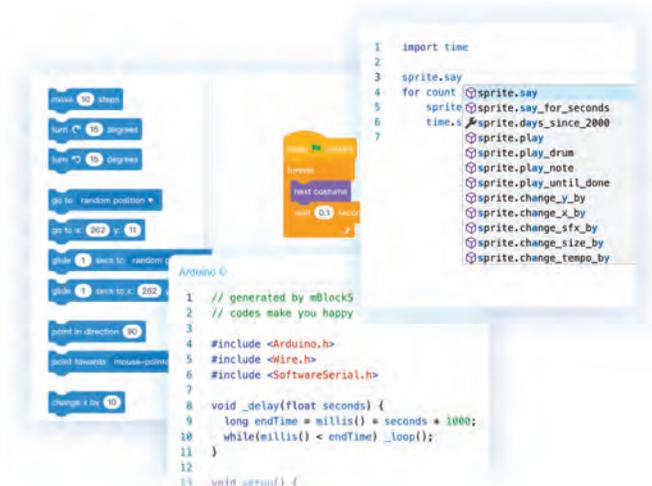
La doppia schermata permette di vedere il codice in **Arduino** o in **Python** che si nasconde dietro ad ogni blocco.

mBlock app

Programmare su tablet e smartphone è possibile grazie a questa app per iOS / Android con linguaggio a blocchi di mBlock. L'app è anche dotata di **funzionalità di guida remota**, di **Intelligenza Artificiale (AI)** e **Internet of Things (IoT)** come il riconoscimento vocale e facciale.

Neuron app

Questa app, disponibile per iOS / Android, è specificatamente dedicata a Neuron e permette di programmare i suoi moduli magnetici, oltre a supportare funzionalità di **Intelligenza Artificiale (AI)** e **Internet of Things (IoT)**.



Ispirato
a Scratch 3.0



Passa a C++/Arduino
o a Python
in un click



Supporta
hardware
open-source

Cos'è

Un simpatico robot educativo per costruire le prime competenze di pensiero logico, creatività e orientamento spaziale nei bambini della scuola d'infanzia

Perché sceglierlo

Per avvicinarsi al coding senza l'utilizzo di schermi

Linguaggio di programmazione

Tangibile su mappe tematiche

Espandibilità

Percorsi tematici

Complessità

●●○○○

Età

4 +



Guarda
il video!

mTiny

Primi passi: il lato tenero del coding

mTiny è un robot educativo per la prima infanzia pensato per i bambini che crescono nell'era digitale. La sua esclusiva reading pen facilita l'esperienza dei bambini con un **linguaggio di programmazione tangibile**: mTiny infatti si muove su **mappe tematiche coinvolgenti** grazie ai programmi creati attraverso blocchi fisici.

In questo modo, i bambini ottengono un feedback immediato sul loro lavoro, facilitando la **correzione dell'errore** e sviluppando abilità di **problem solving**, incoraggiando al tempo stesso l'iniziativa e la creatività attraverso il coinvolgimento multidisciplinare su matematica, musica, arte e molto altro grazie ai tappeti a tema.

Il Set base è composto da:

- 1 robot mTiny
- 1 reading pen
- 36 blocchi di programmazione
- 24 tessere puzzle per comporre le mappe tematiche
- 1 storybook
- 1 carta golf game
- 1 carta racing game
- 1 carta destinazione
- 1 carta musica
- 3 maschere per robot mTiny
- 1 asta per bandiera
- 8 bandierine
- 1 guida rapida
- 1 cavo micro USB 2-in-1

Il Class pack, per una classe di 24 studenti, è composto da **6 Set base**.

327245 MTINY

119,00 €

327573 MTINY CLASS PACK

690,00 €

**Coding unplugged**

I blocchi di programmazione tangibile, in combinazione con l'esclusiva reading pen, stimolano un approccio di correzione dell'errore e abilità di problem-solving

Crosscurricularità

Le mappe tematiche interattive facilitano l'introduzione di concetti di matematica, lingua, musica, mentre i feedback sonori ed emotivi stimolano lo svolgimento di attività di storytelling



Design arrotondato e materiali atossici per una totale sicurezza



Sviluppo delle soft skills a partire dai 4 anni: pensiero computazionale, problem solving, collaborazione



Espressione di più di 10 emozioni e 300 effetti sonori



Possibilità di lavorare sulle emozioni e su attività di storytelling

Robotica,
Intelligenza
artificiale e IoT

Cos'è

Un robot educativo dotato di sensori e base motrice, supportato da un doppio linguaggio di programmazione e da attività su AI e IoT

Perché sceglierlo

Programmazione, Intelligenza Artificiale e Internet of Things in un unico robot

Linguaggio di programmazione

mBlock (a blocchi, C/C++, Python), Swift Playgrounds

Espandibilità

Compatibile con i moduli elettronici Neuron

Compatibilità

iOS, Android, Mac OSX, Win 7 o successivo

Complessità

●●●○○

Età

6 +



Guarda
i video!

Codey Rocky

Codey Rocky è un robot educativo che permette di sperimentare in modo semplice e intuitivo concetti di **coding**, **Intelligenza Artificiale (AI)** e **Internet of Things (IoT)**. La combinazione unica di un robot semplice da usare e del software di programmazione a blocchi mBlock 5 consente di muovere velocemente i primi passi nel mondo della programmazione.

mBlock 5 si basa sul linguaggio visuale **Scratch 3.0** sviluppato dal MIT di Boston per avvicinare anche i più piccoli al coding in brevi e semplici passi. È sufficiente trascinare e rilasciare dei blocchi colorati e il gioco è fatto! Con un solo clic è poi possibile trasformare il codice visuale in codice C++ o Python per facilitare il passaggio da un linguaggio visuale a uno testuale.



Infinite potenzialità

Grazie agli oltre 10 moduli elettronici programmabili (come i sensori di luce o di suono) e alla compatibilità con Makeblock Neuron, Codey Rocky dà la possibilità ai ragazzi di immaginare liberamente e realizzare qualsiasi progetto



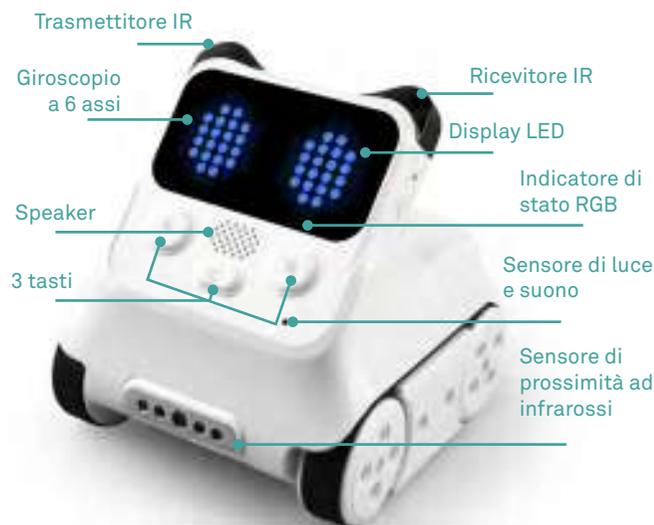
Avvicinarsi all'AI

Il software mBlock supporta lo studio e la comprensione di basilari principi di Intelligenza Artificiale e del modo in cui l'uomo può e potrà interagire con le macchine più avanzate, incluso il **riconoscimento facciale**, di immagini e voci



Sperimentare con l'IoT

Grazie al Wi-Fi integrato, Codey Rocky si collega rapidamente al cloud e consente di ottenere informazioni dal web (come i dati sul meteo). **Combinabile con IFTTT**, rende automatizzabili "attività intelligenti", come l'invio di SMS.



Per conoscere meglio il software mBlock vai a pag. 116!



Cosa imparare con Codey Rocky

**Coding base e avanzato**

Con Codey Rocky, è possibile creare il primo programma trascinando e rilasciando blocchi visuali di codice, acquisendo gradualmente competenze di coding fino ad arrivare alla programmazione in C++ o Python

**Pensiero computazionale**

Imparare come passare dall'idea al programma scrivendo un codice che ha senso nella pratica.

**Espressione creativa**

Infinite possibilità di sviluppo garantite dagli oltre 10 moduli elettronici programmabili per realizzare facilmente qualsiasi progetto creativo

**Principi AI e IoT**

Dal riconoscimento vocale ai controlli della TV via infrarossi, è possibile acquisire familiarità con Intelligenza Artificiale e Internet of Things

I punti chiave di Codey Rocky



Più di 10 moduli programmabili

Programmazione visuale a blocchi e passaggio a C++ e Python in un clic



Introduzione alla conoscenza di AI e IoT

Risorse dedicate per insegnanti e studenti

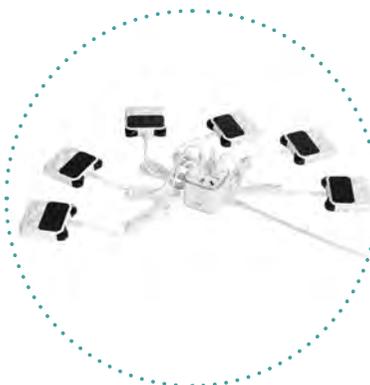


Codey Rocky Class Pack

Un kit pensato per ambienti educativi

**6 robot educativi Codey Rocky**

Utilizzabili da 12 studenti

**Accessori per la ricarica**

Con gli accessori per la ricarica, tutti e 6 i Codey Rocky possono essere ricaricati completamente nel tempo di un intervallo scolastico

Vaschette per l'archiviazione

Appositi contenitori per facilitare il controllo, la raccolta e l'archiviazione e per mantenere l'ordine negli ambienti di apprendimento

**Materiali educativi**

Guida didattica per l'insegnante e quaderno dello studente con 24 idee di lezione e più di 120 pagine di spunti



	Codey Rocky	Vaschette	Base di ricarica	Guida insegnante	Guida studente	Prezzo
Codey Rocky Set Base 326779	1	-	-	-	-	99,00 €
Codey Rocky Half Class Pack 327172	6	1	1	1	1	519,00 €
Codey Rocky Class Pack 327579	12	2	2	2	2	1.019,00 €



Guarda i video!



Cos'è

Un robot in alluminio da assemblare, economico e versatile.

Perché sceglierlo

Per la versatilità e l'ambiente di programmazione mBlock

Linguaggio di programmazione

mBlock (a blocchi, C++), Swift Playground

Compatibilità

Android, iOS, Windows, Mac

Espandibilità

Tutti gli accessori disponibili

Complessità



Età

8+

mBot

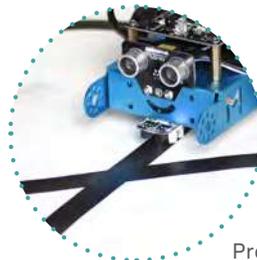
mBot è un robot in alluminio da assemblare, economico e versatile. Può rilevare ostacoli, seguire una linea, emettere suoni e segnali luminosi, essere telecomandato, comunicare via infrarossi con un altro robot.

Ciò che lo rende unico è però il doppio linguaggio di programmazione attraverso il quale si può controllare e che caratterizza tutti i prodotti Makeblock: è infatti compatibile sia con un ambiente basato su Scratch 3.0 che con C++.

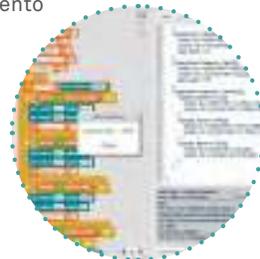
**Un robot,
due linguaggi,
infinite possibilità**

I punti chiave di mBot

Per conoscere meglio il software mBlock vai a pag. 116!



Riscontro immediato con la realtà: assicura motivazione e coinvolgimento



Programmazione visuale a blocchi e passaggio a C++ in un click



Sensoristica di base e avanzata per espansioni virtualmente infinite



3 modalità da cui partire: evita-ostacoli, segui-linea e controllo manuale



Chassis e componenti in lega di alluminio anodizzato, sicuri e indistruttibili, e matrice LED programmabile



Perchè scegliere mBot



Perfetto per iniziare...

Sia per gli insegnanti che per gli studenti, mBot è perfetto per avvicinarsi alla programmazione in modo facile e divertente, grazie alle istruzioni passo passo e alle attività pronte



Espansione senza limiti

Le 4 porte disponibili possono essere connesse a centinaia di diversi moduli elettronici, mentre la struttura può essere ampliata e personalizzata con centinaia di pezzi e componenti della piattaforma MakerSpace (scopri i dettagli a pag. 123).



...e per proseguire

In un clic, grazie all'ambiente di programmazione mBlock, posso passare dal linguaggio di programmazione visuale a blocchi a un linguaggio testuale più complesso come C++



Il gioco si fa serio

La competizione di robotica educativa basata su mBot è MakeX, nata per ispirare entusiasmo, creatività, condivisione e collaborazione. Ma può anche essere utilizzata per attività didattiche in classe!

Scopri di più su go.campustore.it/makex

Cosa imparare con mBot

Coding base e avanzato



Con mBot, è possibile creare il primo programma trascinando e rilasciando blocchi visuali di codice, acquisendo gradualmente competenze di coding fino ad arrivare alla programmazione in C++



Meccanica ed elettronica

Moduli elettronici alla portata di tutti senza bisogno di saldature e centinaia di componenti meccanici a portata di cacciavite



Pensiero computazionale

Per imparare come passare dall'idea al programma scrivendo un codice che ha senso nella pratica



Condivisione e collaborazione

Per realizzare idee e progetti con mBot non c'è modo migliore che collaborare e condividere idee e risorse



mBot-S Explorer Kit

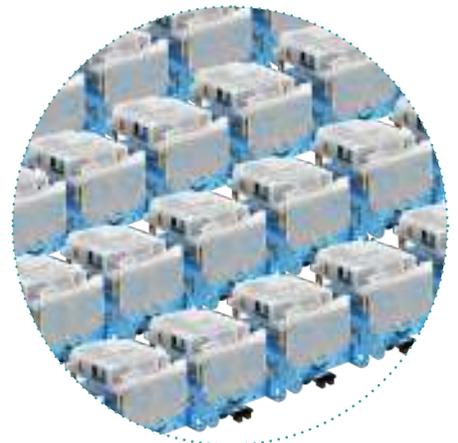
mBot con connessione Bluetooth con una matrice LED programmabile e chiavetta dongle inclusa. Disponibile anche in versione rosa, per incoraggiare l'inclusione delle ragazze nelle STEAM



mBot-S STEAM Education Kit

mBot STEAM Education Kit è un set per attività STEAM unico, ideale per dispiegare al massimo le potenzialità educative di mBot.

In una pratica confezione rigida, aggiunge a mBot-S Explorer Kit molti sensori, moduli elettronici e elementi meccanici.



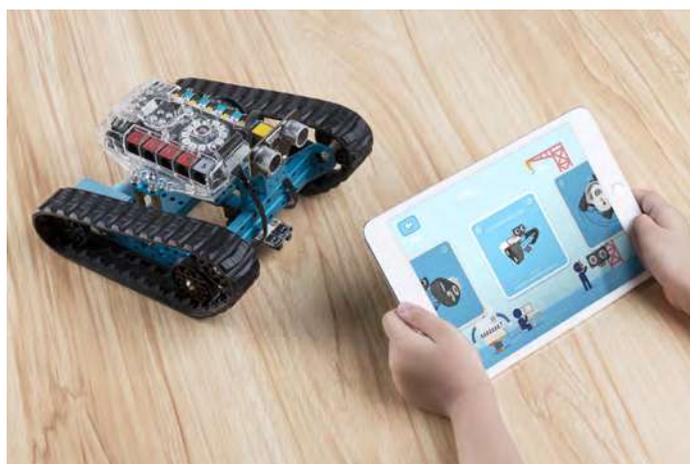
Kit per la scuola

Sono disponibili kit per mezza classe (6 mBot) e per l'intera classe (12 mBot)

328508 MBOT-S BLUETOOTH EXPLORER KIT BLU	77,90 €
328506 MBOT-S BLUETOOTH EXPLORER KIT ROSA	85,00 €
326777 MBOT STEAM EDUCATION KIT	219,00 €
327567 MBOT BLUETOOTH - HALF CLASS PACK	500,00 €
320593 MBOT BLUETOOTH - CLASS PACK	990,00 €



Ranger e Ultimate



mBot Ranger

Il robot trasformabile per le STEAM, **consigliato a partire dalla scuola secondaria di primo grado!** Permette di realizzare **3 modelli**: carro armato (Land Raider), macchina da corsa (Dashing Raptor) e robot autobilanciante (Nervous Bird).

mBot Ranger utilizza la scheda "Me Auriga" basata su **Arduino Mega 2560** che offre 10 porte RJ25 e 6 tipi di sensori tra i quali: luce, temperatura, suono, ultrasuoni, seguilinea e giroscopio; altri moduli programmabili: pulsante, buzzer, led RGB, 2 motori con encoder.

La **compatibilità con la piattaforma MakerSpace e con Arduino** permette di integrare mBot Ranger con oltre 100 tipi diversi di moduli elettronici.

È programmabile graficamente con mBlock 5 e mediante l'App di Makeblock, ma anche in C/C++ di Arduino.

Età: 11+

310237 MBOT RANGER

130,00 €



Ultimate 2.0

10 robot in uno, **consigliato a partire dalla scuola secondaria di secondo grado!** Permette di realizzare 10 modelli di robot.

Ultimate 2.0 utilizza la potente scheda "Mega Pi" basata su **Arduino Mega 2560** che può pilotare 4 motori stepper, 4 motori con encoder, 8 motori dc, ecc. e compatibile con Raspberry Pi.

Include più di **550 pezzi meccanici**, diversi sensori (ultrasuoni, seguilinea, accelerometro a 3 assi e giroscopio, ecc.) e attuatori (3 motori con encoder, 1 pinza, 4 driver per motori, ecc.).

La **compatibilità con la piattaforma MakerSpace e con Arduino** sposta i limiti di questo kit al di là dell'immaginazione!

È programmabile graficamente con mBlock 5 e l'App di Makeblock, ma anche in C/C++ di Arduino, Python e Node JS.

Età: 14+

313133 ULTIMATE 2.0

300,00 €



MakerSpace

MakerSpace di Makeblock è una soluzione completa per studenti e maker con tutti gli strumenti e i materiali per creare e sperimentare con robotica, elettronica, meccanica e ingegneria, dalla scuola primaria alle università e centri di ricerca. Include 1.515 componenti meccanici ed elettronici, divisi in 18 contenitori in base alla tipologia.

Ai componenti meccanici ed elettronici possono essere aggiunti e integrati tutti i prodotti della linea Makeblock presenti in queste pagine, da mBot a Neuron!

**309946 MAKEBLOCK MAKERSPACE
CONTATTACI PER UNA QUOTAZIONE!**



Travi
8x8 mm
309936



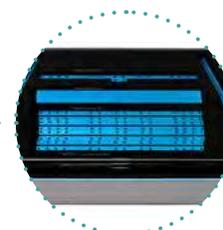
Travi
8x24 mm
309935



Raccordi di
collegamento
309937



Componenti base
per la trasmissione
309938



Componenti avanzati
per la trasmissione (1/2)
309944



Componenti avanzati
per la trasmissione (2/2)
309944



Componenti aggiuntivi
per la trasmissione
309939



Moduli
elettronici (1/3)
309941



Moduli
elettronici (2/3)
309941



Moduli
elettronici (3/3)
309941



Moduli
motore (1/2)
309942



Moduli
motore (2/2)
309942



Ingranaggi (1/2)
309943



Ingranaggi (2/2)
309943



Add-on pack X1
324284



Ferramenta
309940

Cos'è

Piattaforma di blocchi elettronici controllabili e programmabili

Perché sceglierlo

Introduce i bambini al coding, all'elettronica e alle materie STEAM in modo facile e divertente

Linguaggio di programmazione

mBlock 5, app dedicata Makeblock Neuron, Swift Playgrounds

Espandibilità

Blocchi elettronici aggiuntivi o in kit dedicati

Compatibilità

App Neuron: iOS, Android
mBlock 5: MacOS, Windows

Complessità

●●○○○

Età

6 +



Guarda
i video!

Neuron è
compatibile con
Halocode (scopriilo
nella pagina a fianco),
aprendo così le
porte all'AI e IoT

Neuron

**Accendi la scintilla
delle tue invenzioni!**

Makeblock Neuron è una piattaforma di moduli elettronici programmabili pensata per l'apprendimento delle materie STEAM. Comprende **30 diversi moduli**, ciascuno con una specifica funzione, combinabili tra loro attraverso dei magneti, permettendo a piccoli e grandi creativi di costruire un'infinita varietà di gadget innovativi! I moduli sono colorati in modo che si possano distinguere facilmente: **Verde** per i blocchi energia e comunicazione, **Aranzone** per i blocchi di Input e **Blu** per i blocchi di Output.

Alcuni esempi? C'è il modulo telecamera, Bluetooth, ricevitore Wi-Fi, sensore di temperatura, di umidità o di movimento: le possibilità di creazione sono limitate soltanto dalla fantasia. Inoltre, i moduli Neuron sono **compatibili con i mattoncini LEGO e con il robot Codey Rocky**, permettendo di scatenare l'immaginazione e sviluppare progetti mai visti prima!



Moduli elettronici colorati ad aggancio magnetico

I moduli sono colorati in modo che si possano distinguere facilmente in base alla funzione e si connettono tramite magneti, in modo tale che ogni connessione sia precisa e rapida



Offline e online

I moduli possono essere utilizzati senza dispositivi attraverso le funzioni pre-impostate o programmati tramite l'app dedicata o il software mBlock



AI, IoT e STEM

Moduli come Wi-Fi e fotocamera consentono di sperimentare con Intelligenza Artificiale e Internet of Things. Moduli come il sensore di umidità, di suono, di luce o di colore permettono di realizzare attività coinvolgenti legate alle materie STEM



Neuron Inventor Kit

Questo kit contiene i principali moduli elettronici (giroscopio, tocco, pannello LED, motore servo, cicalino, ecc) e gli accessori per realizzare una prima serie di attività creative guidate per giovani inventori

317176 NEURON INVENTOR KIT 100,00 €



Neuron Artist Kit

Questo kit contiene 8 moduli e 6 cartoncini pre-tagliati per dare vita ai propri oggetti artistici (come un ukulele, uno xilofono o spada magica) attraverso 6 progetti guidati passo-passo che stimolano la creatività

324461 NEURON ARTIST KIT 123,00 €



Neuron Explorer Kit

Questo kit contiene 12 moduli elettronici (tra cui sensore di suono, di luce e di temperatura) e diversi accessori per realizzare 5 costruzioni guidate passo-passo, tra cui un'automobile e un piano

324463 NEURON EXPLORER KIT 163,00 €

Cos'è

Computer a scheda singola progettato per il mondo della didattica

Perché sceglierlo

Offre un'esperienza in ambito IoT e coding ricca e diversificata rendendo così più facile per tutti appassionarsi all'elettronica

Linguaggio di programmazione

mBlock (a blocchi, Python)

Compatibilità

Mac OS 10.10 o successivo, Windows 7 o successivo

Complessità

●●●●●

Età

6 +



Guarda
il video!

Halocode

Halocode è un **computer wireless a scheda singola** dal design compatto ma dalle potenzialità infinite. In soli **45 mm di diametro** e **10 g di peso** integra:

- Supporto Wi-Fi e connessione Bluetooth
- Microfono
- Sensore di movimento
- 12 LED RGB programmabili
- Pulsante programmabile
- 4 sensori di tocco
- Connettore Micro USB

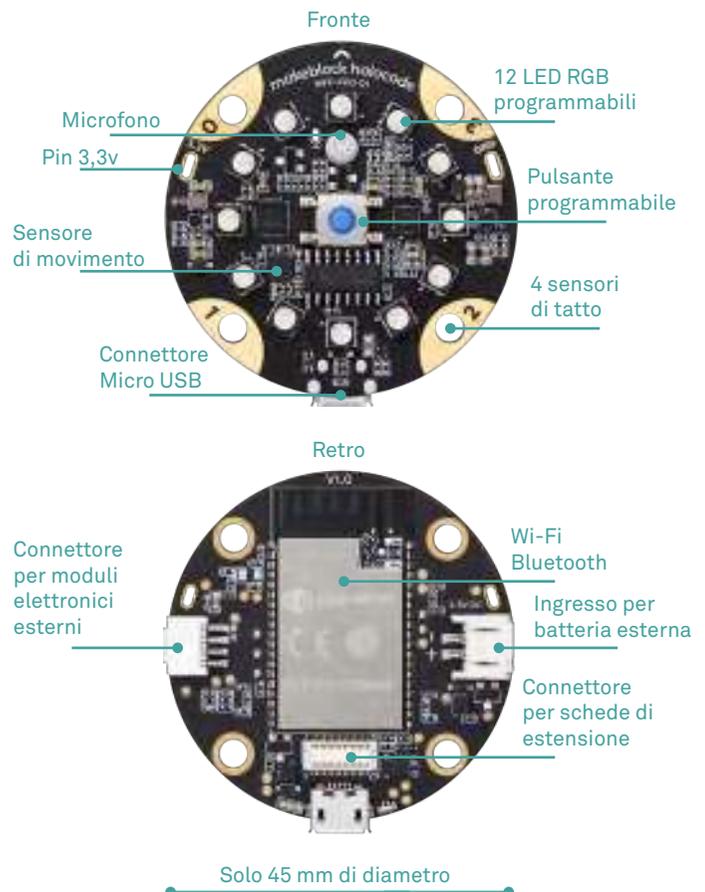
Grazie alla sua versatilità, offre opportunità educative per un ampio spettro di età. Grazie all'abbinamento con il software di programmazione mBlock (vedi pag. 116), Halocode consente a tutti di sperimentare e apprendere le applicazioni di **elettronica base e avanzata**, di **intelligenza artificiale (AI)** e di **Internet of Things (IoT)**, di **coding** (passando dalla programmazione a blocchi basata su **Scratch 3.0** a **Python** con un click) in modo divertente e coinvolgente, rendendo le nuove frontiere dell'innovazione semplici e realizzabili.

Halocode è disponibile sia nella versione di base composta solo dalla scheda che nella versione Standard kit, che include:

- 1x Halocode
- 3x batteria AAA
- 1x porta batteria AAA
- 1x cinturino in velcro
- 4x elementi di fissaggio a gancio
- 4x cavetti a bocca di coccodrillo
- 1x nastro di lamina di rame
- 1x cavo micro-USB
- 1x guida utente
- 2x guide ai progetti Halocode

Il Class Pack è pensato per una classe di 24 studenti ed è composto da 12 Halocode Standard kit.

324291 HALOCODE	20,90 €
326746 HALOCODE STANDARD KIT	34,90 €
327615 HALOCODE CLASS PACK	390,00 €





Guarda
i video!



Cos'è

Un sistema di costruzione flessibile e innovativo, sviluppato intorno ai mattoncini fischertechnik che permettono l'aggancio - e quindi la costruzione - su tutte e 6 le facce che li costituiscono



Perché sceglierlo

Si tratta di set educativi innovativi, adatti a capire concetti STEAM e di tecnologia applicata in modo chiaro e rigoroso, tali da renderli adatti anche alla formazione professionale e alla simulazione realistica di processi e sistemi complessi

Linguaggio di programmazione

Software proprietario di programmazione a blocchi visuali

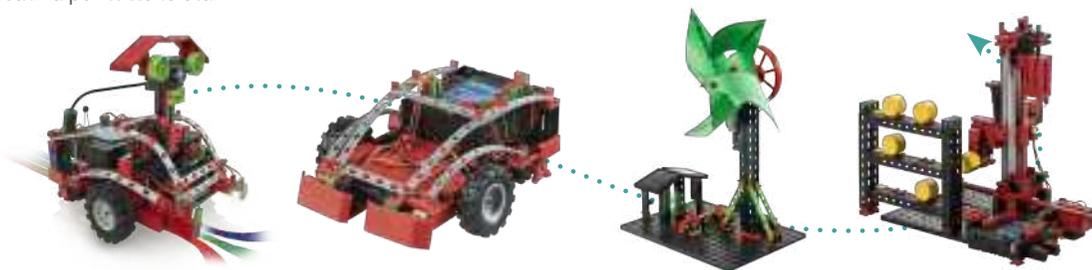
Complessità

●●●○○

Età
8+

fischertechnik

I set educativi fischertechnik sono utilizzati diffusamente in tutto il mondo per indagare concetti come data logging, macchine semplici, meccanica, statica, fisica, energie rinnovabili, mecatronica, ecc. In questo catalogo troverai tante **soluzioni didattiche per attività STEAM** e di robotica educativa per tutte le età.



Robotics: Mini bots

Il kit di mini robot di fischertechnik offre un approccio speciale al mondo della robotica e rende facilmente accessibile ai bambini la sua scoperta.

Questi modelli di robot possono seguire linee ed evitare ostacoli grazie agli attuatori e ai sensori presenti nel set.

I **programmi già preimpostati** vengono salvati nel modulo robotico fischertechnik e possono essere regolati tramite i DIP switch.

Il kit è formato da **145 pezzi** che possono dare vita a 5 differenti modelli di robot.

Include un modulo robotico, sensore a infrarossi, 2 interruttori, 2 motori XS, vano porta batteria da 9V (non inclusa). **Età: 8+**.

305057 ROBOTICS: MINI BOTS

85,00 €

Robotics: BT Beginner

Con più di **380 pezzi** e l'ausilio di **sensori** ed **attuatori** gli studenti possono costruire **12 modelli** (ad esempio una giostra, un passaggio a livello, un nastro trasportatore, ecc.).

Il **controller Smart BT** con 4 ingressi per sensori e 2 uscite per motori e lampade dispone di una porta USB e una porta Bluetooth 4.0. Il **software ROBO Pro Light** (scaricabile su PC) permette di programmare i modelli in modo semplice e veloce.

È possibile anche programmare i modelli con un tablet Android attraverso l'app dedicata. Include manuale d'istruzioni di montaggio e consigli didattici. **Età: 8+**.

314340 ROBOTICS: BT BEGINNER

135,00 €

TXT Controller e Software ROBO

I robot fischertechnik sono basati sulla **centralina TXT Controller** a cui si collegano motori e sensori. Il TXT Controller si programma con il software grafico **ROBO Pro**, costruendo **diagrammi di flusso**.

TXT Controller

- Processore: Dual ARM - 32 bit/600 MHz - Memoria: 128 MB RAM, 64 MB Flash
- Display: touch a colori da 2.4"
- Altoparlanti: integrati
- Memoria espandibile: porta per schede SD
- Porta host USB: videocamera a colori, pen drive, ecc.
- Connettività: Bluetooth/Wi-Fi
- 8 ingressi universali: digitali/analogici 0-9V DC, analogici 0-5 kOhm
- 4 ingressi contatori ad alta velocità: digitali, fino a 1 kHz
- 4 uscite per motori: 9V/250mA (max 800mA), velocità regolabile



Display touch



Ingresso USB e Card



Wi-Fi



App



Speaker



Bluetooth

Software ROBO Pro

- In omaggio con l'acquisto di TXT Controller
- Programmazione grafica "drag & drop" mediante diagrammi di flusso
- Libreria di comandi e creazione di programmi di teach-in

300307 TXT CONTROLLER

250,00 €

Stazione IoT

Un'introduzione professionale al data logging!

Questa **stazione robotica** tutta da assemblare e modificare a piacimento, è dotata di **sensori**, di una **videocamera** e consente la misurazione di temperatura dell'aria, umidità, pressione atmosferica, qualità dell'aria, volume e luminosità.

Tra i modelli di simulazione suggeriti, che possono essere programmati e controllati grazie al software ROBO Pro (scaricabile gratuitamente) e al controller TXT (non inclusi), ci sono:

- Un **barometro** (per misurare la pressione dell'aria)
- Un **misuratore di umidità** (misura l'umidità e la temperatura dell'aria),
- Un **misuratore di qualità ambientale** (misura la qualità dell'aria, temperatura, umidità) con display a LED
- Un **sensore di rumore**
- Un sistema di **monitoraggio del congelamento** (verifica la temperatura rispetto al punto di congelamento)

I dati rilevati dai sensori possono essere visualizzati attraverso dei grafici.

Il controller TXT può anche **connettersi al Cloud server** e salvarvi i dati rilevati dai sensori. In questo modo i vari dati rilevati dai sensori possono essere monitorati permanentemente e la videocamera può essere mossa e controllata liberamente.

Il set **include**: oltre 150 pezzi di costruzione, sensore ambientale, sensore di luminosità, camera USB 1 Mpx, 2 motori encoder, 2 interruttori, LED, guida didattica con interessanti approfondimenti e suggerimenti per le lezioni. **Necessita di**: TXT Controller, ROBO Pro, trasformatore e batteria.

320063 STAZIONE IOT

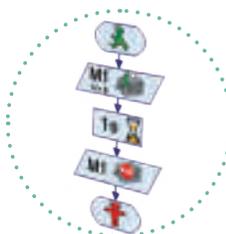
160,00 €

204767 SET BATTERIA RICARICABILE

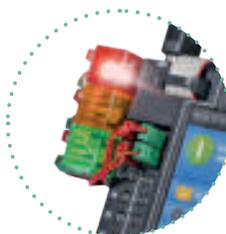
38,00 €



Funziona con Scratch!



Guarda il video!



Vuoi partecipare a una competizione di robotica come RoboCup Junior? Questo è un ottimo set di partenza

Contiene 670 pezzi con i quali si possono costruire robot mobili adatti a vari contesti di gara, come il robot calciatore, o quello per il rilevatore di ostacoli con videocamera. 17 modelli STEM suggeriti e costruibili.

Include: Ingranaggi, pulegge, motori, sensori (ultrasuoni, fototransistor, fotoresistenza, termoresistenza NTC, colore, seguilinea IR, magnetico-reed); TXT controller, batteria e caricabatteria; Software ROBO Pro con attività; Libretto di istruzioni e manuale di approfondimento didattico cartaceo

297772 COMPETITION LAB

550,00 €



STEM Engineering

Vuoi tutti i set di robotica industriale in un'unica soluzione? STEM Engineering è la scelta più completa ed efficace!

Include infatti i set: Robotica industriale, robotica avanzata e Robotica ed elettropneumatica, TXT Controller, ROBO Pro, trasformatore e batteria.

Perfetto per un approccio sistematico a robotica, automazione e mecatronica.

297774 STEM ENGINEERING

650,00 €



Robotica avanzata con TXT

Un set perfetto per un'introduzione professionale e rigorosa al mondo della robotica.

Include **più di 300 componenti** tra cui l'interfaccia dalle elevate prestazioni TXT Controller, il software di programmazione grafica ROBO Pro per controllare modelli robotici sia mobili che statici e una videocamera per il trasferimento delle immagini tramite USB o Wi-Fi, riconoscimento di colori, segui linea e rilevazione di movimento.

Sono già inclusi **blocchi di programmi pronti** corredati di supporto informativo didattico per principianti. Comprende anche sensori ed attuatori come motori, interruttore, resistenza, fototransistor e LED che consentono la costruzione di robot con funzioni diverse (esplorazione, controllo della temperatura,...).

Caricatore e batteria non inclusi.

305991 ROBOTICA AVANZATA CON TXT

320,00 €

204767 SET BATTERIA RICARICABILE

38,00 €



Robotica industriale

Un'introduzione ideale alle applicazioni della **robotica industriale**, perfetta per un utilizzo in ambito didattico che voglia approfondire in modo pratico e motivante tale tematica. Questo set consente di realizzare 4 robot basati sulla realtà industriale: 2 robot a 3 assi e 2 a bracci robotici. Il libretto di istruzioni fornisce informazioni di base, progetti e suggerimenti di programmazione.

Include:

- 510 pezzi
- Attività didattiche (in download gratuito)
- 2 motori encoder
- 2 motori XS
- 6 interruttori

Dotazione supplementare necessaria: TXT Controller, software ROBO Pro (scaricabile gratuitamente), Power Set o Accu-Set.

305060 ROBOTICA INDUSTRIALE

160,00 €

204767 SET BATTERIA RICARICABILE

38,00 €



Starter set per micro:bit

Il nuovo Starter set per micro:bit insegna i principi base della programmazione basandosi sulla scheda micro:bit. Pensata per studenti a partire agli 8 anni, questo set include tutte le componenti fischertechnik per la costruzione di tre modelli e il nuovissimo adattatore fischertechnik per micro:bit, con 8 uscite e 6 ingressi.

I modelli realizzabili attraverso attuatori e sensori - un semaforo per pedoni, un asciugamani e una sbarra automatica - possono essere controllati attraverso la scheda micro:bit.

Il set è disponibile sia nella versione senza che con scheda micro:bit inclusa.

327958 STARTER SET PER MICRO:BIT

85,00 €

328395 STARTER SET CON MICRO:BIT INCLUSO

99,00 €



Cos'è

È un drone progettato per le scuole e la formazione STEAM

Perché sceglierlo

Può essere utilizzato sia all'aperto che in ambienti chiusi ed è pensato appositamente per portare in ambienti educativi coding, fisica, matematica, geometria, ingegneria

Linguaggio di programmazione

Swift Playgrounds, Scratch e Python

Compatibilità

iOS, Android

Complessità

●●●●○

Età

14 +



Guarda il video!



Fai volare STEAM e creatività

Tello Edu

Il drone Tello Edu è il compagno perfetto per far volare la formazione STEAM!

Può essere programmato in Scratch, Swift Playgrounds e Python, rispondendo alle esigenze sia di chi si avvicina al coding sia di chi vuole mettersi alla prova con sfide avvincenti!

Rispetto al normale drone Tello, la versione Tello Edu include quattro tappetini Mission Pad, grazie ai quali gli studenti possono programmare il drone a riconoscere i punti per definire la propria posizione ed eseguire una risposta specifica.

Cosa include

- Tello Edu (con eliche e protezioni per le eliche)
- Quattro Mission Pad di Ryze
- Due coppie di eliche aggiuntive
- Cavo micro USB, batteria di volo, strumento per la rimozione delle eliche e guida rapida

Specifiche tecniche

- Tipo di ingresso: Micro USB
- Dimensioni e peso: 4,1x17,8x16,8 cm, 87 g
- Videocamera: 5 Mpx, 720p

324668 TELLO EDU

131,00 €



Risoluzione video 720p HD



Risoluzione foto 5 Mpx



Tempo di volo 13 min



Hovering preciso e diverse modalità di volo



Sciami di droni programmabili



Mission Pad per sfide di programmazione



Programmazione a blocchi



Programmazione testuale



Sciami di droni programmabili con un singolo dispositivo

Programmazione avanzata col supporto dei Mission Pad



Programmabile in Scratch, Swift e Python

Perfetto per far appassionare alle materie STEAM





Guarda i video

**Cosa sono**

Sono due robot interattivi che si prestano a moltissimi utilizzi diversi. **Dash** è un robot programmabile dotato di ruote e sensori che gli consentono di muoversi in tutte le direzioni evitando gli ostacoli. **Dot** è un robot di forma sferica che può impartire ordini a Dash via infrarossi.

Perché sceglierli

Estrema versatilità di utilizzo, interattività e incredibile capacità di coinvolgimento

Linguaggio di programmazione

4 app gratuite di controllo o programmazione (grafiche o a blocchi) a seconda del livello, Swift Playgrounds

Compatibilità

iOS, Android, Kindle

Complessità

●●●●●

Età

5-10 anni

Dash and Dot

Emozionati.
Impara.
Collabora.

Dash

Dash è un robot mobile alto 16 centimetri, corredato di tre microfoni e quattro tasti direzionali. Interagisce, risponde a comandi vocali, si sposta ed evita oggetti, balla e canta, permettendo di capire e approfondire loop, eventi, condizioni e sequenze. **È possibile programmare:** LED, movimento (sia del corpo che della testa), audio, interazioni varie. Per ottenere ciò Dash può essere programmato in due modi diversi:

- Con la classica **programmazione a blocchi**
- **Attraverso un grafo** che consente di esplicitare graficamente dei nodi-funzione e le connessioni stabilite tra essi

Le app dedicate e gratuite**Go**

Come funziona Dash? Con Go possiamo cambiargli nome, esplorarne luci e suoni, sensori e movimenti

**Wonder**

Rende la robotica semplice come dipingere con un dito, permette di creare comportamenti e azioni complesse semplicemente selezionando delle immagini

**Path**

Forse l'app più semplice per iniziare, anche prima di saper leggere e scrivere: consente di disegnare percorsi robotici semplicemente disegnandoli con il dito sul proprio tablet

**Blockly**

Con quest'app si inizia a programmare con progetti guidati e puzzle da risolvere. Il linguaggio a blocchi permette di introdurre concetti di variabili, condizionali, ecc.

**Xylo**

L'applicazione per programmare Dash perché si comporti come un musicista, necessita dell'accessorio xilofono per funzionare

Dot

Dot è il compagno di avventure ideale per Dash e può essere controllato con le app gratuite Wonder e Blockly. È alto solo 9,5 cm e ha un occhio a LED con 12 luci diverse, un microfono, pulsanti programmabili e una serie di suoni pre-impostati. È dotato anche di un accelerometro che gli permette di "capire" quando viene sollevato o inclinato.

306904	DASH	151,00 €
315988	DOT	63,00 €
315989	WONDER PACK (DASH + DOT + ACCESSORI)	235,00 €
328542	GUIDA DIDATTICA: IMPARARE A PROGRAMMARE	100,00 €





Guarda i video

Cos'è

Cue è un robot accattivante, ideale come continuazione progressiva dopo Dash

Perché sceglierlo

Supporta due diversi linguaggi di programmazione (aiuta a passare dalla programmazione a blocchi a quella testuale) e permette di lavorare in classe anche su intelligenza artificiale (AI)

Linguaggio di programmazione

A blocchi o in JavaScript

Compatibilità

iOS, Android, Kindle, Chrome OS, Windows

Complessità

●●●●○

Età

11+

Cue

**Proseguire il viaggio
nel coding rafforzando
indipendenza e individualità**

Cue è un robot con un atteggiamento spiritoso e pieno di sorprese interattive che aiuta a passare dalla programmazione a blocchi alla programmazione testuale.

È possibile scegliere tra 4 avatar unici per personalizzare Cue con una personalità adeguata a diversi contesti.

Intelligenza artificiale

Cue è un robot molto avanzato: permette di sperimentare la comunicazione interattiva, un sistema di Intelligenza Artificiale emotiva. Presenta sensori evoluti, un processore di ultima generazione e funzionalità di memoria e Bluetooth davvero avanzate.

Un'unica app per ogni esigenza

L'app Cue porta la robotica al livello successivo: permette di partecipare a una chiacchierata spiritosa con Cue, controllare i movimenti del robot, creare comportamenti reattivi ai sensori o codificare interazioni anche più creative usando la programmazione a blocchi o in JavaScript a seconda del livello degli studenti.

Sviluppata in Microsoft MakeCode, l'app Cue offre agli studenti l'autonomia di gestire tutte le funzioni del robot in un unico strumento:

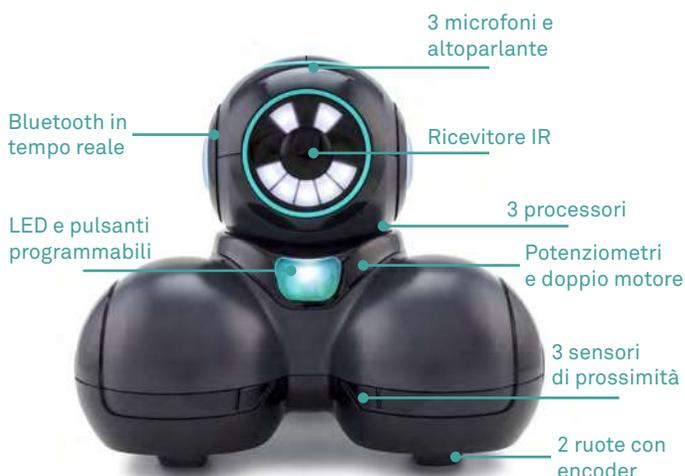
- Selezionare uno dei 4 avatar disponibili per condizionare la "personalità" del robot
- Scegliere di utilizzare il robot con il linguaggio di programmazione a grafi testuali sviluppato inizialmente per Dash (Wonder)
- Programmazione a blocchi
- Programmazione in Javascript

322913 CUE

165,00 €

328543 GUIDA DIDATTICA

100,00 €



Cos'è

Un robot educativo che si programma a colori

Perché sceglierlo

Piccolissimo, si programma sia in digitale che attraverso l'uso di pennarelli colorati

Linguaggio di programmazione

OzoBlockly o pennarelli colorati

Compatibilità

Tablet iOS 6.0 e Android 2.3 (o più recenti)

Espandibilità

Set per la classe, accessori, puzzle in legno con percorsi prestampati e anche realtà aumentata

Complessità

●●○○○

Età

8 +



App e ambiente di programmazione dedicati!

Ozobot

Il digitale diventa fisico: scopri come programmare un robot semplicemente utilizzando i pennarelli colorati!

Ozobot Bit

Ozobot Bit è un robot in grado di muoversi e reagire su **superfici fisiche e digitali**, seguendo percorsi colorati disegnabili con semplici pennarelli.

Grande appena 2,5 cm, sa riconoscere oltre **1.000** istruzioni colorate.

Si programma anche con OzoBlockly, un ambiente per la programmazione a blocchi sviluppato in Blockly.

L'obiettivo è **coniugare tecnologia e immaginazione**, precisione tecnica e creatività.

Disponibile Classroom kit contenente: 12x Ozobot Bit - 2x multiprese USB per ricarica - 12x cavi di ricarica USB - 12x set da 4 pennarelli - 1x contenitore in plastica.

Il **Maker space kit** invece è composto come il Classroom kit ma, anziché contenere 12 robot, ne contiene 18 (e gli accessori si accordano di conseguenza).

327635 OZOBOT BIT - CRYSTAL WHITE	46,50 €
312216 OZOBOT BIT - DUAL PACK (BIANCO E NERO)	116,00 €
327625 OZOBOT BIT - CLASSROOM KIT	620,00 €
327631 OZOBOT BIT - MAKER SPACE KIT	920,00 €
326009 PENNARELLI LAVABILI COLORATI (4 PEZZI)	7,50 €

Il piccolo robot con una grande personalità

Ozobot Evo

Ozobot Evo, come Ozobot Bit, rileva colori e linee, ma esegue anche **giochi di luci e suoni molto più complessi**. E misura 3 cm.

Inoltre, grazie ai **sensori ad infrarossi**, evita gli ostacoli, percepisce se viene sollevato o bloccato e può interagire con altri Ozobot Evo.

Essendo dotato di Bluetooth, oltre che da OzoBlockly può anche essere **controllato da smartphone e tablet** tramite un'app che consente, tra le altre cose, di chattare in tutta sicurezza (sistemi di controllo per under 12) con altri possessori di Ozobot sparsi per il mondo!

Disponibile Classroom kit contenente: 12x Ozobot Evo - 12x set di 4 pennarelli - 12x cavo USB/micro USB per ricarica - 2x stazione di ricarica multipresa USB - 1x contenitore in plastica per riporre ed ordinare tutto il materiale.

Il **Maker space kit** invece è composto come il Classroom kit ma, anziché contenere 12 robot, ne contiene 18 (e gli accessori si accordano di conseguenza).

315806 OZOBOT EVO - CRYSTAL WHITE	107,00 €
316362 OZOBOT EVO - CLASSROOM KIT	1.300,00 €
327769 OZOBOT EVO - MAKER SPACE KIT	1.990,00 €

Caratteristiche Ozobot



Riconoscimento colori	✓	✓
Programmazione di OzoBlockly	✓	✓
Segui-linea	✓	✓
Evita ostacoli	x	✓
Modalità controllo remoto	x	✓
Suono espressivo	x	✓
App dedicata	x	✓
Connessione Bluetooth	x	✓
OzoChat e Ozojis	x	✓

Bit

Evo



Puzzle in legno compatibili con Ozobot

Dei puzzle in legno componibili e robusti con percorsi compatibili con Ozobot già stampati sulla superficie!

I benefici:

Costruire un puzzle coinvolge entrambi gli emisferi del cervello, sviluppando precisione e motricità fine. Grazie a questo puzzle inoltre si introducono i più piccoli nel mondo della programmazione e ciò permette di sviluppare la comprensione di algoritmi e capacità quali pensiero logico, memoria, concentrazione e attenzione.

Questa brillante soluzione è disponibile in due versioni.

Il **Set base** è composto da **96 pezzi** con diversi comandi base (via, piano, turbo, vai dritto, vai a sinistra,...) e linee di andamento (linee rette, curve, svolte, pause, ecc.) e consente di creare percorsi e loop complessi che Ozobot deve superare.

Il **Set di espansione** si compone invece di **98 pezzi** aggiuntivi che includono funzioni più avanzate, come salta a sinistra, conta il numero di incroci, zigzag, ecc.

Il **Set realtà aumentata** è composto da **12 tasselli con marker per realtà aumentata e relativa app** per iOS e Android, che permettono di animare e aggiungere contenuti alla realtà che ci circonda, mentre si fanno attività di coding con Ozobot.

Tutti i set sono compatibili tra loro e sia con Ozobot Bit che con Ozobot Evo.

327446 SET BASE	40,20 €
327448 SET DI ESPANSIONE	40,20 €
327528 SET REALTÀ AUMENTATA	14,80 €



Soluzioni complete per classi o grandi gruppi

Ozobot Bit



	Ozobot Bit	Cavetti USB	Multipresa USB per ricarica	Puzzle di legno base 327446	Puzzle di legno espansione 327448	Puzzle di legno AR 327528	Guida didattica
Ozobot Bit Classroom puzzle (Set base) 327638 1.100,00 €	12	12	2	12	-	-	✓
Ozobot Bit Classroom puzzle (Set avanzato) 327640 1.400,00 €	12	12	2	12	6	6	✓

Ozobot Evo



	Ozobot Evo	Cavetti USB	Multipresa USB per ricarica	Puzzle di legno base 327446	Puzzle di legno espansione 327448	Puzzle di legno AR 327528	Guida didattica
Ozobot Evo Classroom puzzle (Set base) 327644 1.750,00 €	12	12	2	12	-	-	✓
Ozobot Evo Classroom puzzle (Set avanzato) 327642 2.050,00 €	12	12	2	12	6	6	✓

Cos'è

Un braccio robotico multi-funzione a quattro assi progettato per attività STEAM

Perché sceglierlo

Per avvicinarsi alla robotica e all'industria 4.0 con un braccio in grado di afferrare, scrivere, disegnare, incidere a laser e stampare in 3D, abbracciando trasversalmente le diverse materie STEAM

Linguaggio di programmazione

DobotBlockly (proprietario, visuale a icone), Blockly, Python, C++, Java, LabVIEW, MATLAB e altri

Compatibilità

Il software proprietario Magician Studio è disponibile sia per Windows che per Mac. La Dobot App è compatibile con iOS

Espandibilità

Può essere integrato con un nastro trasportatore, con un binario o con un kit di visione per ulteriori simulazioni industriali

Complessità



Età

14 +



Guarda i video

DOBOT Magician

Il braccio robotico industriale STEAM. E non solo.

DOBOT Magician è un braccio robotico multi-funzione concepito per l'approfondimento delle materie STEAM, grazie all'integrazione tra coding, meccanica, elettronica e automazione in un'unica soluzione. E con una serie di accessori dedicati, è possibile sfruttare il braccio robotico non solo per afferrare e spostare oggetti, ma anche per scrivere, disegnare, incidere a laser e stampare in 3D.

Caratteristiche tecniche braccio robotico

Ripetibilità di posizionamento	: 0,2 mm
Carico max	: 500 g
Estensione braccio	: 320 mm
Comunicazione	: USB, Wi-Fi, Bluetooth
Alimentazione	: 100-240 V, 50/60 Hz - 12 V/7A DC
Consumo max	: 60 W
Assi	: 4
Materiale	: Lega di alluminio e ABS

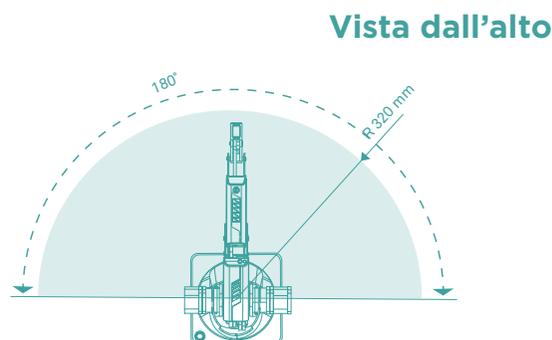
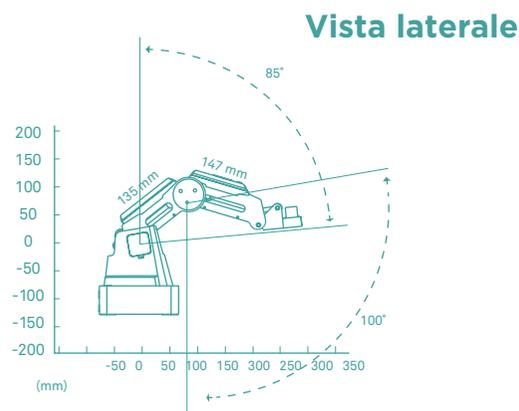
Caratteristiche tecniche degli end effector

Stampa 3D	: Dimensioni di stampa	: 150x150x150 mm
	: Risoluzione	: 0,1 mm
	: Materiale	: PLA
Laser	: Consumo	: 500 mw
	: Tipo	: 405 nm (Blue laser)
	: Potenza	: 12 V
Supporto penna	: Diametro penna	: 10 mm
Ventosa con aspirazione	: Diametro ventosa	: 20 mm
	: Pressione	: -35 Kpa
	: Raggio	: 27,5 mm
Pinza	: Tipo	: Pneumatico
	: Forza	: 8 N

Il kit DOBOT Magician include, oltre al braccio robotico, il porta penna, l'incisore laser, la pinza pneumatica, la ventosa pneumatica, il kit per la stampa 3D, il joystick, il modulo Wi-Fi e il modulo Bluetooth

317795 DOBOT MAGICIAN

1.490,00 €





Coding base e avanzato

Si può iniziare a usare DOBOT Magician con un **ambiente di programmazione visuale a blocchi** - DobotBlockly - basato sull'ambiente open source concepito da Google, per poi passare a Python, C++, Java, LabVIEW, MATLAB e altri



Espansione senza limiti...

...grazie alle sue porte I/O, all'accesso alle API e agli strumenti software inclusi nell'SDK e alla possibilità di programmarlo in molti linguaggi (Python, Java, C++, ...), al supporto ROS, al collegamento a PLC industriali e ad Arduino



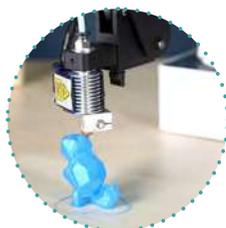
Training industriale

A un prezzo equo e ragionevole, DOBOT Magician ha una ripetibilità di 0,2 mm che permette di **simulare quasi tutte le applicazioni di un vero robot industriale**, anche grazie alla pinza e alla ventosa che permettono di movimentare piccoli oggetti



Cooperazione tra DOBOT

Attraverso la connessione Wi-Fi o connettendo più bracci a una stessa scheda esterna, è possibile **controllare diversi DOBOT Magician contemporaneamente**: in questo modo non solo si può sperimentare, ma anche di risparmiare tempo nella calibrazione



Stampa 3D

DOBOT Magician, grazie al suo alto livello di precisione, consente di **sperimentare anche la stampa 3D**, grazie alla compatibilità con i principali software open-source del settore



Incisione laser

In pochi minuti, DOBOT Magician può **incidere** qualsiasi scritta o grafica su diverse superfici come carta, legno o pelle, anche via smartphone



Scrittura e disegno

Inserendo una matita o un pennarello sul braccio robotico, DOBOT Magician è in grado di **disegnare o scrivere con elevata precisione**



Insegna e apprendi

È possibile **far memorizzare a DOBOT Magician una serie di comandi** da ripetere semplicemente trascinandolo nelle posizioni desiderate, per poi personalizzare i suoi movimenti con precisione settando i parametri attraverso il software

Nastro trasportatore

Con il nastro trasportatore per DOBOT Magician è possibile **simulare e realizzare una vera e propria linea di produzione automatizzata**. L'interruttore fotoelettrico permette di rilevare la presenza di oggetti, il sensore di colore permette di identificare e classificare oggetti rossi, blu e verdi, mentre i cubi di legno colorati sono perfetti per esercitarsi ad afferrare, spostare ed impilare i materiali, simulando così una linea di produzione **in modo realistico ed efficace**.

317796 NASTRO TRASPORTATORE

400,00 €

Rotaia lineare

Con la rotaia lineare per DOBOT Magician, è possibile **aggiungere un metro alle possibilità di movimento del braccio robotico**, in modo da poter realizzare attività su larga scala, come la raccolta e il posizionamento di oggetti a grande distanza, la scrittura, il disegno o l'incisione laser su una superficie estesa. La rotaia lineare industriale ad alta precisione assicura un movimento fluido. Assieme alla rotaia, il kit di strumenti in dotazione garantisce un'installazione semplice e veloce e il passacavi a catena contiene e protegge i cavi.

317797 ROTAIA LINEARE

1.190,00 €

Kit di visione

Con il kit di visione composto da videocamera industriale, lenti industriali, illuminatore, base e asta di sostegno e materiale per la calibrazione, è possibile **approfondire la visione, gli algoritmi di simulazione dell'intelligenza artificiale e sviluppare applicazioni industriali**. Il kit fornisce gli strumenti per lo sviluppo di applicazioni di sistemi di visione integrati con il braccio robotico DOBOT Magician.

320940 KIT DI VISIONE

2.490,00 €





Guarda il video!



Cos'è

È un robot umanoide che si muove, riconosce persone e oggetti, segue differenti oggetti usando tutto il suo corpo, ascolta e parla

Perché sceglierlo

Rappresenta il complemento ideale per insegnare coding e robotica, così come le discipline STEM (Scienze, Tecnologie, Ingegneria e Matematica) a tutti i livelli, dalla scuola elementare all'università

Linguaggio di programmazione

Choregraphe, Python, Java, C++

Compatibilità

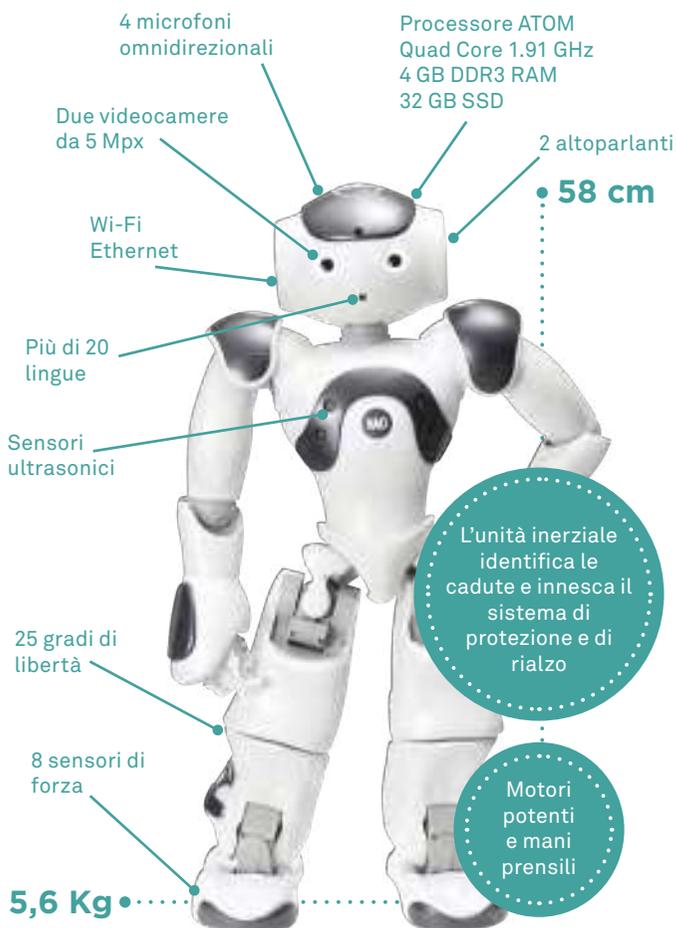
Windows, Mac OS X, Linux

Complessità



NAO⁶

Porta i tuoi studenti nel futuro



Il robot umanoide NAO permette di creare esperienze di classe uniche e interattive. Rappresenta il complemento ideale per insegnare coding e robotica, così come le discipline STEM a tutti i livelli.

Come funziona NAO

Grazie alle sue caratteristiche uniche NAO può afferrare oggetti, spostarsi, ballare, esplorare una stanza, interagire con le persone ed esprimere emozioni. NAO è una combinazione unica di hardware e software: consiste di motori, sensori e software guidati da NAOqi, il suo **sistema operativo dedicato**.

NAOqi permette a NAO di:

- Utilizzare tutti i suoi sensi per essere cosciente dell'ambiente circostante e **agire proattivamente**
- Immagazzinare, attraverso un **motore conversazionale**, tutto ciò che dici e ricordare i dialoghi con te per imparare a conoscerti
- Leggere le tue emozioni di base attraverso un **motore emozionale** e interagire in maniera appropriata

Software per tutte le esigenze

La software suite di NAO include due software con i quali dare vita al robot umanoide.

• Choregraphe

Con Choregraphe puoi programmare i comportamenti più complessi tramite un semplice drag and drop attraverso un'interfaccia ad icone intuitiva.

• SDK

SDK presenta **strumenti di compilazione e debugging** e permette di creare moduli complessi da installare su NAO.



Nella scuola primaria

Grazie al suo aspetto simpatico, NAO è un fantastico assistente in grado di catturare l'attenzione e stimolare l'apprendimento



Nella scuola secondaria

NAO è uno strumento incredibilmente efficace per insegnare la programmazione e incoraggiare un approccio multidisciplinare



Per bisogni educativi speciali

NAO è ampiamente utilizzato da educatori e terapeuti, ad esempio con bambini affetti da autismo o che trascorrono lunghi periodi di ospedalizzazione



Aumenta il **coinvolgimento degli studenti** nelle lezioni, migliorando l'efficacia nel raggiungimento degli obiettivi



Stimola l'interesse e la motivazione per il **campo tecnico-scientifico** e prepara gli studenti alle **opportunità lavorative** di domani



Ha un **software di programmazione di facile utilizzo** per tutti i livelli di competenza ma si può programmare anche con SNAP, Python, Java e C++



Consente agli studenti di sviluppare un **approccio strutturato** che permetta di trovare **soluzioni creative**



Permette di adottare un approccio multidisciplinare, di "learn by doing" e di progetto



Permette un collegamento immediato tra la teoria e la pratica e incoraggia il **lavoro di gruppo**, il project management, il problem solving



Permette agli studenti di imparare a programmare in modo divertente e pratico

	Robot	Naο Software (Choregraphe)	Naο Software (SDK)	Garanzia* (anni)	Libri digitali per la didattica con NAO	Formazione certificata in presenza	Prezzo
NAO v6 Garanzia 2 anni 322490	1	Licenza illimitata	Licenza illimitata	2	4	-	6.130,00 €
NAO v6 Garanzia 2 anni + formazione 327148	1	Licenza illimitata	Licenza illimitata	2	4	Sì	7.130,00 €
NAO v6 Garanzia 3 anni 322489	1	Licenza illimitata	Licenza illimitata	3	4	-	7.210,00 €

* Per gli acquisti effettuati a partire dal 01/10/2019, la garanzia copre la riparazione del robot inclusa la spedizione in Francia presso la sede di Softbank Robotics. Nella garanzia non è inclusa l'assistenza tecnica sull'utilizzo e la programmazione del robot.



Valigia, batteria e caricabatteria

Con la valigia per il trasporto di NAO puoi sempre muoverlo in totale sicurezza grazie all'interno in **spugna sagomata** di questo contenitore impilabile, leggero e resistente. Adatto per uso esterno, è resistente ad urti, agenti chimici, alte e basse temperature. Ruote e maniglia per uso trolley, maniglione frontale, maniglie laterali, predisposizioni per lucchetto. Dimensioni: 78x41x33h cm - Peso: 6,30 Kg
Disponibili anche batterie e caricabatterie aggiuntivi.

306692 VALIGIA PER TRASPORTO NAO 300,00 €
329174 NAO - CARICABATTERIA E BATTERIA 290,00 €



NAO Challenge 2020

La manifestazione dedicata a NAO torna anche nel 2020 grazie alla collaborazione tra CampuStore, Softbank Robotics e Scuola di Robotica. Quest'anno il tema sarà "Arts and Cultures", la **tutela e la valorizzazione del patrimonio culturale attraverso la robotica umanoide**. Lo scopo della competizione è quello di accrescere la conoscenza degli studenti nell'impiego della robotica umanoide attraverso lo sviluppo di software da utilizzare in situazioni plausibili e verosimili con l'obiettivo di divulgare le potenzialità sociali della robotica di servizio.

Per saperne di più: www.naochallenge.it



Cos'è

È il primo robot umanoide in grado di percepire le principali emozioni (gioia, tristezza, rabbia e sorpresa) e adattare il suo comportamento in base allo stato d'animo degli esseri umani che lo circondano

Perché sceglierlo

Incoraggia e stimola il desiderio di apprendimento degli studenti ed è una straordinaria piattaforma di studio per approfondire non solo il modo in cui i robot possono simulare le emozioni umane ma anche il modo in cui possono interpretarle e reagire di conseguenza

Linguaggio di programmazione

Choregraphe, Python, Java, C++

Compatibilità

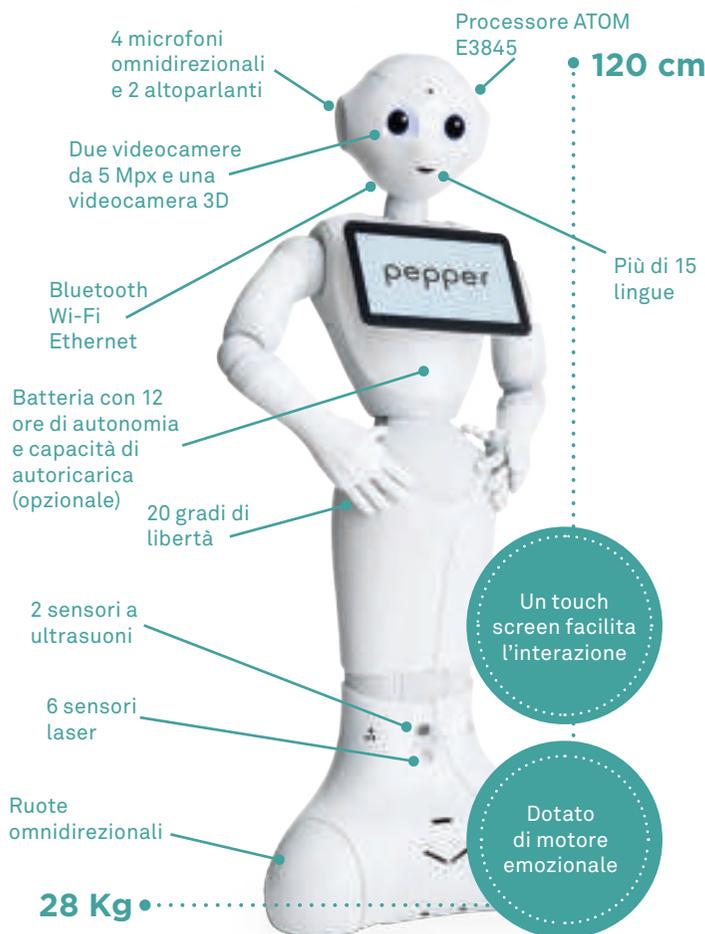
Windows, Mac OS X, Linux

Complessità



Pepper

Scopri nuovi orizzonti nella formazione e nella programmazione



Il robot umanoide Pepper permette di creare esperienze di classe uniche e interattive. Rappresenta il complemento ideale per insegnare coding e robotica, così come le discipline STEM a tutti i livelli.

Nella scuola primaria

Grazie al suo aspetto simpatico, Pepper è un fantastico assistente in grado di catturare l'attenzione e stimolare l'apprendimento

Nella scuola secondaria

Pepper è uno strumento incredibilmente efficace per insegnare la programmazione e incoraggiare un approccio multi-disciplinare

Per bisogni educativi speciali

Pepper è ampiamente utilizzato da educatori e terapeuti, attraverso attività programmate ad hoc per assolvere a necessità specifiche

Valori educativi

- Stimola l'apprendimento degli studenti migliorando l'efficacia nel raggiungimento degli obiettivi didattici
- Incoraggia gli studenti ad intraprendere **carriere in ambito tecnico-scientifico**
- Permette di ideare, studiare e sperimentare i potenziali utilizzi dei **robot assistenziali**, preparando gli studenti alle opportunità lavorative di domani
- Ha un software di programmazione di **facile apprendimento** per i principianti e di **complessità crescente** per i più esperti
- Si può programmare anche con Python, Java e C++
- Consente agli studenti di sviluppare un approccio strutturato che permetta di trovare **soluzioni creative**
- Permette di adottare un **approccio multidisciplinare**
- Permette un collegamento immediato tra la **teoria** e la **pratica**
- Incoraggia il lavoro di gruppo, il project management, il problem solving e le capacità comunicative

311879 PEPPER ACADEMIC GARANZIA 2 ANNI
 311878 PEPPER ACADEMIC GARANZIA 3 ANNI

14.500,00 €
 16.000,00 €

ELET

TRO

NICA

EDU

CA

TIVA

littleBits

littleBits

Soluzioni per gruppi numerosi

micro:bit e Raspberry

Arduino Education

Vernice Conduttiva

mBuild

Build Your Own Robot

Cos'è

Un sistema di elettronica componibile perfetto per attività di tinkering, STEAM, coding, tecnologia.

Perché sceglierlo

Rende l'apprendimento dei principi dell'elettronica di base semplice e immediato: un sistema logico espandibile, che fa riflettere sul mondo reale attraverso attività pratiche da svolgere in prima persona

Espandibilità

Tutti i kit littleBits sono compatibili e dunque espandibili tra loro: combinato con materiale povero è perfetto per attività su riciclo e tinkering.

Complessità

●●●●●

Età
8 +



Guarda i video!

littleBits

Il fascino magnetico del coding

littleBits è un sistema educativo di blocchetti colorati (bit) con funzioni elettroniche specifiche (motori, luci, sensori, ecc.) che si agganciano tra loro magneticamente e permettono di creare circuiti in pochi secondi e totale sicurezza.

Esistono diversi kit tutti integrabili e compatibili tra loro. Inoltre anche i singoli bit (68 in tutto) sono acquistabili singolarmente per ampliare la propria raccolta. Per saperne di più: www.campustore.it/littlebits

Codifica a colori

Identifica il gruppo di appartenenza di ciascun bit



Alimentazione



Input



Connessione ed espansione



Output

littleBits Workshop Set

Il Workshop Set di littleBits è una soluzione mobile per lavorare con un gruppo di circa 16 - 20 studenti contemporaneamente.



- 160 Bits
- 178 accessori



Include libro "Getting started with littleBits" di Ayah Bdeir

È caratterizzato da una valigetta per proteggere e trasportare ovunque i littleBits: è una libreria mobile di moduli elettronici particolarmente indicata per attività creative basate sulle STEAM.

Ideale per supportare attività di diversa vocazione e natura, da quelle più artistiche a quelle più tecniche.

Include attività e il libro "Getting started with littleBits" scritto da Ayah Bdeir.

308408 WORKSHOP SET

2.000,00 €



littleBits Pro Library

La più grande raccolta di littleBits permette di lavorare con grandi gruppi di studenti (fino a 32 contemporaneamente) o di svolgere progetti molto complessi e articolati con gruppi più piccoli.



- 304 Bits
- 228 accessori



App gratuita con tante attività



Include "Getting started with littleBits" di Ayah Bdeir

È disponibile sia senza che con espositore da muro, una soluzione d'arredo perfetta per caratterizzare un ambiente (a scuola, in un FabLab, in un museo o in una biblioteca) in senso maker.

308410 PRO LIBRARY SENZA ESPOSITORE A MURO

5.000,00 €

327840 PRO LIBRARY CON ESPOSITORE A MURO

5.200,00 €





littleBits STEAM Student Set e Code Kit

littleBits STEAM Student Set

Inventiamo il mondo in cui desideriamo vivere!

È il nostro assoluto **best seller** di littleBits: include 19 bit, 45 accessori di costruzione, manuale in italiano. Perfetto per sviluppare l'alfabetizzazione digitale e per stimolarne curiosità intellettuale e pensiero critico attraverso attività STEAM, è uno strumento versatile e dalle possibilità di utilizzo molto vaste. Disponibili anche kit per più studenti (vedi opzioni nella tabella alla pagina seguente).

Il set di espansione **Scienze** include 7 bit aggiuntivi, 12 accessori e manuale con attività di scienze della terra e della vita.

Il set di espansione **Matematica** include 11 bit, 4 accessori e idee di lezione per apprendere concetti matematici attraverso la creazione di invenzioni come una macchina per cifratura o una cassaforte con blocco numerico.

309878 STEAM STUDENT SET	300,00 €
327363 SET DI ESPANSIONE SCIENZE	149,00 €
327364 SET DI ESPANSIONE MATEMATICA	149,00 €



littleBits Code Kit

Un kit di elettronica educativa perfetto per attività STEAM che siano focalizzate soprattutto su studio e approfondimento del **coding**. Include 16 bit (tra cui CodeBit e matrici LED), app gratuita di programmazione a blocchi con 100 attività guidate e 10 lezioni complete.

Esistono anche dei set di espansione che si utilizzano in rapporto 1:1 con il Code kit. Il set **Informatica** permette di approfondire nozioni di programmazione per creare un animale domestico digitale o un display interattivo. Include: 9 bit, 15 accessori e attività tematiche pronte. L'espansione **Tecnologia** consente di approfondire concetti legati alla programmazione con coinvolgenti lezioni inerenti i settori della comunicazione dei trasporti. Include 13 bit, 10 accessori e oltre 12 ore di idee di lezione.

314682 CODE KIT	300,00 €
327361 SET DI ESPANSIONE INFORMATICA	149,00 €
327362 SET DI ESPANSIONE TECNOLOGIA	149,00 €



littleBits STEAM Student Set

Il set	Cosa include?	STEAM Student Set 309878	Set espansione Scienze 327363	Set espansione Matematica 327364	Valigetta tackle box	Formazione certificata per docenti in omaggio	Prezzo
12 studenti Half class Pack 316607		4	-	-	1	No	1.200,00 €
24 studenti Class Pack 316606		8	-	-	3	No	2.350,00 €
12 studenti Half class Full Pack 327843		4	2	2	1	No	1.750,00 €
24 studenti Class Full Pack 327844		8	4	4	3	2 ore online	3.400,00 €

littleBits STEAM Code Kit

Il set	Cosa include?	Code kit 314682	Set espansione Informatica 327361	Set espansione Tecnologia 327362	Valigetta tackle box	Formazione certificata per docenti in omaggio	Prezzo
12 studenti Half class Pack 315732		4	-	-	1	No	1.200,00 €
24 studenti Class Pack 315490		8	-	-	3	No	2.350,00 €
12 studenti Half class Full Pack 327847		4	2	2	1	No	1.750,00 €
24 studenti Class Full Pack 327848		8	4	4	3	2 ore online	3.400,00 €



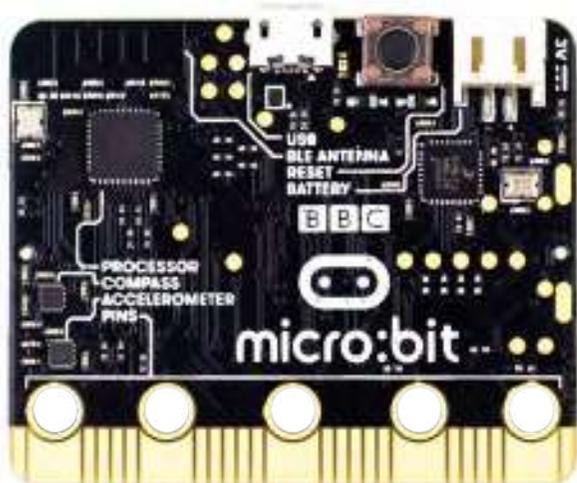
littleBits a confronto

	STEAM Student Set	Code Kit	Workshop Kit	Pro Library
Quanti bit?	19	16	160	304
A partire da...	287,00 €	287,00 €	2.000,00 €	4.800,00 €



Quali sono gli obiettivi didattici?

Tinkering	●	●	●	●
Attività STEAM	●	●	●	●
Coding		●		
Per iniziare	●			
Kit mobile e completo			●	
Complemento d'arredo				●
Sviluppare la logica		●		
Problem-solving e pensiero critico	●	●	●	●



micro:bit

Interamente programmabile, questa scheda è stata progettata da BBC e da altri 29 partner per incoraggiare gli studenti della **scuola secondaria di primo grado** a partecipare attivamente nella stesura del codice e nella costruzione di oggetti controllabili attraverso essa.

Con una **matrice LED 5x5**, due pulsanti integrati e una bussola, un accelerometro e Bluetooth, micro:bit è la **perfetta introduzione** al mondo dei componenti programmabili. I pin circolari di I/O possono essere utilizzati come output per controllare LED, motori e molto altro, e anche come input per connettere sensori e pulsanti esterni.

I **5 pin circolari di I/O** sono abbastanza larghi da permettere anche ai più piccoli di connetterli facilmente con pinze a coccodrillo. È possibile scrivere il proprio codice utilizzando uno degli editor intuitivi disponibili nel sito BBC micro:bit e caricarlo facilmente nella scheda attraverso la porta USB del proprio dispositivo. È disponibile anche un'app per dispositivi Android.

È inoltre possibile connettersi e interagire con il mondo che ci circonda attraverso il Bluetooth!



Scheda micro:bit

Scheda micro:bit dotata di connettività USB e Bluetooth, con bussola, accelerometro, display a 25 LED, 2 pulsanti personalizzabili e un connettore a 21 pin.

312749 16,30 €



Inventor kit

Questo kit, ideale per iniziare a programmare e far interagire micro:bit con l'hardware, consente di effettuare 10 esperimenti usando LED, motori, fotoresistori e condensatori.

316639 51,50 €



Starter kit

Questo kit per avvicinarsi al mondo di micro:bit contiene: 1x micro:bit, 1x cavo USB 1 m, 1x battery pack, 2x batterie AAA.

316638 20,40 €



Small classroom pack

Questo kit per 10 studenti contiene: 10x micro:bit, 10x cavo USB 1 m, 10x battery pack, 20x batterie AAA.

312758 162,00 €



Raspberry Pi 4 Model B

La Raspberry Pi 4 offre **aumenti rivoluzionari in termini di velocità del processore**, prestazioni multimediali, memoria e connettività rispetto alle Raspberry Pi 3 Model B+ della generazione precedente, ma conserva comunque la compatibilità con le tecnologie precedenti e un consumo di energia simile.

Per l'utente finale, la Raspberry Pi 4 Model B fornisce **prestazioni desktop analoghe a quelle dei sistemi PC x86 livello base**. Tra le caratteristiche chiave di questo prodotto troviamo un processore quad-core a 64 bit ad alte prestazioni, supporto per doppio schermo a risoluzioni fino a 4K tramite una coppia di porte micro-HDMI, decodifica hardware video fino a 4K, 1 GB di RAM, LAN wireless dual-band 2,4/5,0 GHz, Bluetooth 5.0, Gigabit Ethernet, USB 3.0 e capacità PoE (attraverso un add-on HAT PoE separato). Il Bluetooth e la LAN wireless dual-band vantano una certificazione di conformità modulare.

327994 RASPBERRY PI 4 MODEL B - 1GB RAM 37,90 €
 327996 RASPBERRY PI 4 MODEL B - 2GB RAM 47,90 €
 327995 RASPBERRY PI 4 MODEL B - 4GB RAM 58,90 €

Tutti gli accessori e componenti per Raspberry sono disponibili su www.campustore.it/raspberry



Alimentatore Raspberry

Compatibile con Raspberry Pi 4. Versione ufficiale, nero, 5.1 V - 3 A.

328063 10,50 €



Contentore Raspberry

Il contenitore di protezione ufficiale per Raspberry Pi 4 model B.

328062 8,00 €



Mini tastiera wireless

La più piccola tastiera USB disponibile. Ha la batteria integrata ricaricabile via USB.

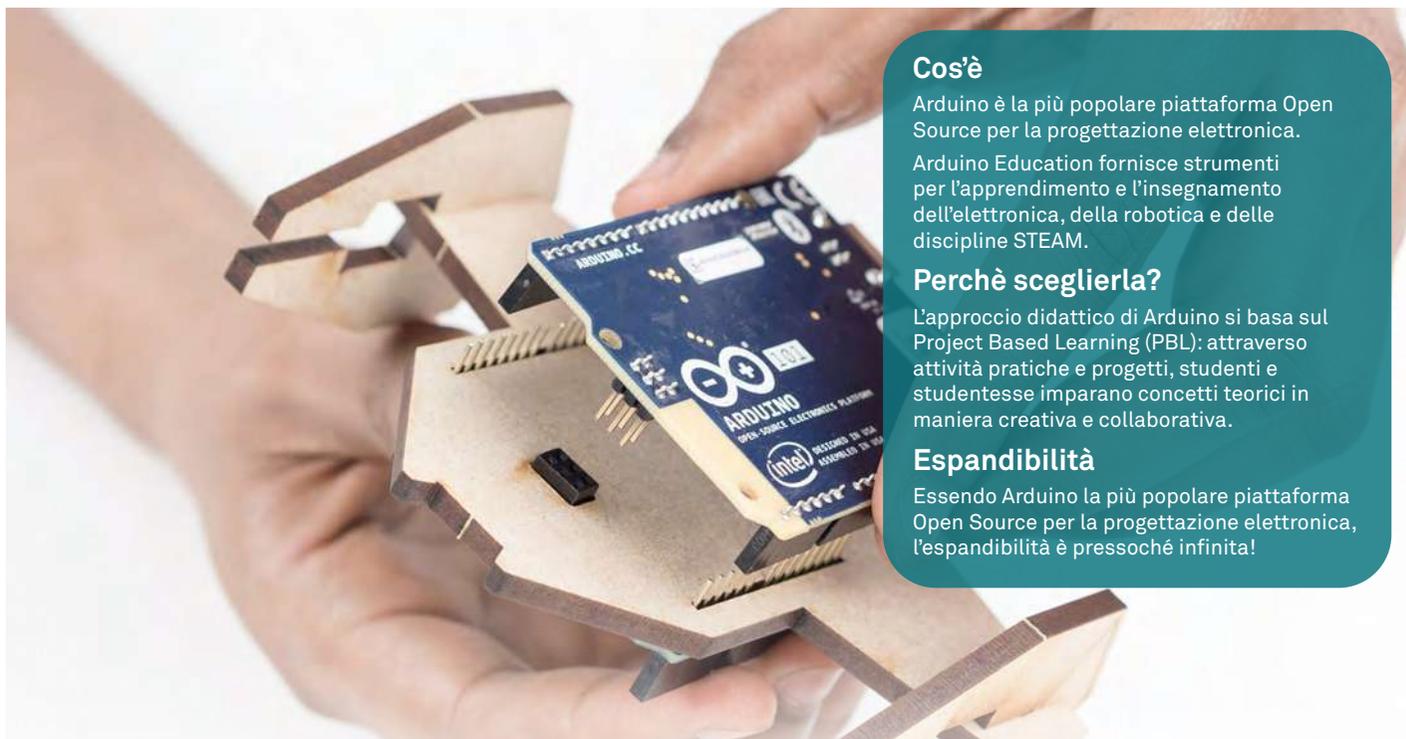
302906 50,00 €



Schermo touchscreen

TFT 2.8", 320x240 16bit a colori. Funziona con tutte le versioni di Raspberry Pi.

302137 35,00 €



Cos'è

Arduino è la più popolare piattaforma Open Source per la progettazione elettronica.

Arduino Education fornisce strumenti per l'apprendimento e l'insegnamento dell'elettronica, della robotica e delle discipline STEAM.

Perché sceglierla?

L'approccio didattico di Arduino si basa sul Project Based Learning (PBL): attraverso attività pratiche e progetti, studenti e studentesse imparano concetti teorici in maniera creativa e collaborativa.

Espandibilità

Essendo Arduino la più popolare piattaforma Open Source per la progettazione elettronica, l'espandibilità è pressoché infinita!

Arduino Education

Le soluzioni Arduino per l'apprendimento

Arduino Education offre kit, bundle e schede adatti all'apprendimento individuale e collaborativo, per assecondare i bisogni dei docenti di tutte le classi di scuola secondaria. L'apprendimento con Arduino avviene attraverso un approccio attivo, basato sulla sperimentazione progettuale diretta, attraverso l'uso di kit e bundle per esplorare le capacità creative e tecnologiche di ogni scheda.

Arduino Education fornisce a scuole, insegnanti e studenti contenuti online di elevato standard qualitativo. Per questa ragione, sia i kit che i programmi includono formazione e supporto per gli insegnanti coinvolti. In aggiunta l'offerta comprende piattaforme online di apprendimento a distanza grazie alle quali insegnanti e studenti possono usufruire dei contenuti dedicati e dialogare in tempo reale ed in piena sicurezza.

	Secondaria di primo grado	Secondaria di secondo grado	Università	Prezzo	Programmazione ed elettronica	Uso di sensori ed attuatori	Segnali digitali ed analogici	Robotica e principi di IoT	Meccatronica, image processing, programmazione in MATLAB & Simulink
Starter Kit Classroom Pack	✓	✓	✓	449,00 €	✓	✓	✓	-	-
Science Kit Physics Lab	✓	-	-	170,00 €	✓	✓	✓	-	-
CTC 101	-	✓	-	1.750,00 €	✓	✓	✓	✓	-
CTC GO!	-	✓	-	1.425,00 €	✓	✓	✓	✓	-
Engineering Kit	-	✓	✓	199,00 €	✓	✓	✓	✓	✓
Braccio robotico	-	✓	✓	199,00 €	✓	✓	✓	✓	-

Arduino Create

Arduino Create è una piattaforma online integrata che consente a Makers e sviluppatori professionisti di scrivere codice, accedere a contenuti, configurare schede e condividere progetti.



Arduino Create per Chrome OS è un'app dedicata per programmare, insegnare e sperimentare anche sui Chromebook.



Arduino Create Getting Started permette di accedere alle guide per la prima configurazione delle schede Arduino con connettività.



Arduino Create Project Hub è una community dedicata alla condivisione di migliaia di progetti basati su Arduino.



Arduino Create Web Editor consente di scrivere codice e caricarlo su qualsiasi scheda Arduino e piattaforma basata su Intel® dal tuo browser web.



Arduino Cloud è un nuovo strumento in versione Beta che renderà la creazione di prodotti connessi rapida, semplice e sicura.

Cos'è

Il kit ufficiale Arduino progettato per l'esplorazione scientifica degli studenti della scuola secondaria di primo grado sviluppato in collaborazione con Google

Perché sceglierla?

Perché non sono richieste conoscenze specifiche e promuove un approccio all'apprendimento basato sull'indagine, oltre ai contenuti del corso online per insegnanti e studenti

Complessità



Età

11+

Arduino Science Kit Physics Lab

Il primo kit ufficiale Arduino progettato specificatamente per l'esplorazione scientifica degli studenti della scuola secondaria di primo grado sviluppato in collaborazione con Google. Questo kit consente agli studenti di esplorare le forze, il movimento, l'elettromagnetismo e la termodinamica con i loro compagni di classe.

Gli studenti possono fare le loro ipotesi come veri scienziati, quindi verificarle e registrare i dati grazie a Google's Science Journal - un notebook digitale per condurre e documentare esperimenti scientifici utilizzando le capacità dei propri dispositivi.

Lascia che gli studenti sviluppino competenze trasversali come pensiero critico e problem-solving attraverso un approccio di apprendimento basato sull'indagine.

Non è richiesta alcuna conoscenza elettronica preventiva: gli studenti dovranno semplicemente collegare il proprio smartphone o tablet alla scheda e utilizzare i sensori interni e i moduli plug-and-play per simulare le dinamiche dei giochi.

Il kit viene fornito in un pratico contenitore in plastica con tutte le parti necessarie per assemblare e condurre esperimenti, e comprende una gamma di sensori per misurare luce, temperatura, movimento e campi magnetici. Inoltre, viene fornito l'accesso completo ai contenuti del corso online per insegnanti e studenti per condurre nove entusiasmanti progetti scientifici.

Dovrai solo integrare con alcuni materiali semplici presenti in ogni aula (matite, righelli, ecc.) e una batteria LiPo o un Power bank. Se possiedi un Chromebook riceverai un mese gratuito su Create per Chrome OS, codice di accesso ai contenuti del corso online esclusivi e note di orientamento per gli insegnanti e fogli di lavoro degli studenti.

Arduino Science Kit Physics Lab è disponibile in set pensati per la classe e in bundle con i Chromebook. Il Set classe include 12 Arduino Science Kit, il Full Classroom Pack include 12 Arduino Science Kit Physics Lab e 12 Chromebook 100e, l'Half Classroom Pack invece comprende 6 Arduino Science Kit Physics Lab e 6 Chromebook 100e (i dettagli su questo modello a pag. 57).

325509 ARDUINO SCIENCE KIT	170,00 €
327176 ARDUINO SCIENCE KIT SET CLASSE	2.000,00 €
328222 ARDUINO SCIENCE KIT HALF CLASSROOM PACK	2.380,00 €
328223 ARDUINO SCIENCE KIT FULL CLASSROOM PACK	4.760,00 €



Cos'è

Arduino CTC è una raccolta di esperimenti volti a trasformare il modo in cui la tecnologia viene insegnata nelle scuole di tutto il mondo. Questi esperimenti introducono concetti di base in programmazione, elettronica e meccanica in un modo accessibile e giocoso.

Perché sceglierla?

Il progetto sfida i metodi tradizionali di apprendimento della tecnologia incoraggiando insegnanti e studenti a utilizzare Internet come strumento principale per raccogliere informazioni e documentare i progetti che costruiscono.

Espandibilità

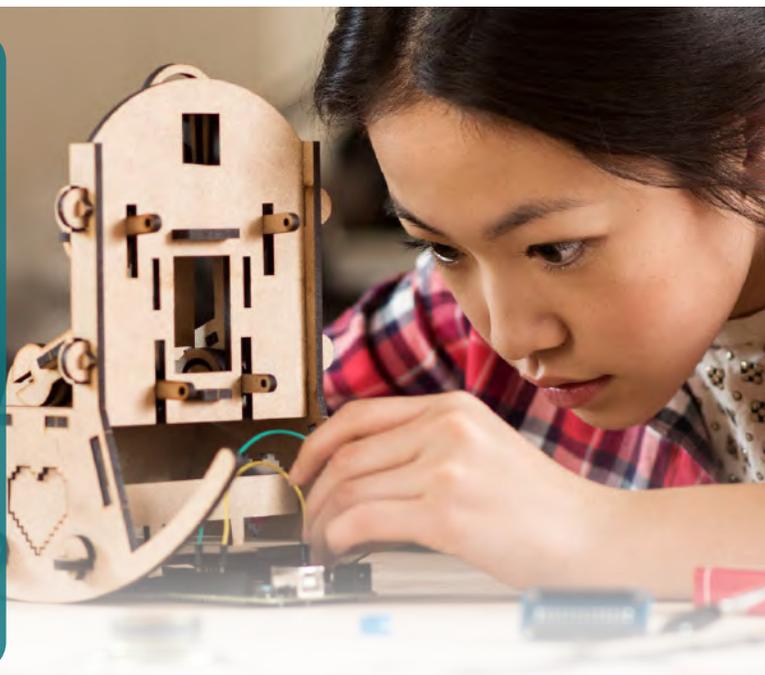
Essendo Arduino la più popolare piattaforma Open Source per la progettazione elettronica, l'espandibilità è pressoché infinita!

Complessità



Età

13+



Arduino CTC

Grazie ad Arduino CTC gli studenti si possono confrontare con le basi della programmazione, dell'elettronica e della meccanica attraverso una serie di progetti divertenti, ben documentati ed esperimenti facili da assemblare. Il programma CTC comprende due tipologie di Kit: **CTC 101** e **CTC GO!**

Creative Technologies in the Classroom 101 (CTC 101) è il programma di punta Arduino per le scuole, composto da 26 progetti ed esperimenti facili da assemblare, una piattaforma online e formazione / supporto guidato per gli educatori. Il programma si sviluppa in 5 moduli tematici:

- Basi di programmazione (coding)
- Schede Arduino e segnali digitali
- Segnali analogici e comunicazione seriale
- Robotica, sistemi di alimentazione e motori
- Comunicazione wireless tramite Bluetooth e sensori avanzati

Il kit comprende **più di 700 componenti elettronici e parti meccaniche per una classe fino a 30 studenti** comprese 6 schede Arduino 101, 6 Education shields e parti in legno MDF tagliate al laser.

Arduino CTC GO! consiste in una serie di moduli che possono essere combinati tra loro per insegnare diverse materie STEAM. Arduino Education lancerà diversi moduli a partire dal 2019 fino al 2021.

Il primo modulo in commercio è l'**Arduino CTC GO! - Core Module**, mentre tutti i prossimi saranno moduli di espansione (sia i materiali che i contenuti di apprendimento saranno collegati in qualche modo con il Core Module). Ogni modulo conterrà nuovi materiali, contenuti e formazione/supporto per gli educatori.

CTC GO! è stato progettato utilizzando la **nuova scheda Arduino UNO Wi-Fi**, la più potente scheda Arduino per la didattica, che mantiene l'approccio facile da usare della scheda UNO standard aggiungendo la tecnologia Wi-Fi in modo che gli studenti possano apprendere la tecnologia wireless e creare i propri progetti IOT. CTC GO! - Core Module contiene **tutto il necessario per far lavorare una classe di 24 studenti** tra cui 8 schede Arduino UNO Wi-Fi Rev2, 8 Shield Arduino Education e tutti i pezzi di costruzione modulari necessari per costruire 8 diversi progetti guidati.



	Quanti studenti	Schede Arduino incluse nel kit	Progetti guidati da realizzare	Webinar per formazione docenti inclusi	Forum di supporto per docenti e studenti	Prezzo
Arduino CTC 101 Self Learning - 320377	30	6 Arduino 101	26	-	✓	1.350,00 €
Arduino CTC 101 Full - 315748	30	6 Arduino 101	26	✓	✓	1.750,00 €
Arduino CTC GO! - 325510	24	8 Schede Arduino Uno Wi-Fi Rev2	8	✓	✓	1.425,00 €

Arduino Education

Tinkerkit braccio robotico Arduino



Il braccio robotico Tinkerkit è un **braccio programmabile basato su scheda Arduino**, versatile e adatto a molteplici utilizzi. È stato progettato con la possibilità di montare strumenti diversi (pinza, tablet, fotocamera, pannello solare, ecc..) a seconda del compito che deve svolgere.

Il braccio viene venduto come kit fai da te e richiede quindi il montaggio fisico prima dell'uso e della programmazione. La guida di installazione è inclusa nella confezione ed è anche scaricabile in versione PDF dal sito ufficiale Arduino. **Il kit di montaggio è composto da:**

- 21 componenti in materiale plastico
- 4 servomotori SR 431 e 2 servomotori SR 311
- 1 shield Arduino-compatibile
- 1 alimentatore 5V – 5°
- 1 cavo a spirale schermato
- 63 viti, 16 guarnizioni piatte, 7 dadi esagonali, 1 chiave a doppio anello esagonale, 2 molle
- 1 cacciavite Phillips

Non è inclusa nel kit la scheda Arduino.

309866 TINKERKIT BRACCIO ROBOTICO ARDUINO

199,00 €

Arduino Starter Kit

Arduino Starter Kit Classroom Pack in italiano è la soluzione ottimale per imparare ad usare la **piattaforma di Arduino** e per introdurre i **fondamenti di programmazione ed elettronica attraverso esperimenti** interattivi divertenti. Il Classroom Pack contiene 6 Arduino Starter Kit (il numero ideale è di uno Starter Kit ogni due studenti) ed ogni Arduino Starter Kit contiene:

- Una scheda Arduino Uno Rev3
- Un assortimento di sensori e attuatori
- Un libro con 15 progetti realizzabili con il kit che guida dai primi passi dell'elettronica, alla realizzazione di dispositivi interattivi.

Disponibile anche la versione che include il voucher per sostenere l'esame di certificazione Arduino Fundamentals, l'iniziativa Arduino per confermare le competenze sul mondo Arduino da parte di chi lo utilizza. Il certificato Arduino Fundamentals attesta le capacità e le competenze acquisite attraverso i progetti inclusi nell'Arduino Starter Kit attraverso un esame di 36 domande da completare il 75 minuti.

297819 ARDUINO STARTER KIT CON MANUALE IN ITALIANO

79,90 €

323442 ARDUINO STARTER KIT CLASSROOM PACK

449,00 €

328545 ARDUINO STARTER KIT CON VOUCHER ESAME E CERTIFICAZIONE

99,90 €

Arduino Engineering Kit

Grazie all'Arduino Engineering Kit, gli studenti possono sperimentare Arduino e apprendere i principi dell'ingegneria, della mecatronica e della programmazione attraverso software come MATLAB e Simulink. Il kit comprende 3 progetti concepiti specificatamente per il biennio di ingegneria o gli ultimi anni degli istituti tecnici e professionali: una motocicletta con movimento autobilanciante, un plotter verticale e un rover robot.

Il kit include:

- 1 scheda Arduino MKR1000 e 1 set completo di componenti e parti per la realizzazione dei 3 progetti
- Accesso alla piattaforma online con contenuti per la formazione a distanza
- 1 anno di licenza gratuita per l'accesso ai software MATLAB e Simulink

L'Arduino Engineering Kit è adatto all'uso individuale per progetti strutturati, ma può anche essere adottato in una classe per attività più semplici: in questo caso un kit è utilizzabile da un massimo 10 studenti.

322415 ARDUINO ENGINEERING KIT

199,00 €

Arduino UNO

La scheda **Arduino UNO** è la più utilizzata e la più documentata dell'intera famiglia Arduino ed è la scheda migliore per iniziare a fare pratica con elettronica e coding. La scheda Uno è la prima di una serie di **schede Arduino USB** e il modello di riferimento per la piattaforma Arduino. La scheda è basata sul microcontrollore ATmega328, dotata di 14 pin di input/output digitali (6 dei quali possono essere usati come segnali PWM), 6 input analogici, un quarzo a 16MHz, un connettore USB, un jack per l'alimentazione, un connettore per la programmazione ICSP ed un pulsantino per il reset.

292651 ARDUINO UNO REV3

20,00 €

Arduino Nano Every

La **nuova scheda Arduino Nano Every** è la scheda Arduino ideale per le applicazioni edu. Basata sul processore AVR ATmega4809, dispone anche di un processore ARM Cortex M0 + SAMD11 che funge da convertitore USB-seriale ad alte prestazioni. La scheda ha due connettori a 15 pin - uno su ciascun lato -, pin a pin compatibili con l'originale Arduino Nano. Arduino Nano Every offre la **massima flessibilità e potenza per i tuoi progetti edu** ad un prezzo imbattibile

328509 ARDUINO NANO EVERY

10,00 €





Cos'è

La vernice conduttiva si presenta come una qualsiasi altra vernice a base d'acqua, tranne per il fatto che è in grado di condurre elettricità!

Perché sceglierlo

Perfetta per attività di tinkering, consente di dipingere i cavi di un circuito direttamente su qualsiasi materiale, inclusi carta, legno, plastica e vetro, unendo quindi la creatività e il lavoro manuale a principi di elettronica e tecnologia.

Espandibilità

Diversi kit disponibili tutti combinabili tra loro. Può supportare attività di elettronica semplice con componenti discreti quali LED, batterie a bottone, cicalini.

Complessità

●○○○○

Età

4+

Vernice conduttiva

Disegna circuiti elettrizzanti

La vernice conduttiva è disponibile in differenti modalità: come semplice vernice (disponibile in diversi formati), come componente di kit tematici più articolati come quelli per costruirsi il proprio sistema di luci, o addirittura come elemento base di set di programmazione e controllo!

Touch board

La **Touch Board** Bare Conductive è un **microcontrollore** basato su Arduino che dà la possibilità di trasformare quasi qualsiasi materiale o superficie in un sensore, semplicemente collegando uno dei suoi 12 elettrodi al mondo esterno grazie alla vernice conduttiva. È caratterizzata da rilevatore di tocco e di distanza integrati, lettore MP3/dispositivo MIDI, porta per scheda microSD e jack audio standard.

Disponibile anche all'interno di kit più articolati: uno **Starter kit** che include accessori, scheda e attività guidate per principianti e un **Kit avanzato** che include tutto ciò che serve - tra cui sensori prestampati, nastro in rame, guida - per realizzare diverse installazioni interattive, da innovativi strumenti musicali a murali parlanti.

Cosa portare in classe

La sua versione più completa e adatta ai contesti educativi è il **Touch Board Workshop Pack**, pensato per supportare il lavoro e l'apprendimento di un gruppo di circa **20 studenti**.

È composto da: 5 Touch Board - 5 barattoli di vernice da 50 ml - 5 tubetti di vernice da 10 ml - 5 schede MicroSD - 5 lettori di schede MicroSD - 5 cavi micro USB - 50 clip a coccodrillo.



È corredato da una serie di **risorse didattiche** di difficoltà crescente, scaricabili gratuitamente in PDF, che includono piani di lezione, suggerimenti e trucchi, ispirazioni, modelli, case studies, ecc.

325817	WORKSHOP PACK CON ATTIVITÀ DIDATTICHE	490,00 €
309732	STARTER KIT	115,00 €
316480	KIT AVANZATO	160,00 €
310483	TOUCH BOARD	60,00 €



Smart city

Un kit per costruire sei edifici a cui dar vita, illuminandoli, con la vernice conduttiva. Il kit per la classe include 12x 325816. Batterie non incluse.

325816	KIT USO SINGOLO	14,00 €
327960	KIT PER LA CLASSE	155,00 €



Set lampade

Trasforma qualsiasi pezzo di carta in una lampada sensibile al tocco.

319126	SET LAMPADE	40,00 €
--------	-------------	---------



Confezioni semplici

Semplici confezioni di vernice, per chi sa già cosa vuole fare.

303275	TUBETTO 10 ML	8,50 €
310244	VASETTO 50 ML	25,00 €
316523	BARATTOLO 1 L	285,00 €



Cos'è
Piattaforma di moduli elettronici per realizzare progetti creativi, di robotica, di IoT e AI

Perché sceglierla?
Perché è compatibile con pressoché qualsiasi hardware open source, espandibile sottile e leggero

Complessità
●●●●●

Età
11+

Integra la piattaforma mBuild con Halocode e ritaglia e incidi le basi di legno con Laserbox!

Electronica educativa

mBuild

Una piccola piattaforma con enormi potenzialità

mBuild è una piattaforma elettronica di ultima generazione che consiste in una **grande famiglia di moduli elettronici intelligenti** compatibili con pressoché ogni hardware open source disponibile sul mercato. I moduli elettronici di mBuild sono facili da utilizzare: non è necessaria la loro programmazione, anche se le **funzioni più avanzate** possono essere implementate proprio attraverso di essa, utilizzando mBlock (con una programmazione a blocchi basata su Scratch 3.0) o Python. La trasversalità della piattaforma mBuild lo rende **ideale per molteplici utilizzi**, dalla creazione e prototipazione all'insegnamento del coding, dall'introduzione dell'Intelligenza Artificiale in classe alle competizioni di robotica educativa.

I kit disponibili

In comode vaschette per la conservazione e l'ordinamento pensate per essere utilizzate **simultaneamente da quattro studenti**, mBuild è disponibile in due versioni con focus leggermente differenti:

mBuild AIoT Creator

Costituito da 13 moduli e 9 accessori, permette di realizzare progetti creativi, di robotica e AI.

328246 199,00 €



mBuild AIoT Scientist

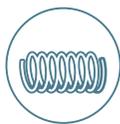
Costituito da 18 moduli e 8 accessori, permette di realizzare progetti creativi, di IoT e AI.

328247 229,00 €



Possibilità di espansione infinite

I moduli di mBuild hanno un microcontrollore integrato e comunicano tra loro attraverso delle porte, consentendo connessioni tra moduli virtualmente infinite



Flessibilità strutturale

mBuild è progettato per essere compatibile con le più svariate componenti strutturali, oltre a garantire la sicurezza degli studenti



Piccolo e sottile

mBuild non vincola di certo la creatività per dimensioni e peso: è più sottile del 50% e più piccolo del 60% dei moduli elettronici più diffusi



Performance e stabilità

Le sue caratteristiche garantiscono performance stabili nel tempo, per assicurare agli studenti il buon funzionamento di tutti i loro progetti

Idee per attività avanzate

- Raccolta e analisi di dati scientifici con Fogli Google
- Funzioni IoT (Internet of Things) comunicando col cloud
- Funzioni AI (Intelligenza Artificiale) grazie ai servizi di riconoscimento Microsoft e al machine learning Google
- Dalla programmazione visuale a quella testuale: mBuild supporta la programmazione a blocchi di mBlock e quella testuale di Python



Build Your Own Robot



Arduino BYOR - Kit didattico

Costruisci il tuo robot personale e studia l'elettronica divertendoti! Basato sulla scheda Arduino più diffusa (UNO Rev 3), corredata da componenti e accessori di base di ampia diffusione, è un kit straordinario per la semplicità con cui riesce a portare chiunque a lavorare con Arduino anche partendo da zero. Il punto di forza di Arduino BYOR è la **dispensa didattica per docenti redatta da Scuola di Robotica**, mirata a perseguire gli obiettivi educativi del sistema scolastico italiano attraverso l'illustrazione di esperienze pratiche efficaci e appaganti per i ragazzi. Comprende un'introduzione ad Arduino e all'uso didattico dei robot, una panoramica sui robot mobili oltre ad **attività educative** volte a raggiungere degli obiettivi curriculari specifici.

L'app gratuita per iOS, sempre sviluppata da Scuola di Robotica, è permette di documentare la propria esperienza educativa, aggiornare progetti e relazioni delle esperienze svolte in classe, sviluppare ulteriormente le potenzialità del kit.

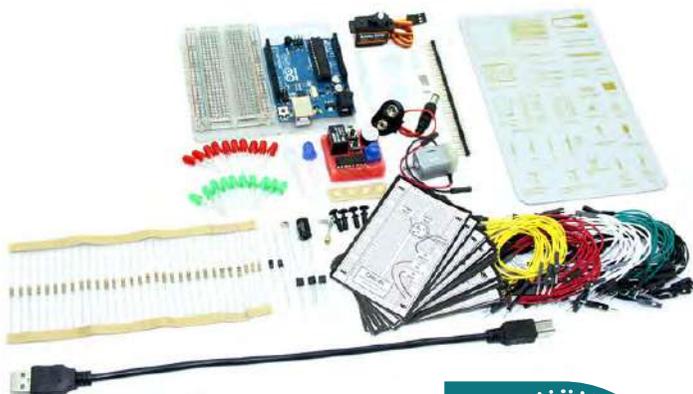
Il kit è composto da:

- Cavo USB 2.0 A/B
- Scheda Arduino Uno Rev3
- Sensore ad ultrasuoni
- Cavetti/Jumper M-M per Arduino (65 pezzi)
- Fotoresistenza 2-20K - 4MM
- Resistenze varie 1/4W (500 pezzi)
- Kit LED 5mm (6 pz)
- Chip driver per motori DC o stepper
- Terminale a crimpare RS femmina
- Kit robot mobile - Magician Chassis
- Microinterruttore, SPDT, 5A
- Leva lunga
- Breadboard 400 contatti
- Buzzer piezoelettrico 4.7 kHz con fili
- Dispensa didattica redatta da Scuola di Robotica
- Contenitore in plastica per riporre il materiale

Età: 13+.

302813 ARDUINO BYOR - KIT DIDATTICO

85,00 €



CampuStore and Seeed STEM kit

Questo kit vuole introdurre all'utilizzo di Arduino nella didattica curricolare per discipline di Scienze, Tecnologia, Ingegneria, Arte e Design, Matematica (STEAM), realizzando prototipi ed esperimenti scientifici a basso costo come l'acquisizione di dati in tempo reale, il controllo di fenomeni fisici, la costruzione di computer indossabili o l'assemblaggio e la programmazione di robot veri e propri.

Il kit contiene più di 50 componenti tra cui:

- Scheda Arduino Uno Rev3
- Resistenze
- Sensori
- Attuatori

Il kit è pensato per attività STEAM da svolgere nella secondaria di I e II grado. Tra le attività possibili:

- Cinematica e dinamica
- Suoni e melodie
- Luce e colori
- Insetti robotici
- Curve di luminosità
- Trigonometria con un radar
- Motorini e ventilatori
- Misure di temperatura

Le attività didattiche prevedono il coinvolgimento attivo degli studenti (imparare facendo, imparare in gruppo) ed una progettazione didattica per competenze, inclusiva e multidisciplinare.

Il pack composto da 10 CampuStore and Seeed STEM kit è in offerta speciale a 490,00€ fino a esaurimento scorte.

Età: 13+.

323458 CAMPUSTORE AND SEED STEM KIT

100,00 €

328510 CAMPUSTORE AND SEED STEM KIT - 10 PZ

990,00 €

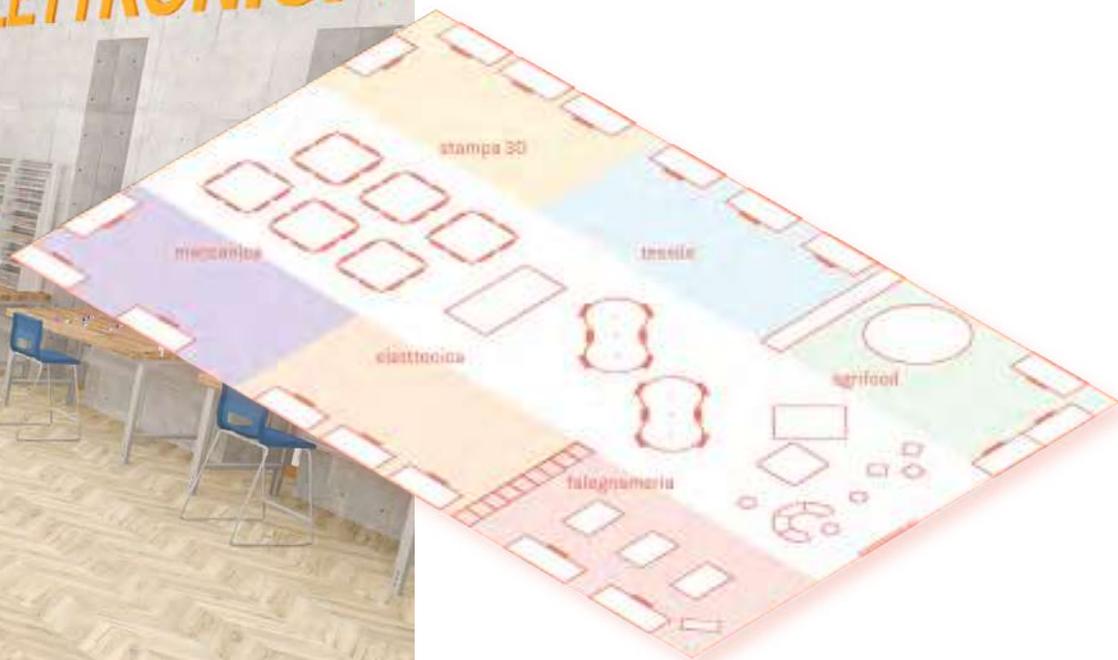
Il pack da 10 kit è in super offerta fino a esaurimento scorte!

MA KE R SP AC E

MakerSpace
Stampa 3D
Scanner 3D
Laser cutter
Macchinari e attrezzature per
MakerSpace

MakerSpace





MakerSpace

Un MakerSpace è un luogo eterogeneo che supporta la **nascita di invenzioni ed idee**, può assumere caratteristiche anche molto diverse, ma è sempre sviluppato per **risultare accogliente e stimolare gli studenti** a sviluppare problem-solving, a osservare fenomeni, ad applicare strategie di intervento su progetti concreti, abituandosi anche ad analizzare e comunicare sempre le proprie esperienze.

In un MakerSpace si fa ricorso ad una **didattica attiva e collaborativa**, ispirata a situazioni autentiche in cui le specifiche lezioni possono essere anche molto differenti tra loro ma che si basa su tre fasi comuni: progettazione, realizzazione e verifica. Uno spazio contraddistinto soprattutto da una **grandissima attitudine alla condivisione del sapere** che si declina in: metodologia tinkering, filosofia sharing e approccio hacking.

Macchinari e attrezzature

Sicuramente il primo elemento che viene in mente pensando a un MakerSpace è la **stampante 3D**, ma pensare che tale spazio si riduca solo a questo oggetto sarebbe limitante.

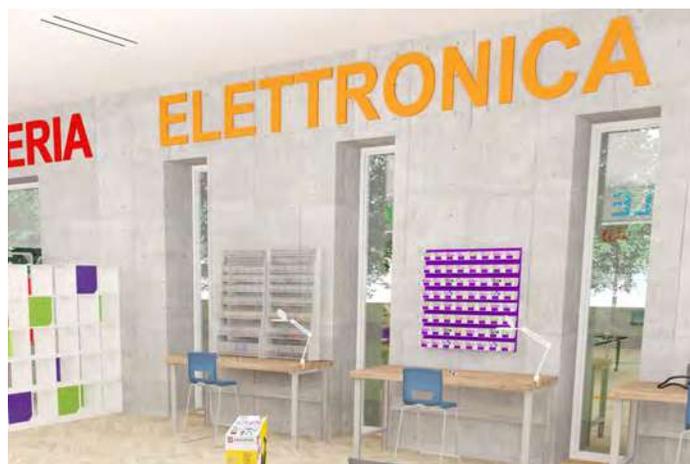
Per esempio nei MakerSpace sono spesso presenti anche ambienti (e strumenti) che consentano attività di **programmazione e robotica**, macchinari per la **tessitura**, la **saldatura**, la **falegnameria**.

Un MakerSpace è cioè un laboratorio didattico nel quale vengono più genericamente svolte attività di **costruzione di artefatti** da parte degli studenti che vengono poi coinvolti anche nella realizzazione dei circuiti elettronici/informatici necessari ad "animarli".

Le attività di costruzione fanno del MakerSpace il regno della competenza, ovvero dell'applicazione della conoscenza trasversale alle discipline, mentre la loro vocazione a incoraggiare e rendere sistematico l'errore e la sua gestione li rendono lo spazio ideale per incoraggiare nei più giovani, autonomia, sicurezza di sé e formazione.

Per sapere come **configurare spazio e arredo** in un MakerSpace si rimanda alla sezione Ambienti d'apprendimento di questo catalogo.

Siamo disponibili a sviluppare con voi idee e progetti di MakerSpace scolastici e non anche partendo da zero: **contattateci per una consulenza personalizzata!**



Cos'è

Una stampante 3D con ambiente di stampa chiuso

Perché sceglierla

Sicura, facile, accessibile

Complessità

●●●●●

Età

4+

**Inventa. Progetta. Stampa.
In totale sicurezza.**



CampuSprint3D 3.0

CampuSprint3D 3.0 ha un **touchscreen HD IPS** da 3,5 pollici nella parte superiore della stampante, con controlli grandi e intuitivi.

- Solo 4 passaggi per iniziare la stampa, **senza la necessità di collegamenti al computer**
- **Anteprima** dei file visibile sullo schermo
- Stato di stampa aggiornato in tempo reale
- Interfaccia in italiano
- **Piano di stampa estraibile** che facilita la rimozione della stampa
- Rilevamento di esaurimento del filamento incorporato
- **Memoria interna** da 8 GB per memorizzare i tuoi modelli direttamente nella stampante
- Funzione software che consente di dividere il modello in più parti separate quando è troppo grande per una stampa
- Possibilità di **convertire immagini 2D in modelli 3D**, uno dei modi più semplici per iniziare la progettazione 3D

Caratteristiche tecniche

Estrusori	1
Diametro filamento	1,75 mm
Risoluzione	0,08 – 0,4 mm
Volume di stampa (LxPxA)	150x140x140 mm
Piatto stampa riscaldato	No
Materiali supportati	PLA
Ambiente di stampa	Chiuso con blocco di sicurezza
Display	HD 3,5" Touchscreen
Connettività	USB, Wi-Fi
Software di stampa	Flashprint, Slic3r, Skeinforge, Cura
Compatibilità	Windows, Mac

Wi-Fi di ultima generazione

CampuSprint3D 3.0 offre la **connessione Wi-Fi di ultima generazione** con la quale inviare, alternativamente alla chiavetta USB, file 3D dal computer direttamente alla stampante.

La stampante è inoltre **cloud-ready**: è possibile controllare e gestire più stampanti contemporaneamente, accedere più stampate, fare lo slice dei modelli e accedere a delle lezioni online per la classe.

Stampa 3D in totale sicurezza

Un sensore rileva l'**apertura della porta** e mette in pausa la stampa, quando la porta viene chiusa la stampa riprende autonomamente.

I filamenti PLA sono **plastiche non tossiche e biodegradabili**, riciclabili e sicure per l'ambiente. Una confezione da 600 g di filamento PLA è disponibile nella confezione per iniziare subito la stampa.

321926 STAMPANTE 3D CAMPUSPRINT3D 3.0

699,00 €





mCreate

Concepita e progettata appositamente per gli ambienti educativi e creativi, mCreate è la nuovissima stampante 3D di Makeblock. Con un'area di stampa ampia e un estrusore smart brevettato, non richiede calibrazione e può essere sostituito in 3 secondi.

Caratteristiche principali:

- Affidabile nel tempo: struttura interamente metallica e stampa stabile e senza interruzioni
- Facile da utilizzare: estrusore sostituibile in 3 secondi, funzione di ripresa veloce della stampa in caso di blocco, notifica in caso di esaurimento del filamento
- Display touch a colori da 3,5" intuitivo: le idee prendono forma in pochi tocchi
- Calibrazione completamente automatizzata
- **Ampia area di stampa:** 220x220x295 mm
- **Piatto di stampa riscaldato** che si adatta alla stampa di materiali diversi

328226 STAMPANTE 3D MCREATE

849,00 €

Estrusori	: 1
Diametro filamento	: 1,75 mm
Risoluzione	: 0,1-0,2 mm
Volume di stampa (LxPxA)	: 220x220x295 mm
Piatto stampa riscaldato	: Sì
Materiali supportati	: PLA, ABS, PVA, PET, ASA, Nylon, HIPS, Thermochrome, TPU
Ambiente di stampa	: Aperto
Display	: HD 3,5" Touchscreen
Connettività	: USB
Software di stampa	: Cura
Compatibilità	: Windows, Mac, Linux





Ultimaker S3

La stampante 3D doppio estrusore ideale per il settore didattico:

- Autolivellamento attivo e sensore di fine filo
- Sicurezza migliorata, grazie alla chiusura frontale
- Touchscreen con interfaccia intuitiva, in italiano
- Profili dei materiali integrati, per stampare subito
- Performance incredibili in un ingombro minimo
- Volume di stampa: 230x190x200 mm
- Connettività: Wi-Fi, LAN, USB, Cloud

327622 ULTIMAKER S3

3.450,00 €

Altri modelli Ultimaker:

310265 ULTIMAKER 2+

1.900,00 €

310380 ULTIMAKER 2 EXTENDED+

2.500,00 €

321727 ULTIMAKER S5

5.500,00 €

327624 ULTIMAKER S5 AIR MANAGER

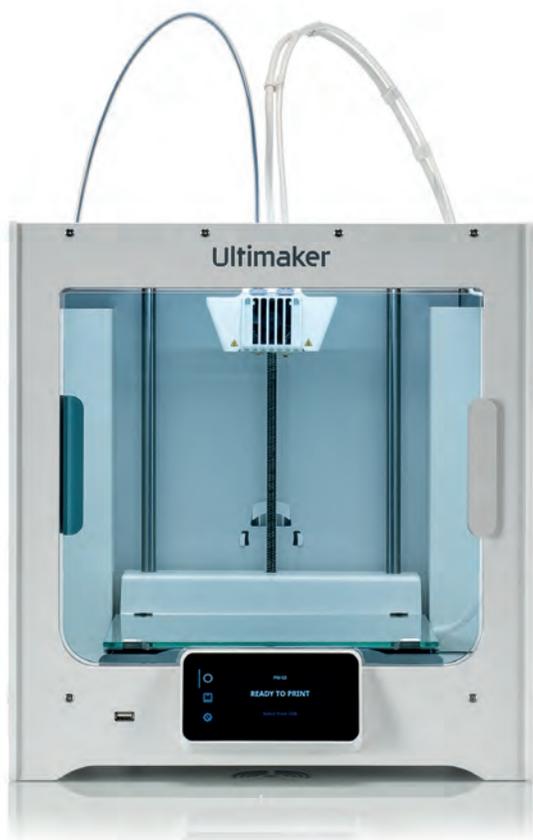
695,00 €

327630 ULTIMAKER S5 MATERIAL STATION

2.500,00 €

327633 ULTIMAKER S5 PRO BUNDLE

8.690,00 €





CampuSprint 3D 2.0

La CampuSprint 2.0 è una stampante 3D compatta, facile e trasportabile, che offre al tempo stesso l'elevata qualità degli standard industriali. Ma soprattutto è uno strumento che garantisce **massima sicurezza** ad un prezzo accessibile. Questo la rende ideale per le scuole, a partire dalla primaria, per i giovani professionisti e per chiunque voglia entrare nel mondo della stampa 3D.

Caratteristiche:

- **Nessuna taratura meccanica o manutenzione** da parte dell'utente
- **Ambiente di stampa chiuso** per una maggiore sicurezza
- Area di lavoro a temperatura protetta
- **Piatto riscaldato** per adesione perfetta e utilizzo di vari materiali
- Sportello con interblocco per una maggiore sicurezza
- **Caricamento del filamento esterno** senza bisogno di aprire lo sportello
- Tasto di pausa per sostituzione filamento
- Testina di stampa in grado di **stampare tutti i materiali**
- Schermo LCD Touch screen 2.8" con lettore SD card e USB, per **utilizzare la stampante senza PC**
- 17 metri di filamento nero incluso per iniziare subito a stampare

CampuSprint 2.0 è **compatibile con SugarCad ed è predisposta per SugarCad box**, un set che contiene tutto il necessario per usare il sistema in3Dire: SugarCAD, Owncloud, Octoprint e Wordpress.

316169 STAMPANTE 3D CAMPUSPRINT3D 2.0 699,00 €

Stampante 3D Flashforge Guider IIs

La stampante 3D Flashforge Guider IIs è una stampante 3D professionale con telaio in metallo e pannelli laterali in ABS ad alta resistenza, che garantiscono quindi **prestazioni di stampa stabili** e una **struttura leggera e resistente**.

Con la sua **area di stampa 280x250x300 mm** monitorabile attraverso una **videocamera HD** integrata e una risoluzione di stampa di 0,08 mm, è l'ideale per spingere le possibilità creative della stampa 3D nella didattica ancora più in alto.

Alla dimensione di stampa e alla precisione, Flashforge Guider IIs aggiunge uno **schermo touchscreen a colori da 5"** semplice ed intuitivo, un **filtro dell'aria** per ridurre odori sgradevoli ed emissioni potenzialmente dannose e le utilissime funzioni di ripresa della stampa dopo l'interruzione della corrente e di rilevamento dell'esaurimento del filamento. Per i dettagli tecnici, consultare la tabella comparativa.

321938 STAMPANTE 3D FLASHFORGE GUIDER IIS 1.640,00 €

Doodle3D

Il software **Doodle3D Transform** rende il mondo 3D accessibile e divertente per tutti, basta infatti disegnare in 2D o importare un'immagine e il software trasforma il disegno in 3D. Una volta perfezionato il progetto è possibile condividerlo, esportarlo o stamparlo direttamente in 3D.

Doodle3D Wi-Fi Box è il dispositivo Wi-Fi che **permette di collegare computer, iPad, iPhone** o altri device **alla stampante 3D**. È sufficiente connettere la stampante 3D alla porta USB del Doodle3D Wi-Fi Box, avviare il collegamento alla rete Wi-Fi e iniziare a disegnare sul proprio dispositivo per stampare direttamente in 3D.

È possibile acquistare la Wi-Fi Box con software singolarmente.

310264 DOODLE3D WI-FI BOX 82,00 €
324600 TRANSFORM CREATOR - LICENZA INDIVIDUALE 8,22 €



Felfil

Il sistema **Felfil** è composto da **Felfil Evo**, un estrusore di filamento per stampanti 3D, e da **Felfil Spooler**, un avvolgitore.

Usando i prodotti Felfil potrai realizzare ogni giorno, in completa autonomia, filamenti di diversi colori e materiali risparmiando fino all'80% sul costo delle bobine e contribuirai a proteggere l'ambiente.

Potrai infatti **riciclare gli scarti di stampa 3D** come ad esempio supporti, raft, vecchi prototipi, oppure **utilizzare scarti plastici comuni** come flaconi di detersivo o tappi di bottiglia, per creare il tuo nuovo filamento.

Attraverso il *learning by doing* gli studenti possono apprendere più facilmente le potenzialità delle nuove tecnologie, in particolare quelle legate alla digital fabrication, e assumere maggiore consapevolezza rispetto alle tematiche ambientali.

328489 SISTEMA FELFIL 950,00 €

Stampa 3D



Modello	CampuSprint3D 3.0	CampuSprint3D 2.0	mCreate	Ultimaker 2+	Ultimaker S3	Ultimaker S5
Codice	321926	316169	328226	310265	327622	321727
Prezzo	699,00 €	699,00 €	849,00 €	1.900,00 €	3.450,00 €	5.500,00 €
Estrusori	1	1	1	1	2	2
Diametro filamento (mm)	1,75	1,75	1,75	2,85	2,85	2,85
Risoluzione stampa (mm)	0,08	0,05-0,3	0,1	0,02	0,02	0,02
Volume di stampa (mm)	150x140x140	150x140x117	220x220x295	230x230x205 (305 Extended)	230x190x200	330x240x300
Piatto stampa riscaldato	No	Sì	Sì	Sì	Sì	Sì
Materiali supportati	PLA	ABS, PLA, Nylon, argilla (con estrusore dedicato)	PLA, ABS, PVA, PET, ASA, Nylon, HIPS, Thermo-chrome, TPU	PLA, ABS, CPE, CPE+, PC, Nylon, TPU 95A	PLA, Tough PLA, Nylon, ABS, CPE, CPE+, PC, TPU 95A, PP, PVA, e molti altri...	PLA, Tough PLA, Nylon, ABS, CPE, CPE+, PC, TPU 95A, PP, PVA, Breakaway
Ambiente di stampa	Chiuso con blocco di sicurezza	Chiuso con blocco di sicurezza	Aperto	Aperto	Chiuso	Chiuso
Display	3,5" Touchscreen	2,8" Touchscreen	3,5" Touchscreen	2,8"	4,7" Touchscreen	4,7" Touchscreen
Connettività	USB, Wi-Fi	USB	USB	USB, SD	USB, Wi-Fi, LAN	USB, Wi-Fi, LAN
Software di stampa	Open source	Personalizzato, open source	Open source	Open source	Open source	Open source
Compatibilità	Windows, Mac	Windows, Mac, Linux	Windows, Mac, Linux	Windows, Mac, Linux	Windows, Mac, Linux	Windows, Mac, Linux
Garanzia	2 anni	2 anni	1 anno	1 anno	1 anno	1 anno



Filamenti

I materiali più usati per la stampa 3D al momento sono PLA (acido polilattico) e ABS (acrilonitrile-butadiene-stirene) sotto forma di filamenti dal diametro variabile. Sul sito CampuStore, sono disponibili entrambi i materiali nei diametri da 1,75 mm e 2,90 mm, in tantissimi colori!

- Arancione
- Nero
- Azzurro
- Rosso
- Bianco
- Verde
- Blu
- Viola
- Giallo
- Marrone
- Grigio



Sono disponibili anche kit già pronti di 3 bobine colorate! **La selezione completa di filamenti sul nostro sito www.campustore.it/filamenti**
 311591 BIANCO-GIALLO-BLU 39,00 €

MATTER and FORM

Scanner 3D

Ispirazione creativa in classe



Progetti pronti all'uso!

Trasforma qualsiasi cosa in un mattoncino LEGO (12-18 anni)

Personalizza il manubrio della tua bici (10-18 anni)

Ricrea i sigilli mesopotamici (10-18 anni)

STEM / STEAM, Scienze della vita, Matematica e molto altro (10-18 anni)



Scansioni complete in pochi minuti per stampa 3D, Realtà Aumentata e Realtà Virtuale

Software in lingua italiana



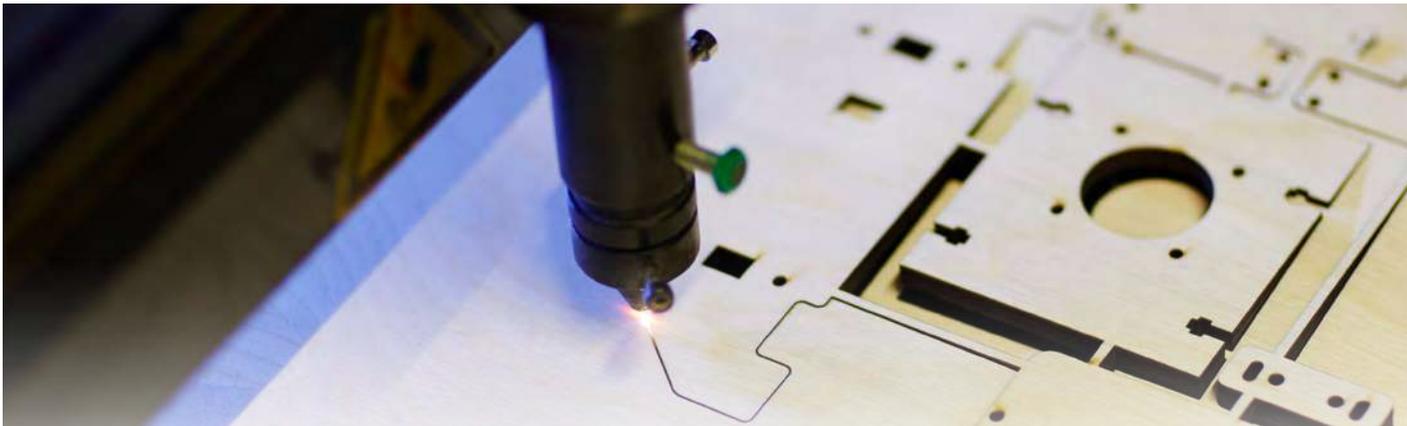
Compatibile con Windows e macOS



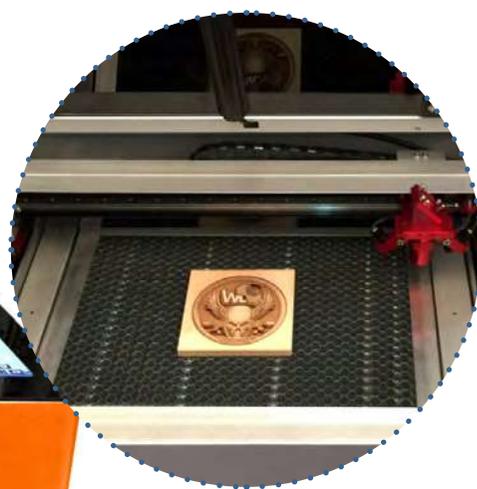
Guarda il video!

322009 Matter and Form Scanner + Quicksan 697.00 €

www.matterandformedu.net



CampusCut



Laser Cutter CO2 - 750x300 mm - 50W

Macchina ad incisione e taglio laser ad alte prestazioni, idonea sia per lavori di incisione che di taglio, incide qualsiasi materiale organico e plastico ad eccezione del metallo. Grande versatilità e rapidità d'uso, permette la personalizzazione o la realizzazione di tantissimi articoli in pochi minuti.

Caratteristiche tecniche:

- Ingombro esterno macchina: 1.120x645x550 mm con pompa aria super silenziosa e chiller interno (la macchina non ha bisogno di compressore esterno)
- Piano di lavoro a nido d'ape elettrico, misura 750x300 mm con asse Z elettrico di circa 22 cm
- Portello in vetro temprato senza pistoni ma con cerniere di coppia, sportello principale con interruttore positivo interlock di sicurezza a norma, indicatore di temperatura raffreddamento,
- Dotata di nuovo software WL work e software di posizionamento tramite telecamera interna, gestione diretta delle immagini con conversioni in scala di grigi
- Sensore interno di temperatura di sicurezza che blocca la macchina in caso di surriscaldamento interno, doppio puntatore rosso per messa a fuoco
- Comunicazione tramite cavo USB, chiavetta di memoria e scheda di rete

328512 LASER CUTTER - AREA DI LAVORO 750X300 MM 6.900,00 €

Laser Cutter CO2 - 300x200 mm - 40W

Macchina ad incisione e taglio laser che incide qualsiasi materiale organico e plastico ad eccezione del metallo. Grande versatilità e rapidità d'uso, permette la personalizzazione o la realizzazione di tantissimi articoli in pochi minuti.

Caratteristiche tecniche:

- Ingombro esterno macchina: 800x500x300 mm
- Box pompa aria e mini chiller: 300x500x300 mm
- Piano di lavoro a nido d'ape elettrico, misura 300x200 mm con escursione di circa 7 cm
- Copertura e portello di lavori in vetro temprato brunito safety antigraffio
- Chiave di accensione e fungo di emergenza
- Interruttore positivo di interblocco a norma sullo sportello principale.
- Dotata di nuovi software WL work e software di posizionamento tramite telecamera interna
- Gestione diretta delle immagini con conversioni in scala di grigi
- Sensore di temperatura di sicurezza che blocca la macchina in caso di surriscaldamento interno
- Doppio puntatore rosso per messa a fuoco
- Comunicazione tramite cavo USB, chiavetta di memoria e scheda di rete

328513 LASER CUTTER CO2 - 300X200 CM

4.400,00 €

**Cos'è**

Una macchina a taglio laser progettata per ambienti educativi

Perché sceglierla

Sicura, facile, compatta, attenta all'ambiente

Complessità

●●●○○

Età

6 +

LaserBox

Una laser cutter smart

Progettata per **ambienti educativi e creativi**, LaserBox ridefinisce gli standard delle macchine a taglio laser grazie a una videocamera grandangolare ad alta risoluzione e un algoritmo visivo di intelligenza artificiale.

Grazie a questa accoppiata, LaserBox può identificare il materiale e impostare automaticamente i parametri di incisione o di taglio, oltre a riconoscere disegni a mano libera e riprodurli attraverso il laser in modo semplice, divertente e sicuro!

Perché è rivoluzionaria

- **Non serve alcun software:** è sufficiente disegnare sull'apposito materiale, inserirlo nell'area di lavoro, premere il pulsante e LaserBox lo scansiona e lo trasforma in un prodotto reale in solo tre step!
- **Riconoscimento e configurazione automatici:** LaserBox può riconoscere la tipologia e lo spessore dei materiali, impostando di conseguenza i parametri di potenza, velocità e altezza
- **Anteprima smart:** la videocamera grandangolare da 5 Mpx integrata nella LaserBox permette di vedere sul materiale prescelto un'anteprima del proprio progetto, inserendolo attraverso il software e posizionandolo con il mouse o con le dita
- **Tutto sotto controllo:** in ogni momento è possibile controllare l'avanzamento dei lavori e il tempo necessario alla conclusione del progetto, monitorando le fasi di lavoro attraverso la videocamera integrata

La sicurezza prima di tutto

Un sensore rileva l'**apertura del coperchio** e mette in pausa le operazioni, rendendo LaserBox totalmente **sicura anche per i bambini**.

È inoltre dotata di un **sistema filtrante** che si attiva e regola automaticamente in base al carico di lavoro, assicurando una corretta ventilazione dell'ambiente.

Otto sensori inoltre garantiscono il corretto funzionamento di LaserBox, attivando degli avvisi di anomalie legate alla temperatura, al sistema di raffreddamento, alla videocamera, al filtro e al puntatore laser.

326758 MAKEBLOCK LASERBOX

4.300,00 €

Caratteristiche laser	• CO2 40W
Area di lavoro	• 500x300 mm
Altezza asse Z	• 25 mm
Velocità massima di taglio	• 600 mm/sec
Altezza massima di taglio	• 15 mm
Precisione	• 0,05-0,3 mm
Connettività	• USB, Wi-Fi
Software di progettazione	• PS, AI, CorelDRAW, AutoCAD, Solidworks, AutoDraw e altri
Formati file	• JPG, PNG, TIF, BMP, DXF, SVG, CR2 e altri
Materiali compatibili	• Carta, cartone, legno, acrilico, stoffa, pelle, PET, gomma, fibra di vetro, plastica e altri
Compatibilità	• Windows, Mac



Plotter da taglio e pressa manuale a caldo

La forza di taglio pari a 350 gf e la funzione di taglio ripetuto permettono al **plotter da taglio GS-24** di gestire con facilità, oltre ai classici supporti da stampa digitale come vinile, termotrasferibile e floccati, anche materiali speciali come magnetico e cartoncino. **Software RIP Roland CutStudio e 3 anni di garanzia sul prodotto inclusi.** Larghezza del materiale da 50 a 700 mm, area di taglio fino a 584x25 m, velocità di taglio da 10 a 500 mm/sec, risoluzione meccanica 0.0125 mm/pass.

Stabile, versatile, resistente e di semplice utilizzo, la pressa manuale a caldo permette una produzione veloce ed efficace. L'apertura a libro consente di posizionare tessuti e applicazioni con facilità. L'impostazione manuale della pressione avviene tramite una manopola di regolazione collocata sopra il piatto superiore. Tempo e temperatura **si regolano elettronicamente.**

306166 PLOTTER DA TAGLIO 1.390,00 €
310319 PRESSA MANUALE A CALDO 650,00 €



Plotter stampa e taglio BN-20

Roland VersaSTUDIO BN-20 è una **periferica stampa e taglio** compatta e intuitiva. Utilizza la tecnologia di stampa a getto d'inchiostro e può stampare su diversi tipi di materiale differenti come: carta, banner in PVC, PVC adesivo e materiali per la personalizzazione dell'abbigliamento o termotrasferibili. **Software RIP Roland VersaWorks e kit inchiostri inclusi.**

Specifiche tecniche:

- Tecnologia di stampa piezoelettrica
- Larghezza supporti da 150 a 515 mm
- Area di stampa/taglio massimo 480 mm
- Risoluzione di stampa massimo 1.440 dpi
- Velocità di taglio da 10 a 150 mm/s

293376 PLOTTER STAMPA E TAGLIO 5.400,00 €



Modellatore 3D SRM-20

Può essere utilizzato con facilità grazie al Roland VPanel, un pannello on-screen per gestire le operazioni di lavorazione direttamente dal computer. **Elettronica e meccanica di alta precisione,** controllo di velocità e cursore quadri-direzionale per definire il punto di origine della lavorazione, possibilità di modificare la velocità di rotazione e la velocità di fresatura. Compatibile con i file 3D dei più diffusi applicativi grafici e CAD. **Tre tipi di software inclusi.**

Specifiche tecniche:

- Corsa degli assi 203x152x60h mm
- Lavora resine, legno chimico, cera, substrati per PCB e altri materiali non metallici
- Peso dei materiali caricabili 2 kg
- Risoluzione di scansione e modellazione a partire da 0.01 mm/step

303740 MODELLATORE 3D 3.580,00 €



Modellatore 3D MDX-50

Modella dettagli e superfici levigate! Il modellatore MDX-50 è la soluzione perfetta per realizzare prototipi, stampi o piccole produzioni. Utilizza la tecnologia SRP, complementare alla stampa 3D, per ottenere superfici perfettamente levigate e lavorare tanti diversi materiali, con grande precisione meccanica (fino a 0,01 mm).

Specifiche tecniche:

- Materiali lavorabili: Resine come legno chimico e cera da modellazione (no metalli)
- Corsa degli assi X, Y e Z: 400x305x135h mm
- Risoluzione meccanica: 0,01 mm/step (mezzo step)
- Dimensioni: 760x900x732h mm - Peso: 122 kg

318881 MODELLATORE 3D 10.900,00 €
327438 ASSE ROTATIVO PER MDX-50 3.140,00 €



Stampante per tessuto VersaSTUDIO BT-12

Stampa direttamente su magliette di cotone (dal 50% in su), abbigliamento, borse in tessuto e molti altri prodotti, in pochi minuti e tre semplici step. Questa stampante, facile da usare e da installare come una stampante da ufficio, offre risultati sorprendenti a costi irrisori.

Specifiche tecniche:

- Risoluzione di stampa: 600x600 dpi, 1.200x1.200 dpi
- Area di stampa: A4 standard tray 291x204 mm, (Optionale) A5 tray 204x142 mm
- Tipo di tessuto stampabile: dal 50 al 100% di cotone - Spessore del tessuto: 4 mm
- Dimensioni esterne: Standby 399x682,8x292,5mm - Lavoro: 399x760,3x292,5 mm

327439 STAMPANTE VERSASTUDIO BT-12 3.210,00 €
327440 KIT 4 INCHIOSTRI CMYK 279,00 €

Plotter Silhouette Cameo 4

Silhouette Cameo 4 è l'ultimo modello di plotter da taglio in formato desktop creato da Silhouette, la macchina è dedicata agli artigiani, ai creativi ed agli amanti del fai da te.

Silhouette Cameo 4 utilizza la sua tecnologia di lettura ottica di crocini di registro, abbinata ad una qualunque stampante laser o inkjet, può effettuare in modo automatico tagli di scontorno e lavori di stampa e taglio.

Grazie alla sua elevatissima forza di taglio e all'utilizzo di nuovi utensili è possibile tagliare anche feltro, tessuti, cotone, velluto, alcantara, similpelle e altro fino allo spessore massimo di 3mm.

Con il software **Silhouette Studio** fornito in dotazione è possibile creare disegni e progetti personalizzati o acquistare ed utilizzare disegni già pronti.

La macchina dispone di un adattatore Bluetooth integrato, è quindi possibile collegare la macchina anche in tale modalità wireless.

328515 PLOTTER SILHOUETTE CAMEO 4

261,00 €

Plotter Silhouette Curio

Silhouette Curio è un plotter particolarmente indicato per le lavorazioni di punteggiatura, incisione, debossatura, embossatura su carta, cartoncino, stoffa, feltro e anche per lievi incisioni su fogli di metallo o legno.

Per utilizzare Silhouette Curio è sufficiente collegarlo a PC o Mac con il cavo USB in dotazione e utilizzare il software incluso, **Silhouette Studio**, per creare tantissimi progetti

Silhouette Curio dispone di un carrello con doppio alloggiamento che permette di installare due utensili contemporaneamente e creare lavorazioni complesse con tecniche diverse senza dover sostituire l'utensile.

Caratteristiche tecniche:

- Doppio carrello per l'utilizzo di due strumenti contemporaneamente
- Lama di taglio standard SILH-BLADE-3
- Dimensioni lavorazione: 216x152 mm

311752 PLOTTER SILHOUETTE CURIO

220,00 €

Termoformatrice A4 con pompa sottovuoto

La termoformatrice consente la produzione di prototipi e serie di produzione brevi nella tecnologia di termoformatura. Questa tecnologia consente la **produzione di custodie, imballaggi e persino componenti strutturali, nonché oggetti già pronti**, basati su modelli realizzati utilizzando la stampa 3D.

Sono disponibili lastre con uno spessore da 0,5 mm a 3 mm. Il sistema è aperto, è possibile lavorare sui propri materiali: ABS, PVC, PETG, PE, PP, PC, PMMA e funziona su fogli con formato A4 standard.

Tutti gli elementi di costruzione sono in alluminio e l'intero processo di termoformatura viene eseguito automaticamente grazie all'utilizzo di un'elettronica dedicata, controllata utilizzando un **touch screen a colori**, che offre un grande comfort di lavoro.

Caratteristiche principali:

- Tecnologia con efficaci e professionali riscaldatori a lampade ceramiche
- Sensore di temperatura ad infrarossi per il rilevamento automatico del tempo di riscaldamento
- Display touch screen a colori con valori predefiniti e personalizzabili di lavorazione
- Posizionamento lastra da termoformare in orizzontale per massimizzare il risultato finale
- Spessore massimo materiale 3mm di qualsiasi colore o trasparenza
- Pompa sottovuoto ad alto flusso integrata

Specifiche tecniche:

- Dimensione lastra: 210x297 mm
- Area termoformabile: 180x270 mm
- Consumo energetico in riscaldamento: 2 KW
- Ingombri: 48x52x45h cm

320661 TERMOFORMATRICE A4 CON POMPA SOTTOVUOTO

1.500,00 €





Multimetro digitale

Tester con funzioni tensione e corrente AC/DC, capacità, resistenza e frequenza.

- Display LCD
- Tasso di aggiornamento: 2/3 secondi
- Protezione da sovraccarico
- Alimentazione con batteria standard 9V

305941 MULTIMETRO DIGITALE

14,00 €



Stazione saldante

Stazione saldante professionale con temperatura variabile.

- Controllo della temperatura, regolabile da 150° C a 426° C
- Potenza: 48W
- Interruttore e luce indicatrice di accensione
- Porta-saldatore con protezione
- Punta di ricambio e saldatore fornibile separatamente

302890 STAZIONE SALDANTE

16,30 €



Pirografo

Un "classico" artigianale riscoperto e riadattato per i bambini. Contenuto del kit: pirografo, base d'appoggio, 9 punte miste, 9 stampi misti, punta per saldare, punta per taglio polistirolo, manuale d'uso.

312260 PIROGRAFO

17,50 €

312263 PUNTE NUMERI 0/9 + SIMBOLI

7,00 €

312261 PUNTE LETTERE A/L + SIMBOLI

7,00 €

312262 PUNTE LETTERE M/Z

7,00 €



Cassetta degli attrezzi per ragazzi

Kit perfetto per gli artigiani di ogni età! La cassetta contiene: sega da traforo, serraggio, lame, pattern, sega di precisione, seghetto, mitre box, pinze d'acciaio, scalpello, pialla, martello d'acciaio, lima, lima tonda, punteruolo, tre cacciaviti, trivella, trapano da traforo, trapano a mano, morsetto, levigatrice, righello, squadra, colla, manuale.

306915 CASSETTA ATTREZZI PER RAGAZZI

60,00 €



Pistola incollatrice a caldo

Per incollature rapide e sicure di metalli, legno, materie plastiche (anche plexiglas), vetro, ceramica, terraglie, cuoio, cartone, gomma, spugna e tessuti. Breve tempo di riscaldamento. Tre ugelli intercambiabili e dispositivo d'appoggio incorporato.

306713 PISTOLA INCOLLATRICE

15,50 €

306714 STICK DI RICAMBIO (12 PZ)

1,72 €



Micro pistola ad aria calda

Per termoretraibili, sagomatura e saldatura di materie plastiche, saldatura e dissaldatura di componenti elettronici. Per la rimozione di strati di vernice senza usare sverniciatori chimici. Per asciugare ed accelerare i tempi di presa di adesivi e vernici. Per l'applicazione e la rimozione di fogli adesivi. Per brunire superfici in legno. Con 3 ugelli in dotazione.

312249 MICRO PISTOLA AD ARIA CALDA

38,40 €



Utensile per taglio termico

Il filo termico lavora a 10 V con 1 A in totale sicurezza. Stabile cassa con superficie di lavoro da 390x280 mm in Alu-Cobond che favorisce lo scorrimento regolare del pezzo da tagliare. Spostando il supporto si possono ottenere tagli obliqui.

312244 UTENSILE PER TAGLIO TERMICO

100,00 €

312246 FILO DA TAGLIO DI RICAMBIO

6,97 €



Trapano fresatore per modellisti

Valigetta in plastica resistente composta da trapano fresatore, alimentatore da 12 V e 34 utensili. Il trapano fresatore è particolarmente leggero, sottile e maneggevole, perfetto per eseguire incisioni e marcature, forare, smerigliare, lucidare, scrostare e tagliare una vasta gamma di materiali che vanno dall'acciaio alla pietra.

312243 TRAPANO FRESATORE

71,70 €

CR EA TI VI TÀ

Penne 3D
Penne 3D - Soluzioni per la didattica
Strawbees
Tinkering

Cos'è

Una penna che estrude filamenti di plastica riscaldata che induriscono molto rapidamente: chi la utilizza riesce quindi a disegnare in 3 dimensioni!

Perché sceglierla

Nata dalla prima azienda al mondo ad aver ideato una penna 3D, è stata sviluppata per la scuola: è quindi sicura e semplice per i più piccoli e concepita per un utilizzo didattico.

Complessità

●●●●●

Età

6+



Guarda i video!

3Doodler

Dar forma (in 3D) alla scuola del futuro!



3Doodler Start

Per la scuola primaria e secondaria di primo grado.

Questa **penna 3D wireless** è stata studiata per essere facile e sicura, grazie al design adatto alle mani dei bambini. Estrude un materiale plastico **eco-friendly non tossico** che solidifica molto velocemente. Nessuna parte della penna si surriscalda o è pericolosa per i bambini.

- Utilizzo continuativo wireless da 45 minuti a un'ora
- Garantisce effetti di foto-trasferimento se utilizzata su quotidiani o materiali simili

Diverse opzioni e accessori disponibili, l'assortimento completo è disponibile sul nostro sito.

Età: 6-13 anni

323249 SET BASE 3DOODLER START

40,00 €

3Doodler Create+

Per la scuola secondaria di secondo grado.

Una penna 3D più avanzata, molto versatile, adatta per fini artistici, progetti maker o per creare modelli in scala. È il primo dispositivo 3D al mondo ad avere un doppio sistema di guida.

- Struttura in alluminio anodizzato (peso: 50 g)
- Temperatura di estrusione regolabile manualmente
- Diametro dell'estrusore: 0,4 mm (diametro filamento: 3 mm)
- Filamenti compatibili: ABS, PLA e FLEXY

Sono disponibili diverse versioni, oltre che accessori e ricariche di filamenti diversi: assortimento completo disponibile sul nostro sito.

Età: 14+

322448 SET BASE 3DOODLER CREATE+

82,00 €

3Doodler PRO

Per corsi di studi specializzati e per professionisti.

La penna 3D più avanzata del mercato, professionale e altamente performante. Funziona con gli stessi filamenti della 3Doodler Create Plus, in aggiunta, ne supporta altri che garantiscono effetti unici come il filamento che simula l'effetto legno o quello del rame (acquistabili a parte).

Età: 16+

322885 3DOODLER PRO

200,00 €

322883 FILAMENTI EFFETTO LEGNO (25)

10,00 €

322884 FILAMENTI EFFETTO RAME

16,00 €



3Doodler Start Learning Pack

Per la scuola primaria e secondaria di primo grado



	Set insegnante	Set studente	Set di filamenti	Prezzo
Set 3Doodler Start per mezza classe 322887	1	2	1 Da 600 filamenti	325,00 €
Set 3Doodler Start per una classe 322886	1	4	1 Da 1200 filamenti	610,00 €

Cosa c'è nella scatola

Set insegnante

È composto da:

- Elenco di controllo
- Foglio di benvenuto
- Poster 3Doodler
- Manuale d'avvio
- Guida alle attività
- Guida alla risoluzione dei problemi
- Libretto Edu
- 2x piani di lezione
- 2x strumenti di sblocco

Set filamenti plastici

È composto da 75 (set per mezza classe) o 150 (set per una classe) filamenti per ciascuno dei seguenti colori: rosso - arancione - giallo - verde - grigio - bianco - blu - menta

Ciascun Set studente

È composto da:

- 3x penne 3Doodler Start
- 3x tappetini guida
- 6x stampi in gomma
- Cavi USB per ricarica



Bisogno di una ricarica? Pack 1.200 filamenti in colori assortiti 328229 REFILL PER PENNA 3DOODLER START 163,00 €

Indeciso su come iniziare?

Il set di prova per le scuole è una versione semplificata dei set educativi. Include: 1 penna e 48 filamenti, manuali, guida didattica e voucher 10% di sconto sui 3Doodler Learning Pack. Limite massimo acquistabile: uno per scuola o uno per docente solo con Carta del Docente

328175 SET PROVA START 39,00 €



3Doodler Create+ Learning Pack

Per la scuola secondaria di secondo grado



	Set insegnante	Set studente	Set di filamenti	Prezzo
Set 3Doodler Create+ per mezza classe 323248	1	2	1 da 600 filamenti	580,00 €
Set 3Doodler Create+ per una classe 323247	1	4	1 da 1.200 filamenti	1.050,00 €

Cosa c'è nella scatola:

Set insegnante

È composto da:

- JetPack
- Elenco di controllo
- Foglio di benvenuto
- Poster 3Doodler
- Manuale d'avvio
- Guida alle attività
- Guida alla risoluzione dei problemi
- Libretto Edu
- 2x piani di lezione
- 2x set di ugelli intercambiabili
- Mini cacciaviti
- 2x strumenti di sblocco

Set filamenti plastici

Per mezza classe:

- 200x filamenti ABS standard
- 200x filamenti PLA standard
- 200x filamenti FLEXY standard

Per la classe

- 200x filamenti ABS standard
- 200x filamenti PLA standard
- 200x filamenti FLEXY standard

Ciascun Set studente

È composto da:

- 3x penne 3Doodler Start
- 3x tappetini guida
- 1x set di ugelli
- 3x adattatori



Bisogno di una ricarica? Pack 1200 filamenti in colori assortiti 328228 REFILL PER PENNA 3DOODLER CREATE+ 204,00 €

Indeciso su come iniziare?

Richiedi il set di prova per le scuole, una versione semplificata dei set educativi. Include: 1 penna Create+, 50 filamenti plastici, accessori, manuali, guida didattica e voucher 10% di sconto sui 3Doodler Learning Pack. Limite massimo acquistabile: uno per scuola o uno per docente solo con Carta del Docente

328174 SET PROVA CREATE+ 59,00 €



Cos'è

Un sistema di costruzione basato su cannuccie e giunti unici nel loro genere che permettono di creare strutture complesse e articolate

Perché sceglierlo

È l'invenzione di un inventore per giovani inventori: mira a sviluppare la creatività mentre si lavora sulle STEAM (in particolare sulla matematica)

Espandibilità

È un sistema: tutti i kit sono combinabili e quindi espandibili se combinati tra loro

Complessità

●●●●●

Età

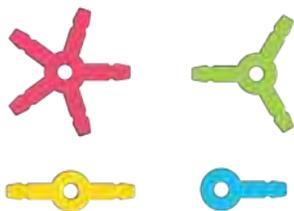
7+

Strawbees

Datemi una cannuccia e vi solleverò il mondo

Il concetto di Strawbees è semplice, ma proprio per questo potente: unire una serie di cannuccie colorate a dei connettori articolati che permettono di costruire strutture diverse, più o meno mobili, semplicemente grazie all'incastro.

Ogni set Strawbees fornisce strumenti di prototipazione 3D che permettono di dar vita a tanti oggetti diversi. È un sistema perfetto per scuole, musei, biblioteche, Coder Dojo, Maker space e FabLab.



Vuoi approfondire meglio il mondo Strawbees?
Visita il nostro blog:
www.innovationforeducation.it

Un'idea, tante soluzioni

- **Kit Maker:** è il set base per un ragazzo e include **200 pezzi**.
- **Kit Inventore:** un set generico più ricco per utilizzo individuale, con **450 pezzi** e un manuale con **21 progetti**
- **Kit Creature Creative:** per utilizzo individuale comprende **400 pezzi**, piedi, occhi e tante idee per realizzare simpatici animaletti.
- **Kit immaginazione:** include **400 pezzi**, un libro di istruzioni e, soprattutto, un mazzo di carte "Ispirazioni tascabili" per giocare a sfidarsi a fare gli inventori
- **Kit Scienziati Pazzi:** include oltre **1.200 pezzi**, un manuale con **21 attività e progetti** e rende possibile creare "opere ingegneristiche" davvero all'avanguardia, come un braccio morphing per estrarre rocce lunari, grandi poliedri o una base a cupola geodetica per la prossima missione spaziale

Carte "Ispirazioni tascabili"

312915	KIT MAKER	20,00 €
312914	KIT INVENTORE	35,00 €
319141	KIT CREATURE CREATIVE	50,00 €
319136	KIT IMMAGINAZIONE	50,00 €
312913	KIT SCIENZIATI PAZZI	70,00 €



Kit per la classe Strawbees

Un solo kit per tutta la classe!

Questi School kit sono pensati per far lavorare molti ragazzi contemporaneamente: una classe o un gruppo di lavoro in un after school o altri ambienti d'apprendimento informali.



Kit STEAM per la classe

È il set più generico per gruppi numerosi di ragazzi.

Il kit contiene **4.060 pezzi** (cannucce in tutti e sei i colori disponibili), e un mazzo di carte "Ispirazioni tascabili" da utilizzare quando c'è la necessità di una spinta alla fantasia. Perfetto per scuole, centri di ricerca e FabLab.

Include diverse lezioni:

- Introduzione
- Costruire ponti
- Geometria
- Collegamenti
- Catapulte
- Montagne russe

311736 KIT STEAM PER LA CLASSE

299,00 €



Kit per la classe Costruzioni in cartone

Questo kit è una vera chicca per ragionare su riciclo e riutilizzo consapevole.

Scopo del kit è dar vita ad invenzioni di carta riciclata e cartone cimentandosi al contempo in attività di approfondimento di scienze dei materiali.

Il kit include:

- 12 connettori per cartone
- 12 perni per cartone
- 12 seghetti
- 12 occhi adesivi
- Mazza di carte "Ispirazioni tascabili"
- Guida didattica

319134 KIT COSTRUZIONI IN CARTONE

279,00 €

Kit per la classe Coding & Robotica

Questo kit per la classe consente di inventare e realizzare con le proprie mani - a partire da un materiale molto semplice, delle cannucce - dei **veri robot da programmare**, oltre ad altri congegni meccanizzabili, come auto a guida autonoma, o ombrelli dotati di sensore anti-pioggia.

È stato concepito come supporto a lezioni di coding insolite e permette di sviluppare attività per principianti che per gli hacker esperti, offrendo possibilità di programmazione e codifica di difficoltà progressiva. Si basa e include la scheda di controllo Quirkbot che si può programmare con un software gratuito.

Il kit è composto da:

- 12 schede di programmazione
- 12 batterie ricaricabili
- 12 servo motori
- 12 cavi micro-USB
- 1 guida didattica

Esiste anche una versione ridotta (316384), pensata per l'utilizzo da parte di un solo studente, che include: 1 scheda di programmazione, 1 motore, 1 servomotore, cannucce e giunti, 3 sensori di luce, 10 LED, pinze a coccodrillo, cavi, mini cacciavite.

319130 KIT PER LA CLASSE CODING & ROBOTICA

695,00 €

316384 KIT SINGOLO

99,00 €



Il tinkering è “l'arte di riutilizzare con ingegno”, un nuovo modo di esplorare le scienze e la tecnologia. Viene proposto in musei o centri formativi e si sta diffondendo molto anche nelle scuole.

Il catalogo formazione CampuStore Academy include un corso specifico sul tinkering per docenti.

Le attività di Tinkering implicano l'utilizzo di materiale di recupero preso da oggetti ormai inutilizzati (vecchi giocattoli, sveglie, ecc.) oppure destinato ai rifiuti, con questi componenti si costruiscono circuiti elettrici, scribbling machine, piccoli robot, ecc. In questa pagina abbiamo incluso raccolte di materiale povero e discreto per supportare attività creative di questo tipo. Si rimanda poi alla sezione Elettronica di questo catalogo.



Luna Park fai da te

Un kit STEM per la classe cross-curriculare, che consente di realizzare **30 modelli diversi** (uno per ogni studente) ispirati alle giostre del Luna Park. Il set è corredato di istruzioni e piani di lezione (in formato digitale e in inglese).

Contenuto:

- 30x scatole
- 100x ruote in legno diametro 54 mm
- 100x ruote in legno di diametro misto
- 10x fogli di carta in plastica ondulata
- 50x stecchi di legno
- 120x pulegge in plastica miste
- 100x bobine di cotone
- 30x motori DC e clip di montaggio
- 30x portabatterie
- 90x cavi coodrillo
- 30x interruttori a levetta
- 40x tasselli da 5 mm lunghi 600 mm
- 500x bastoncini in legno
- 245 g di elastici

Età: 7 - 11 anni

323243 LUNAPARK FAI DA TE

318,00 €

Mostri pneumatici

Questo kit incoraggia a capire il modo in cui l'aria può produrre movimento e può essere utilizzata in semplici meccanismi pneumatici.

Le attività proposte e suggerite con il kit (in formato digitale e in inglese) riguardano simpatici mostri, ma il contenuto può essere usato per creare qualsiasi giocattolo o altro dispositivo che si desideri mettere in movimento grazie alla pneumatica.

Contenuto:

- 30x scatole da hamburger
- Pompa per palloncini
- 50x siringhe da 5 ml, 10 ml e 20 ml
- 100x palloncini rotondi
- 10m di tubo in plastica da 6 mm
- 1m di tubo in PVC trasparente da 8 mm

Età: 5 - 9 anni

323250 MOSTRI PNEUMATICI

60,00 €

Giocattoli in movimento fai da te

Questo kit mira a incoraggiare i bambini a guardare la realtà intorno a loro e a soffermarsi sui tipi di movimento prodotti dai meccanismi a camme, considerando poi come essi vengano utilizzati per creare giocattoli in movimento. Corredato di guida all'attività (in formato digitale e in inglese) che può essere adattata a diversi argomenti.

Contenuto:

- 100x stecche di 10 mm di sezione quadrata
- 30x camme miste
- 100x ruote di legno
- 500x triangoli di cartoncino
- 35x scatole di cartone
- 100x dischi da 2 mm di spessore
- 50x bobine di cotone
- 10x tubi di carta
- 20x pioli
- 5m di tubi in PVC trasparente da 8 mm
- Fermagli di carta

Età: 5-7 anni

323244 GIOCATTOLE IN MOVIMENTO FAI DA TE

190,00 €



MAT EMA TICA E SCI EN ZE

Costruzioni tridimensionali
Matematica tangibile
Matematica base
Scienze base
Osservazione scientifica
Kit per attività STEAM
Kit tematici di scienze
LEGO Education:
macchine e meccanismi
Le macchine di Leonardo



Polydron - Set misto (520 pezzi)

In questi set Polydron ha combinato le sue tre linee fondamentali: Polydron classici, Frameworks e Polydron Sfera.

- 60 quadrati
- 100 triangoli equilateri
- 40 triangoli rettangoli
- 24 pentagoni
- 30 esagoni frameworks
- 50 rettangoli frameworks
- 80 triangoli isosceli frameworks
- 36 sfere
- 72 quadranti
- 16 coni
- 12 cilindri
- Guida illustrata e un contenitore

189794 SET MISTO (520 PEZZI)

140,00 €



Polydron - Set di geometria per la classe (266 pezzi)

Ideale per le attività di gruppo in classe. 266 pezzi, 7 differenti forme geometriche e 2 goniometri.

- 20 esagoni
- 30 quadrati
- 80 triangoli rettangoli
- 12 pentagoni
- 40 triangoli rettangoli
- 60 triangoli isosceli
- 24 triangoli equilateri grandi
- 2 goniometri
- 1 manuale in inglese
- 1 contenitori

263315 SET DI GEOMETRIA PER LA CLASSE (184 PEZZI)

92,90 €



Polydron - Set di matematica per la scuola primaria

Il set completo per le classi della scuola primaria, da usare con il supporto del manuale (in inglese). Comprende:

- 100 triangoli equilateri
- 80 triangoli
- 60 triangoli isosceli
- 50 triangoli rettangoli isosceli
- 40 quadrati
- 30 rettangoli
- 20 esagoni
- 24 pentagoni
- 10 ottagoni
- 1 manuale in inglese
- 1 contenitore

239962 SET DI MATEMATICA PER LA SCUOLA PRIMARIA (414 PEZZI)

211,00 €



Polydron Frameworks - Set per solidi archimedei

Un fantastico set per la classe! Costruisci e studia tutti e 13 i solidi archimedei contemporaneamente! Comprende 452 pezzi:

- 200 triangoli equilateri
- 108 quadrati
- 48 pentagoni
- 60 esagoni
- 12 ottagoni
- 24 decagoni
- 1 guida in inglese con schede con modelli

213327 SET PER LA CLASSE PER SOLIDI ARCHIMEDEI (452 PEZZI)

93,80 €



Polydron Frameworks - Maxi set

Permette di costruire strutture complesse e solidi geometrici che consentono agli studenti di studiare la struttura interna delle costruzioni e degli spazi. Comprende 460 pezzi:

- 20 esagoni
- 80 quadrati
- 160 triangoli equilateri
- 40 pentagoni
- 80 triangoli rettangoli
- 40 triangoli isosceli
- 20 triangoli equilateri grandi
- 20 rettangoli
- 1 guida illustrata in inglese
- 1 contenitore

239965 POLYDRON FRAMEWORKS - MAXI SET (460)

71,00 €



Polydron Magnetici - Set per la classe (184 pezzi)

Questo set è uno strumento fantastico e completo che permette ai bambini di esplorare il mondo delle forme, dello spazio e del magnetismo in un'unica esperienza. Comprende 184 pezzi:

- 60 Quadrati
- 36 Triangoli equilateri
- 24 Triangoli rettangoli
- 12 Rettangoli
- 12 Pentagoni
- 20 Pannelli
- 20 Pannelli magnetici riscrivibili

280314 POLYDRON MAGNETICI - SET PER LA CLASSE (184 PEZZI)

196,00 €

Cos'è

Un sistema di mattoncini unici pensati per imparare con semplicità la matematica.

Perché sceglierlo

Apparentemente un gioco, in realtà è uno strumento educativo che permette di trasformare il sistema dei numeri decimali astratto in un'esperienza ludica e di apprendimento fisico

Complessità

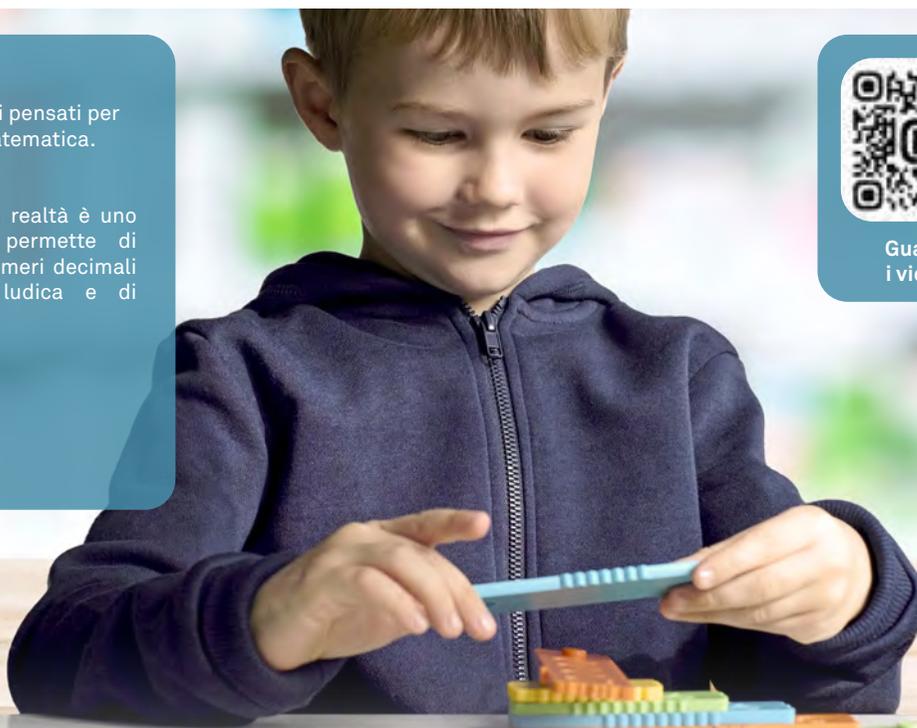
●●○○○

Età

3 +



Guarda
i video!



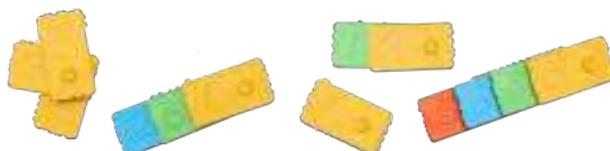
Newméro

Rende divertente
giocare con i numeri!

I mattoncini Newméro sviluppano le **abilità numeriche dei bambini** e li **aiutano a comprendere** la matematica.

Può infatti essere difficile per i bambini capire i numeri quando sono semplicemente scritti su un pezzo di carta: l'idea dietro questi mattoncini è invece quella di rendere la matematica tangibile e reale.

Newméro rende possibile capire i numeri attraverso il gioco e come si relazionano tra loro, ad esempio 6 è più grande di 2, 526 è solo $500 + 20 + 6$, ecc.



Matematica per tutti i gusti

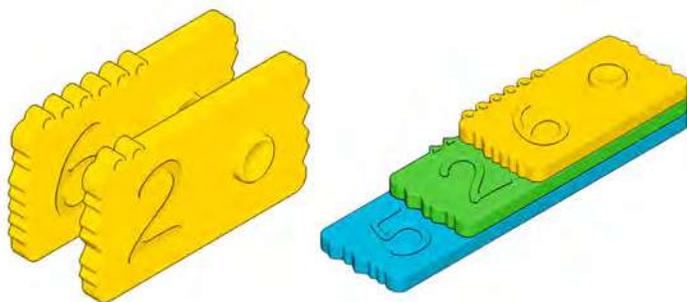
Set piccolo: pensato per l'utilizzo individuale è ideale per iniziare a imparare i numeri. Composto da 27 mattoncini in plastica in 2 diversi colori: 2 serie di gialli (numeri da 1 a 9) e una serie di verdi (numeri da 10 a 90), un opuscolo con esempi di esercizi, una borsa in cotone per riporre e trasportare i mattoncini. **Età: 3-7 anni.**
Pezzi totali: 27

Set grande: pensato per l'utilizzo individuale è composto da 57 mattoncini in plastica in 4 diversi colori: 2 serie di mattoncini gialli (numeri da 1 a 9), 2 serie di verdi (numeri da 10 a 90), 2 serie di blu (numeri da 100 a 900), una serie di arancioni (numeri da 1000 a 3000). Un opuscolo con esempi di esercizi (in inglese), una borsa in cotone. **Età: 3-10 anni.**
Pezzi totali: 57

Set infanzia: è ideale per lavorare con gruppi di 4 o 5 bambini. Facilita l'apprendimento cooperativo ed è composto da un manuale per l'insegnante, una borsa di cotone e da **5 confezioni** contenenti ciascuna: 2 serie di mattoncini gialli (numeri da 1 a 9) e una serie di verdi (numeri da 10 a 90). **Età: 3-7 anni.**
Pezzi totali: 135

Set per la scuola: ideale per lavorare con gruppi di 4 o 5 bambini è composto da un manuale per l'insegnante, una borsa di cotone e da 5 confezioni contenenti ciascuna: 2 serie di mattoncini gialli (numeri da 1 a 9), 2 serie di verdi (numeri da 10 a 90), 2 serie di blu (numeri da 100 a 900), una di arancioni (numeri da 1000 a 3000). **Età: 3-10 anni.**
Pezzi totali: 285

Il **Class pack** è composto da 6 Set per la scuola (327875) ed è quindi ideale per attività che coinvolgano tutti i componenti di una classe di medie dimensioni.

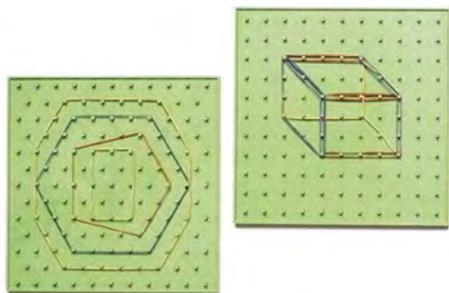


Il design stesso dei mattoncini guida e **aiuta i bambini a trovare le risposte corrette:** il simbolo numerico inciso su ciascun mattoncino, combinato ai perni sulla parte superiore, rende facile capire il valore di ciascun numero.

Inoltre la particolare conformazione di ciascun mattoncino rende semplice capire qual è il numero più grande e quali sono le relazioni che ciascun numero stabilisce con gli altri, eventualmente anche impilandoli uno sull'altro.

327872 SET PICCOLO	23,00 €
327870 SET GRANDE	38,50 €
327874 SET INFANZIA	93,50 €
327875 SET PER LA SCUOLA	180,00 €
327878 CLASS PACK SET PER LA SCUOLA	1.000,00 €

Matematica base



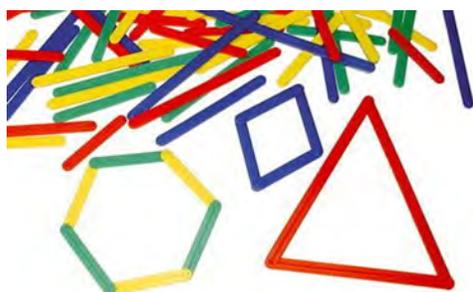
Geopiano doppia faccia

Piano plastico dotato di pioli che consentono ai bambini di realizzare forme geometriche o disegni con il supporto di elastici, cordoncini, ecc. Una faccia presenta 121 pioli distanziati 2 cm uno dall'altro. L'altra faccia è suddivisa in triangoli equilateri con il lato di 2 cm.

Dimensioni: 22x22x2h cm.

221619 GEOPIANO DOPPIA FACCIA

2,70 €



Stecchette Geometriche (Set 72 Pezzi)

Le stecchette a incastro sono resistenti e flessibili; consentono ai bambini di paragonare le diverse figure geometriche e di cogliere le relazioni spaziali esistenti tra una figura e l'altra.

Caratteristiche principali:

- Ideale per una prima introduzione alla geometria
- Busta da 72 pezzi
- Dimensioni e colori assortiti

298461 STECCHETTE GEOMETRICHE (SET 72 PEZZI)

9,30 €



Solidi geometrici trasparenti e cavi (Set 6 pezzi)

La trasparenza della plastica consente di insegnare i concetti di prospettiva e comparare i volumi dei solidi geometrici. Ogni solido è aperto da un lato: in questo modo è possibile riempire le forme con liquidi colorati, sabbia e altri materiali per effettuare esperimenti di travaso da un solido all'altro, capienza, vasi comunicanti, ecc.

Set 6 solidi geometrici trasparenti 10h cm.

323294 SOLIDI GEOMETRICI TRASPARENTI E CAVI (SET 6 PEZZI)

12,40 €



Kit 5 strumenti "Disegna la lavagna"

Kit composto da cinque strumenti di geometria giganti per l'utilizzo sulla lavagna.

Il kit comprende:

- Goniometro
- Righello
- Compasso
- 2 squadre

256047 KIT 5 STRUMENTI "DISEGNA LA LAVAGNA"

35,00 €



Bilancia didattica

Caratteristiche principali:

- Casseta in legno
- Piani in marmo
- Piatti in ottone lucidato
- Portata 2 Kg
- Fornita di 1 massa da 1 Kg, 10 masse da 100 g, 10 masse da 10 g, 10 masse da 1 g
- Dimensioni: 40,8x22x18 cm

220662 BILANCIA DIDATTICA

188,00 €



Kit per insegnare le frazioni

Il kit include: 3 set di cerchi frazionati, 3 set di quadrati frazionati, 3 set di tessere frazionate, 3 set di torri cubiche frazionate, tessere rappresentanti un cerchio frazionato, tessere rappresentanti un quadrato frazionato con corrispondente numero decimale, scheda didattica per cerchi frazionati, scheda didattica per quadrati frazionati, scheda didattica per tessere frazionate, scheda didattica per torri cubiche frazionate, set d'attività per torri frazionate, manuale guida, contenitore.

221621 KIT PER INSEGNARE LE FRAZIONI

188,00 €

1 | 307417



2 | 302990



3 | 315762



4 | 307016



5 | 181407



6 | 215742



7 | 214167



8 | 288199



1 | Microscopio digitale schermo LCD

Microscopio Digitale Tetraview con schermo LCD 4,3" touch screen e testa ruotabile 360°.

307417 MICROSCOPIO DIGITALE CON SCHERMO LCD 425,00 €

2 | Microscopio biologico digitale Wi-Fi

Questo microscopio è dotato di obiettivi di alta qualità e permette una buona riproduzione dei colori, contrasto e planarità del campo.

302990 MICROSCOPIO BIOLOGICO DIGITALE WI-FI LED 400,00 €

3 | Stereomicroscopio con touch panel

Stereomicroscopio binoculare con ingrandimento 20x / 40x dotato di obiettivo girevole, braccio fisso con impugnatura e illuminazione a LED.

315762 STEREO MICROSCOPIO CON TOUCH PANEL 191,00 €

4 | Easi-Scope microscopio digitale

Un dispositivo completamente indipendente che si ricarica tramite USB e offre una flessibilità totale dentro e fuori la vostra classe!

307016 EASI-SCOPE MICROSCOPIO DIGITALE 139,00 €

5 | Minerali da tutto il mondo

10 rari minerali da tutto il mondo adatti allo studio della geologia nelle classi delle scuole primarie.

181407 MINERALI DA TUTTO IL MONDO 10,70 €

6 | Tavola periodica degli elementi

Tavola periodica aggiornata, plastificata e dotata di aste di sostegno. Sono presenti anche gli elementi chimici recentemente sintetizzati.

215742 TAVOLA PERIODICA DEGLI ELEMENTI 23,70 €

7 | Modello di doppia elica di DNA

Kit comprendente: 12 paia di basi azotate, 24 Deossiribosio (rosso), 24 Fosfato (viola), 1 Base con asta di supporto, 11 Spessori, 1 Cappuccio.

214167 MODELLO DI DOPPIA ELICA DI DNA 23,80 €

8 | Carte geografiche murali

Kit comprendente le tre carte geografiche principali: Italia, Europa, Planisfero. Dimensioni (LxH): 140x100 cm.

288199 CARTA GEOGRAFICA MURALE 32,00 €

Cosa sono

Mini-lenti per smartphone e tablet che consentono di osservare nel dettaglio il micromondo

Perché sceglierle

Compatibili con tutti gli smartphone e tablet, rendono portatile la microscopia

Complessità

●○○○○

Età
6 +



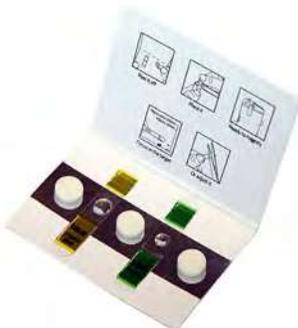
Guarda il video!

App dedicata scaricabile gratuitamente

Blips

Da smartphone e tablet a microscopio!

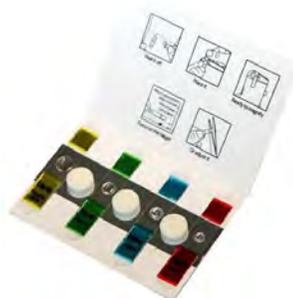
Semplice ma geniale: uno speciale set di mini-lenti che applicate con delle pellicole alla fotocamera di smartphone o tablet trasformano i dispositivi in microscopi. E così il microscopio può entrare a scuola o in casa a un prezzo davvero alla portata di tutti.



Macro kit

Composto dalle lenti Macro Plus e Macro, questo kit è la soluzione ideale per gli amanti della fotografia macro! Il kit contiene una lente Macro e una lente Macro Plus

319076 18,90 €



Full Kit

Tutte le lenti - Macro, Macro Plus, Micro, Ultra - in un unico set. Il kit include anche una banda adesiva di rinforzo "attacca-stacca" (per 10 sostituzioni) per mantenere la forma della lente quando applicata.

319077 27,20 €



Kit illuminazione

Kit composto dal set completo di lenti Macro, Macro Plus, Micro, Ultra e un supporto per dispositivi con sorgente di luce, consentendo di trasformare il proprio dispositivo in un microscopio a luce trasmessa.

318970 32,70 €



Blips Labkit2

Una soluzione compatta con le 4 diverse lenti in 2 confezioni portatili distinte e con nuovi accessori. Contiene le lenti Macro e Micro, sorgente di luce, un nuovo supporto per smartphone/tablet regolabile, 3 vetrini preparati e 2 neutri.

324747 50,00 €



Labkit Ultra con luce e lenti aggiuntive

Questo kit include un Blips Macro Kit Metal Series (1 lente Macro Plus + 1 lente Macro), lenti Macro, Micro, Ultra, un supporto per smartphone, una sorgente di luce, una spugna e 6 vetrini preparati.

318971 49,10 €



New LabKit2

Kit completo composto dalle lenti Macro Plus 5x, Macro 10x, Micro 20x, Ultra 20x, un supporto per telefono o tablet, una sorgente di luce a led e un supporto per vetrini finemente regolabile, per una messa a fuoco ottimale. Corredato con mini-guida con suggerimenti per esperienze e laboratori.

326947 73,00 €



Cosa sono

Kit di costruzione pensati per affrontare le materie STEM con attività hands-on su elettronica, meccanica, fisica, pneumatica, energie rinnovabili, ottica, motori e meccanismi

Perché sceglierli

Permettono di affrontare le materie STEM senza mettere in secondo piano la "T" e la "E" (Tecnologia e Ingegneria)

Complessità

●●●●○

Età

6+

fischertechnik education STEM Kits

Le basi di un programma educativo STEM coinvolgente



Energie rinnovabili

In questo kit, la produzione, l'immagazzinamento e l'impiego dell'elettricità ricavata da **risorse energetiche naturali** sono spiegati in modo interessante tramite l'utilizzo di modelli e numerosi esperimenti.

305054 ENERGIE RINN. 140,00 €



Macchine semplici

40 modelli, come veicoli con sterzo, bulldozer, gru, girandola, permettono di **entrare nel mondo della tecnica giocando**. L'elevato numero di componenti lascia spazio alla creatività.

305048 MACCHINE 70,00 €



Meccanica

Grazie ai 30 modelli realizzabili con questo prodotto sarà possibile chiarire i dubbi riguardanti le **aree tematiche della meccanica e della statica**.

305049 MECCANICA 85,00 €



Fisica 2.0

Questo set, attraverso la costruzione di vari modelli, dà la possibilità di **indagare principi fisici** legati a accelerazione, velocità e reazioni a catena.

312767 FISICA 2.0 85,00 €



Elettronica

Circuiti semplici, collegamenti in serie o in parallelo, circuiti elettronici con transistor, condensatori, resistori e LED. Passo dopo passo, questo set di costruzione **insegna i principi base dell'elettronica**.

305053 ELETTRONICA 100,00 €



Idraulica

Questo set di costruzione **insegna le basi dell'idraulica** attraverso il gioco. L'impianto idraulico fischertechnik funziona con acqua, dimostrando come la forza può essere trasmessa attraverso mezzi liquidi.

327266 IDRAULICA 85,00 €



Ottica e luce

Un kit per sperimentare con la **luce grazie a moltissimi modelli**: un microscopio, una lente di ingrandimento, un telescopio o un periscopio con lenti ottiche con diverse distanze focali e numerosi componenti.

305051 OTTICA 80,00 €



Pneumatica

Un kit per **insegnare i principi della pneumatica** mostrando il funzionamento di compressore, valvole e cilindri.

305052 PNEUMATICA 95,00 €



Kit tematici di scienze



Studiamo la chimica

Questo kit introduce soluzioni e miscele, filtrazione ed evaporazione, soluzioni alcaline e acide e come ossigeno e diossido di carbonio influenzano le reazioni. Manuale con schede per esercizi incluso.

288142 KIT CHIMICA 61,00 €



Studiamo l'energia

Il kit viene usato per studiare il generatore, come ottenere elettricità da una patata, la costruzione di una ruota idraulica e come l'energia deriva dal sole e dal vento. Manuale con schede per esercizi incluso.

288141 KIT ENERGIA 206,00 €



Studiamo l'elettricità e il magnetismo

Il kit contiene attrezzature per lo studio dell'elettricità prodotta per strofinio, circuiti elettrici, conduttori, magnetismo ecc. Manuale con schede per esercizi incluso.

288139 KIT ELETTRICITÀ 109,00 €



Studiamo la meccanica

Il kit viene usato per studiare forza, galleggiamento, piano inclinato, leva, attrito radente e volvente, ingranaggi, elasticità e molto altro. Manuale con schede per esercizi incluso.

288138 KIT MECCANICA 146,00 €



Studiamo l'aria e l'acqua

Questo kit viene usato per studiare la compressione dell'aria, le proprietà dell'acqua, come funziona un sifone e moltissimi altri fenomeni.

Manuale con schede per esercizi incluso.
288143 KIT ARIA E ACQUA 136,00 €



Studiamo il suono

Il kit viene utilizzato per studiare l'origine, la propagazione, l'amplificazione, il tono e l'isolamento del suono e costruire una linea telefonica. Manuale con schede per esercizi incluso.

288144 KIT SUONO 87,80 €



Studiamo luce e colore

Questo kit viene utilizzato per studiare la propagazione lineare della luce, la riflessione della luce da uno specchio, la rifrazione con vari tipi di lenti e la miscelazione dei colori. Manuale con schede per esercizi incluso.

288140 KIT LUCE E COLORE 102,00 €



Studiamo il calore

Il kit copre i seguenti argomenti: fusione, conduzione e radiazione di calore, espansione del gas, materia liquida e solida. Manuale con schede per esercizi incluso.

288145 KIT CALORE 166,00 €

Cos'è

Una linea di LEGO Education per la scuola primaria e secondaria pensata come supporto alla comprensione di scienze e tecnologia. Include attività didattiche solo apparentemente ludiche che permettono di capire, studiare e approfondire strutture, meccanismi, velocità, attrito, equilibrio, ecc.

Perché sceglierle

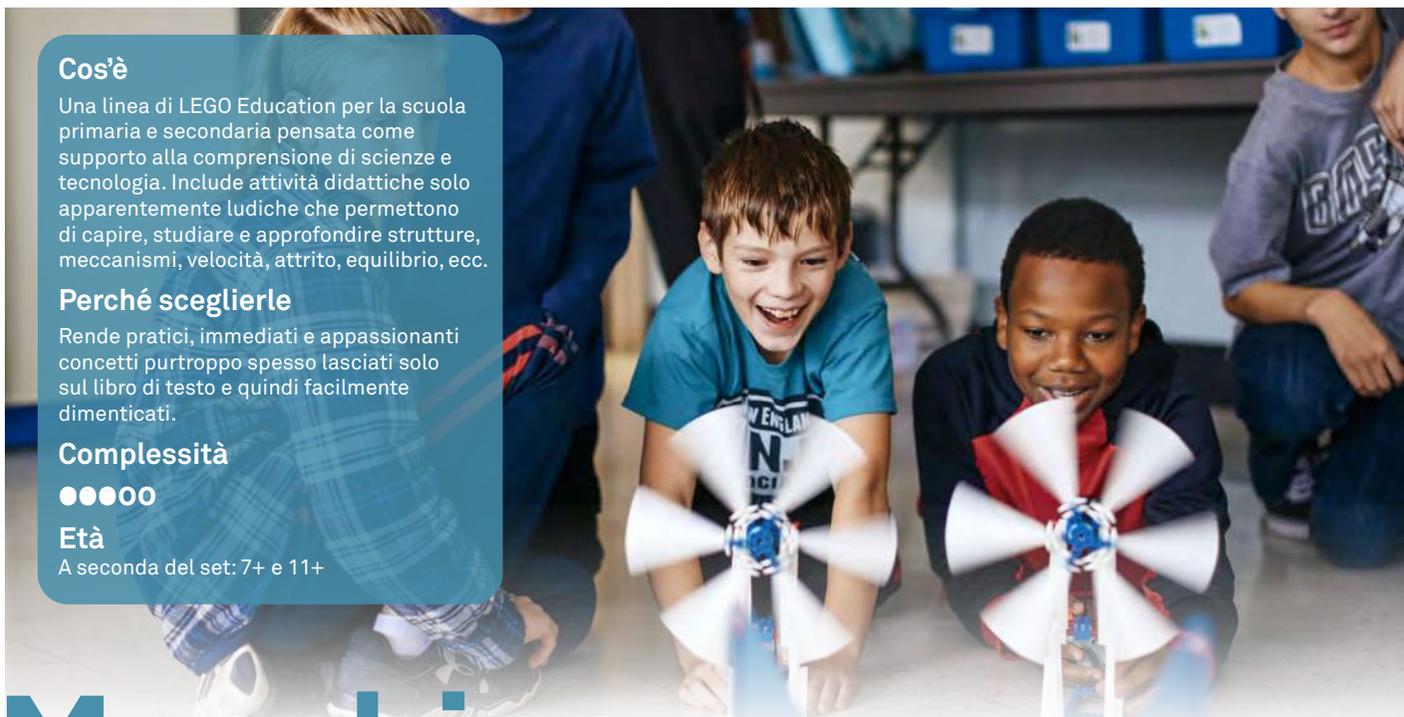
Rende pratici, immediati e appassionanti concetti purtroppo spesso lasciati solo sul libro di testo e quindi facilmente dimenticati.

Complessità



Età

A seconda del set: 7+ e 11+



Macchine e meccanismi

Dar forma e comprendere il mondo... un mattoncino alla volta

Scuola primaria

Macchine semplici

Questo set di costruzione permette – grazie ai pezzi e soprattutto ai contenuti didattici inclusi – di sviluppare ben 16 modelli complessi, 4 modelli principali e 4 modelli per il problem-solving che consentono agli studenti di esplorare e comprendere il funzionamento delle macchine semplici.

Facilita lo sviluppo di **competenze scientifiche**, osservazione, ragionamento, riflessione e pensiero critico. Incoraggia lo sviluppo e l'apprendimento di un **metodo di lavoro per progetto**, passando per la raccolta di dati e alla successiva descrizione dei risultati.



Scuola secondaria

Macchine motorizzate semplici

Un passo in più nel mondo reale, uno **strumento di indagine più accurato del mondo che ci circonda**.

Questo set include mattoncini, pezzi unici e istruzioni per realizzare – guidati passo-passo - ben 18 modelli articolati.

E' ideale per rendere creative, vive, tangibili e comprensibili discipline talvolta vissute dagli studenti come aride o più complesse da afferrare, come tecnologia, scienze e matematica.

Permette di illustrare in maniera ludica coinvolgente ed entusiasmante, una vasta gamma di concetti spesso avvertiti come troppo teorici o legati a formule aleatorie, quali **forza, moto, energia**. Quanto è più facile capire l'attrito confrontando l'aderenza di due auto che montano pneumatici diversi? Quanto è più facile "vedere" e percepire la forza necessaria a spostare un oggetto costruendo una bilancia con le proprie mani?

Nell'unione di mattoncini, motori e contenuti didattici prende vita la creatività, la capacità di affrontare criticamente e personalmente un problema, la voglia di mediare e collaborare. E soprattutto si **consolidano le cosiddette "capacità del XXI secolo"** richieste e pretese dalla società e dai contesti lavorativi emergenti, cui la scuola secondaria non può sottrarsi.

Per ulteriori attività sui meccanismi con LEGO rimandiamo alla sezione Robotica di questo catalogo.

Età: 11+



Il suo utilizzo sistematico in classe abitua gli studenti a riconoscere macchine semplici intorno a loro, di comprendere i principi alla base di queste macchine e di acquisire familiarità con il lessico correlato: ingranaggi, ruote e assi, leve e pulegge. Include una guida per l'insegnante.

Esiste anche un set più semplice, **Prime macchine semplici** (204877) ideale per iniziare con i più piccoli o con studenti più in difficoltà, descritto nella sezione Robotica di questo catalogo.

Età: 7+

288236 SET MACCHINE SEMPLICI

59,00 €

246498 MACCHINE MOTORIZZATE SEMPLICI

177,00 €

Superstuff è il progetto per l'artigianato digitale nato all'interno di The FabLab.

Le macchine di Leonardo che compongono questa linea sono set educativi in betulla realizzati digitalmente che offrono agli studenti la possibilità di ricreare con le proprie mani, senza colla o utensili, le invenzioni più amate del genio di Vinci.



Massimo Temporelli,
presidente e founder
di The FabLab



Alante

Leonardo aveva un grandissimo sogno: il volo. L'**alante** che l'inventore toscano immaginò e disegnò sul Codice Atlantico è il suo progetto più vicino a raggiungere questo obiettivo.

Anche se i materiali troppo pesanti e fragili hanno reso inutile ogni suo sforzo, questa macchina volante non smette di suscitare ammirazione per ingegneria e design.

Questo set fai da te è ideale per ispirare gli studenti e far loro comprendere gli sforzi progettuali, l'inventiva, la grandezza ma anche i limiti e gli **errori** di un genio che non ha mai smesso di guardare oltre le nuvole.

Il **set per la classe** è composto da 12 alianti ed è pensato per far lavorare gli studenti a coppie, in modalità cooperativa.

328284 ALIANTE
328292 SET PER LA CLASSE

20,40 €
230,00 €

Catapulta

Tratta dal Codice Atlantico, la **catapulta di Leonardo** è una macchina da guerra micidiale, in grado di sfruttare l'elasticità del legno per gettare i proiettili a distanze incredibili.

Ma i tempi sono cambiati e non sono più propositi belligeranti a suscitare interesse per questa macchina, quanto la sua capacità di illustrare agli studenti concetti quali **gravità, braccio, potenza, gittata**, tensione/torsione/trazione attraverso un'attività pratica da loro intrapresa in prima persona.

Il nome deriva dal greco *kata pelta*, ovvero "attraverso lo scudo": il pelta è il piccolo scudo di legno e cuoio dei peltasti, schermagliatori greci, perché originariamente era un tipo di macchina specifica che scagliava dardi capaci di trapassare le corazze meno robuste, anche se oggi indica più genericamente macchine in grado di lanciare oggetti lontano.

Il **set per la classe** è composto da 12 catapulte ed è pensato per far lavorare gli studenti a coppie, in modalità cooperativa.

328285 CATAPULTA
328293 SET PER LA CLASSE

20,40 €
230,00 €



Martello

Il **martello a camme**, tratto dal Codice Madrid, è un dispositivo utilissimo nei cantieri perché capace di trasformare il moto rotatorio in un moto alternato, utile ad esempio per battere il ferro o frantumare la pietra nei tanti cantieri rinascimentali.

Grazie a questo strumento didattico si potranno approfondire, attraverso un'attività pratica, entusiasmante e solo apparentemente ludica concetti quali **forza, energia, meccanismi di trasmissione, moto e sua trasformazione**.

Il **set per la classe** è composto da 12 Martelli ed è pensato per far lavorare gli studenti a coppie, in modalità cooperativa.

328286 MARTELLO
328291 SET PER LA CLASSE

20,40 €
230,00 €

Ponte

Descritto nel Codice Atlantico, questo **ponte autoportante** è un fantastico esempio della capacità di Leonardo di semplificare strutture complesse, rendendolo un esempio perfetto di genialità per semplicità costruttiva e strutturale.

È uno strumento didattico capace di approfondire concetti legati all'insegnamento di **scienze e tecnologia** (portata, scarico, equilibrio), della **matematica** (algoritmi ripetitivi e ricorsivi), di **geografia e storia** (ad esempio approfondendo i *rainbow bridge* cinesi che già prima del 1200 si basavano su principi simili a quelli messi in gioco da Leonardo), ma anche di far riflettere sulla necessaria capacità di essere metaforicamente e personalmente leggeri e "autoportanti" in un mondo in costante divenire e trasformazione come quello che il XXI secolo ci impone.

Il **set per la classe** è composto da 12 ponti ed è pensato per far lavorare gli studenti a coppie, in modalità cooperativa

328287 PONTE
328290 SET PER LA CLASSE

12,30 €
140,00 €



AG

RI

FO

OD

Stampante 3D alimentare
Erboristeria
Green e idroponica



Agrifood

**Iniziare a scuola oggi,
per preservare il mondo che ci ospiterà domani**

Scopri di più su GrowRoom - Orto in classe
nella sezione Spazi d'apprendimento
innovativi di questo catalogo!

Con il termine Agrifood ci si riferisce all'attività di produzione di alimenti agricoli, ovvero di quegli elementi che richiedono tempo, lavoro, ingegno e sistemi specifici per essere prodotti (distinguendosi ad esempio in questo da caccia, pesca e raccolta di elementi spontanei).

È un'attività che contraddistingue fin dal Neolitico, da quando cioè l'uomo ha cominciato a proteggere le specie vegetali di cui si nutre. Nel corso dei secoli epidemie, carestie, mutate condizioni hanno portato a un progressivo ripensamento delle tecniche e degli approcci utilizzati e quindi a un'innovazione costante dell'approccio a questa necessità di protezione.

Oggi invece ci troviamo ad affrontare una **crisi di tipo ambientale** che non prescinde da cause legate anche al settore agrario e che soprattutto ne influenzerà lo sviluppo.

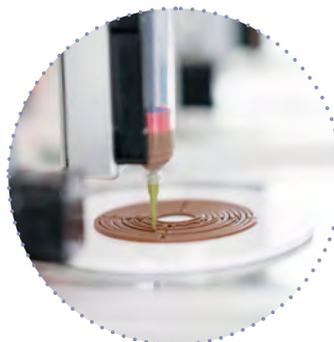
Tale rottura rende sempre più necessario **ripensare a paradigmi e tecniche**, adattando le necessità alimentari di una popolazione mondiale in crescita esponenziale a condizioni climatiche più avverse. Un ripensamento di questo tipo può **ripartire dalla scuola**.

Educazione agroalimentare

Esistono oggi serre, strumenti di analisi e di simulazione per la didattica che permettono di analizzare e concepire già in classe sistemi alimentari più resistenti e dare forma al futuro dell'agricoltura, con una particolare attenzione alle tematiche legate:

- Alla sostenibilità e alla tutela ambientale
- All'innovazione
- All'alimentazione sana, corretta e responsabile

In queste pagine abbiamo raccolto alcune **idee per lavorare su un aspetto così fondamentale per il futuro di tutti**.





Guarda
il video!

Cos'è

Una stampante 3D che non utilizza filamenti plastici per funzionare ma alimenti

Perché sceglierla

Per riflettere sull'alimentazione e - al tempo stesso - affrontare un'attività creativa sviluppata sulla stampa 3D e improntata sulle STEAM

Complessità

●●●●●

Età

6+

Immagina. Progetta. Crea.
Mangia.

Focus 3D Food Printer

Cos'è una stampante 3D alimentare

Stampare materiale edibile, per lavorare sia sulla **stampa 3D** che sull'**educazione alimentare** contemporaneamente da oggi è possibile!

La **stampante alimentare Focus 3D Food Printer** è infatti una stampante 3D che non utilizza filamenti plastici per funzionare ma alimenti: non solo cioccolata, ma diversi materiali, tra cui frutta e verdura, perfetti per sensibilizzare gli studenti sull'importanza di una corretta alimentazione in modo divertente e motivante.

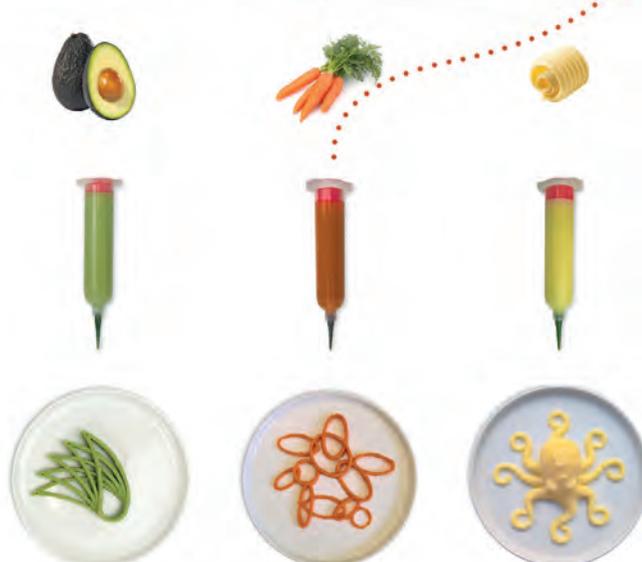
Come utilizzare una stampante 3D alimentare

Mentre si **riflette sull'alimentazione** i ragazzi sono impegnati in un'**attività creativa** sviluppata sulla stampa 3D, improntata sulle **STEAM** e perfetta da proporre in un **ambiente di apprendimento innovativo**, una **biblioteca** che vuole coinvolgere la cittadinanza con percorsi educativi o un **MakerSpace** che vuole davvero aprirsi al territorio con proposte originali.

- **Facile da usare:** è sufficiente scaricare il progetto che si vuol realizzare, scegliere il materiale e inviare queste informazioni alla stampante **via cavo USB o Wi-Fi**
- **Utilizzabile con diversi ingredienti:** è sufficiente riempire le cartucce riutilizzabili e sostituirle quando si desidera modificare il materiale
- Può funzionare anche con **materiale alimentare di scarto:** apre le possibilità di attività e approfondimenti sul riciclo e la responsabilità ambientale.
- **Facile da trasportare in modo sicuro:** si piega in una valigetta che può essere trasportata agevolmente

316187 FOCUS 3D FOOD PRINTER

3.900,00 €



1 | 325338



2 | 326427



3 | 327248



4 | 327246



5 | 312486



6 | 327247



1 | Estrattore per oli essenziali 12 Lt Plus

L'estrattore per oli essenziali (comunemente chiamato alambicco o distillatore) è costruito interamente in acciaio inox ed è dotato di **tutti i componenti per poter effettuare il processo di estrazione degli oli essenziali**: caldaia di riscaldamento, griglia inferiore e superiore, condensatore 'tubo in tubo', buretta di raffreddamento in vetro PIREX, tubo di collegamento e manuale d'uso.

325338 ESTRATTORE PER OLI ESSENZIALI 12 LT PLUS 1.050,00 €

2 | Maceratore 125 Lt

Il maceratore è costruito interamente in acciaio inox ed è dotato di **tutti i componenti per poter effettuare il processo di macerazione**:

- Contenitore delle piante e liquido di estrazione con fondo bombato
- Cesta forata per carico materia prima
- Coperchio ermetico
- Valvola di scarico prodotto
- Piedi di supporto

326427 ESTRATTORE PER OLI ESSENZIALI 12 LT PLUS 880,00 €

3 | Estrattore professionale

Caratteristiche tecniche:

- Dimensioni 500x1.000x500h mm
- Capacità vasca 20 Lt
- Durata ciclo estrazione 30-50 min
- Capacità carico erbe fino a 2 kg
- 3 griglie forate
- Potenza elettrica installata 2 kW
- Alimentazione 220 V

312392 ESTRATTORE PROFESSIONALE 5.900,00 €

4 | Molino trita piante

Il molino trita piante viene costruito interamente in acciaio inox ed è dotato di **tutti i componenti per poter effettuare il taglio di piante secche, radici e semi**. È composto da una serie di coltelli, 5 setacci con fori da 1,5-3-5-8-12 mm, pestello di carico, serie di 5 sacchi per raccolta del prodotto tritato. L'operazione di tritatura dei materiali viene fatta mediante un serie di coltelli rotanti all'interno della camera di macinazione, dove verrà immesso il materiale da lavorare.

327246 MOLINO TRITA PIANTE 990,00 €

5 | Termoformatrice per progetti green

La termoformatrice consente la produzione di prototipi e serie di produzione brevi nella tecnologia di termoformatura. Questa tecnologia consente la **produzione di custodie, imballaggi e persino componenti strutturali, nonché oggetti già pronti**, basati su modelli realizzati utilizzando la stampa 3D.

Il produttore offre lastre con uno spessore da 0,5 mm a 3 mm. Il sistema è aperto, è possibile lavorare sui propri materiali: ABS, PVC, PETG, PE, PP, PC, PMMA e funziona su fogli con formato A4 standard.

Tutti gli elementi di costruzione sono in alluminio e l'intero processo di termoformatura viene eseguito automaticamente grazie all'utilizzo di un'elettronica dedicata, controllata utilizzando un **touch screen a colori**, che offre un grande comfort di lavoro.

320661 TERMOFORMATRICE PER PROGETTI GREEN 1.500,00 €

6 | Set 10 flaconi contagocce

Set composto da 10 flaconi con pipetta contagocce. Capacità: 10 ml.

I flaconi vengono **utilizzati per contenere gli oli essenziali** a seguito dell'estrazione in corrente di vapore per mezzo dell'estrattore (distillatore).

327247 SET 10 FLACONI CONTAGOCCE 10,00 €

1 | 325715



2 | 326092



3 | 327248



4 | 326180



5 | 325714



6 | 215359



1 | Estrattore a microonde 100 ml

L'estrattore a microonde per oli essenziali è costruito interamente in vetro ed è dotato di tutti i componenti per poter effettuare il processo di estrazione degli oli essenziali: beuta vetro 100 ml per materia prima, curva di raccordo, condensatore, beuta raccolta estrazione, morsetti di fissaggio, pipette in plastica e provette in vetro. La fornitura non comprende il forno a microonde.

325715 ESTRATTORE A MICROONDE 100 ML 180,00 €

2 | Forno a microonde

Caratteristiche principali:

- Potenza massima di 900 W (microonde) e 1.000 W (griglia)
- Capacità netta di 30 litri
- Pannello di controllo con display digitale
- Funzione Grill e funzionamento combinato e forno a microonde
- Timer digitale (da 0 a 95 minuti)
- Blocco di sicurezza
- Dimensioni 25,8x43,9x36 cm

326092 FORNO A MICROONDE 75,90€

3 | Essiccatore 10 cestelli

Il kit include: motore con sistema elettronico Dryset Pro, tunnel di essiccazione in materiale plastico, 10 cestelli in materiale plastico e un manuale d'uso e guida all'essiccazione.

- Tunnel di essiccazione in materiale plastico
- 10 cestelli in materiale plastico
- Potenza massima 480W
- Dimensioni esterne 27x27x82 cm - Capacità indicativa 4/6 kg

327248 ESSICCATORE 10 CESTELLI 201,00 €

4 | Bilancia portatile

Questa bilancia è stata appositamente progettata per una pratica conservazione. Il suo design sottile e salvaspazio consente agli utenti di impilare fino a quattro bilance, risparmiando spazio prezioso quando la bilancia non è in uso.

- Dettagli prodotto
- Capacità massima 620 g
- Risoluzione 0,1 g
- Dimensione piatto: 125x132 mm

326180 BILANCIA PORTATILE 40,00 €

5 | Piastra induzione

Caratteristiche principali:

- Potenza: 2000 W
- Alimentazione: 230 V AC 50 Hz
- Pannello: touch
- Cavo alimentazione: schuko
- Impostazione: tempo, potenza, temperatura

325714 PIASTRA INDUZIONE 69,00 €

326088 SET PENTOLE 140,00 €

6 | Kit vetreria

Il kit contiene vetreria come becher, cilindri, spruzzette, ecc. per le esigenze generali dei laboratori. Il contenuto del kit nel dettaglio è descritto sul sito.

215359 KIT VETRERIA 202,00 €



LED AeroGarden Kit - Coltivare in classe

Un piccolo orto indoor, privo di terreno, che fa crescere le piante più velocemente rispetto alla normale coltivazione. Grazie alla tecnologia di coltivazione idroponica avanzata, crea un ambiente ideale per far crescere le piante naturalmente e in modo più rapido.

La confezione dello smart garden comprende:

- Kit di semi e kit di nutrienti
- Sistema di illuminazione con lampade a LED

Dimensioni: 60x40x30cm

329146 LED AEROGARDEN KIT

200,00 €

328504 KIT SEMI INSALATA

25,00 €



Serra idroponica Grow box

Questo kit è completo di tutti gli elementi per partire con una coltivazione domestica, dalla germinazione alla fioritura.

Nel kit sono presenti:

- Grow box in mylar per coltivazione idroponica
- Aspiratore d'aria calda ed esausta
- Sistema idroponico completo, proporzionato per la grow box inclusa nel kit
- Fertilizzanti per tutto il ciclo delle piante e accessori per la germinazione o talee

Assemblare il tutto è semplicissimo, basta seguire il libretto di istruzioni ed il gioco è fatto, ci vogliono soltanto pochi minuti.

320057 SERRA IDROPONICA GROW BOX

508,00 €



Ortokit set per la classe

Un pratico contenitore con coperchio include un kit per l'orto per rendere autonomi 25 studenti dotando ogni bambino di palette, guanti, tre vasetti biodegradabili, tre bustine di semi, tre pastiglie in fibra di cocco, guida per l'orto. **Questo kit, ideale per la classe, include:**

- 1 box di contenimento
- 25 palette
- 25 paia di guanti
- 75 vasetti biodegradabili
- 75 bustine di semi
- 75 pastiglie in fibra di cocco
- Guida per l'orto

323840 ORTOKIT SET PER LA CLASSE

280,00 €



pH-metro tascabile

Questo strumento è un tester pH dotato di funzioni avanzate per la misura del pH di soluzioni nutritive per applicazioni in idroponica.

Caratteristiche principali:

- Un solo pulsante per tutte le operazioni
- Elettrodo pH sostituibile
- Precisione ± 0.2 pH

318521 PH-METRO TASCABILE

45,00 €



Misuratore universale Luce - Umidità e pH

Il misuratore universale permette di valutare le tre fasi principali, che servono per la crescita e lo sviluppo delle piante.

Caratteristiche:

- Misura luce, umidità e Ph
- Semplice da usare: basta piantarlo nel suolo
- Non servono batterie

317512 MISURATORE UNIVERSALE LUCE - UMIDITÀ E PH

14,90 €



Serra a 3 ripiani

Caratteristiche principali:

Struttura portante e ripiani in acciaio verniciato a polveri epossidiche per una lunga durata, telo di copertura in materiale plastico trasparente di elevata qualità a lunga durata, resistente ai raggi UV, doppia cerniera di apertura per un facile accesso ai ripiani, senza telo può essere utilizzata nei mesi estivi come fioriera da esterno. Dimensioni: 70x50xh125 cm

317513 SERRA A 3 RIPIANI

28,50 €

LAB ORA TORI INN OVA TIVI

Laboratori scientifici
Laboratori tecnici e professionalizzanti
Laboratori specialistici

Laboratori didattici innovativi



Sfoggia online
il catalogo
dedicato



Quello che stai leggendo non è il nostro
unico catalogo!

Scopri il catalogo dedicato ai Laboratori
didattici innovativi.

Diviso tra laboratori scientifici, tecnici
e specialistici, nelle prossime pagine
troverai solo una piccola selezione dei
nostri prodotti.

Scopri tutto il catalogo in formato
digitale:

www.campustore.it/cataloghi.

Desideri ricevere il cartaceo?
Scrivici a info@campustore.it
e te lo invieremo gratuitamente!

Cosa si trova nel catalogo Laboratori didattici innovativi?

**Laboratori
scientifici**



**Laboratori tecnici
e professionalizzanti**



**Laboratori
specialistici**



Laboratori scientifici

1 | 290840



2 | 304122



3 | 327418



4 | 295183



5 | 215268



6 | 295045



7 | 181169



8 | 326706



1 | Microscopio biologico binoculare

Microscopio da didattica per applicazioni di routine. Sorgente luminosa LED bianco, controllo della luminosità tramite un reostato.

290840 MICROSCOPIO BIOLOGICO BINOCULARE 362,00 €

2 | Microscopio biologico con tablet

Microscopio biologico binoculare digitale con tablet. Obiettivi 4x, 10x, 40x, 100x, testata di osservazione binoculare inclinata a 30° e girevole.

304122 MICROSCOPIO BIOLOGICO CON TABLET 1.170,00 €

3 | Stereomicroscopio binoculare zoom

Testa binoculare inclinata di 45° rotazione di 360°, regolazione diottrica con entrambi gli oculari, oculari WF10x / 21 mm.

327418 STEREO MICROSCOPIO BINOCULARE 402,00 €

4 | Kit di microscopia

Tutto il necessario per fare esperienza con i microscopi: coloranti, vetrini, forbici, pinze, ecc. Lista completa del materiale incluso sul sito.

287314 KIT MICROSCOPIA 99,00 €

5 | Kit nanotecnologie

Il kit contiene 14 esperimenti che favoriscono la comprensione degli effetti delle nanotecnologie. Il kit fornisce anche 9 esempi di lezione.

291769 KIT NANOTECNOLOGIE 330,00 €

6 | Celestron CPC Deluxe 800 HD

Il CPC Deluxe 800 HD rappresenta il più trasportabile telescopio astronomico con rivoluzionario sistema ottico EdgeHD.

295045 TELESCOPIO CELESTRON 2.700,00 €

7 | Tellurio Elettrico

Mezzo facile e suggestivo atto a studiare, seguire ed illustrare alcuni dei principali fenomeni della geografia astronomica.

181169 TELLURIO ELETTRICO 449,00 €

8 | Luna da cattedra

Luna in scala che galleggia in aria. Rimane sospesa grazie ad un perfetto equilibrio di forze magnetiche e può ruotare addirittura su se stessa.

326706 LUNA DA CATTEDRA 106,00 €

Laboratori scientifici

1 | 313765



2 | 215268



3 | 315650



4 | 318660



5 | 297771



6 | 318633



7 | 216029



8 | 288883



1 | Sistema Biotech per scoperta DNA

Il kit contiene: termociclatore PCR, sistema elettroforesi con illuminatore integrato e micropipetta 2-20 microl.

313765 SISTEMA BIOTECH PER LA SCOPERTA DEL DNA 1.900,00 €

5 | Interfaccia VinciLab

Un moderno sistema grafico di Data-collection che può essere usato da solo e con il PC, in aula e all'aperto.

297771 VINCILAB 443,00 €

2 | Complesso di fisica "Scuola Attiva"

Le cinque collezioni di fisica della serie "Scuola Attiva" possono essere acquistate in un unico complesso. 85 esperimenti realizzabili.

215268 COMPLESSO DI FISICA 1.510,00 €

6 | pHmetro da banco digitale

pHmetro da banco digitale a microprocessore, risoluzione $\pm 0,1/0,01$ pH. Display grafico a colori di grandi dimensioni retroilluminato.

318633 PHMETRO DA BANCO DIGITALE 625,00 €

3 | Leggi della meccanica in valigetta

La valigetta contiene una serie di accessori e dispositivi che permettono la realizzazione di un gran numero di esperimenti.

315650 LEGGI DELLA MECCANICA 428,00 €

7 | Torso umano maschile-femminile

Torso umano a grandezza naturale, smontabile in 38 parti. Tutti i particolari, i colori e i forami sono realizzati in plastica di elevata qualità.

216029 TORSO UMANO MASCHILE-FEMMINILE 195,00 €

4 | Banco ottico PRISMATIC

Questo banco ottico, robusto e solido, è ottimo per effettuare diversi tipi di esercizi su ottica e rifrazione.

318660 BANCO OTTICO PRISMATIC 547,00 €

8 | Chimica degli alimenti

Questo kit include tutto il necessario per la ricerca di alcuni principi nutritivi negli alimenti.

288883 CHIMICA DEGLI ALIMENTI 99,80 €

Guarda
il video!

CampusIndustry 4.0

La stazione di training compatta e multifunzione

La stazione CampusIndustry 4.0 è l'ultima novità di Campustore per i laboratori di mecatronica e i corsi di training nel settore dell'automazione industriale.

È stata progettata avvalendosi di una lunga esperienza nel campo dell'insegnamento e formazione Siemens con l'obiettivo di soddisfare le attuali esigenze didattiche degli istituti tecnici, professionali, dei centri di formazione, dell'università e delle aziende che desiderano formare personale qualificato.

È realizzata con materiali fischertechnik e con l'integrazione di diversi componenti in alluminio per assicurare robustezza alla struttura presentandola così al settore professionale.

Training a più livelli

È possibile passare dalla gestione di semplici automazioni che riguardano la movimentazione dei nastri trasportatori, allo studio dei sensori e trasduttori di segnali digitali, acquisire conoscenze in ambito elettropneumatico, gestire movimentazioni e posizionamenti degli assi tramite encoder, utilizzare i segnali PWM, di affrontare lo studio di segnali analogici, e tramite i sistemi IoT, per acquisire infine le competenze riguardanti le tecnologie di informazione e comunicazione legate ai processi industriali caratterizzanti l'industria 4.0.

Esempi delle competenze/obiettivi raggiungibili:

- Livello 1: gestione nastri trasportatori e fotocellule
- Livello 2: lavorazioni semplici
- Livello 3: lavorazione complesse
- Livello 4: movimentazioni combinate
- Livello 5: studio dei segnali analogici
- Livello 6: segnali PWM
- Livello 7: encoder
- Livello 8: gestione avanzata del magazzino
- Livello 9: IoT e industry 4.0

Una stazione compatta

Le dimensioni compatte della stazione (circa 60 x 50 cm) includono tutti i componenti necessari per la sperimentazione e lo spazio per alloggiare i PLC.

Funziona a 24 volt, alimentata direttamente da qualsiasi PLC con output digitali o a relè.

7 sezioni per definirla multifunzione

Questa stazione presenta notevoli potenzialità con sezioni che possono essere usate singolarmente o combinate assieme a vari livelli e in un'ampia gamma di modalità:

- **Sezione 1:** nastro Trasportatore bidirezionale con fotocellule e lavorazione singola
- **Sezione 2:** come sezione 1 con l'aggiunta della lavorazione multipla gestibile da segnale PWM
- **Sezione 3:** aggiunta del sistema di comunicazione tra i due nastri con aggiunta del **finecorsa**
- **Sezione 4:** manipolatore elettropneumatico composto da cilindro a doppio effetto gestito da una elettrovalvola 5/2 bistabile, da un cilindro a semplice effetto gestito da una valvola 3/2 monostabile e da una ventosa per la presa e spostamento dei pezzi
- **Sezione 5:** nastro trasportatore bidirezionale con sistema di simulazione saldatura e forno con apertura porta elettropneumatica con rilevamento e regolazione analogica della temperatura
- **Sezione 6:** magazzino automatizzato per il prelievo e deposito dei pezzi composto da un braccio robotico con posizionamento assi tramite **encoder motor** e segnale analogico per il rilevamento del colore dei pezzi
- **Sezione 7:** segnalazioni luminose gestibili

Inoltre la stazione può essere interfacciata ai sistemi inerenti all'industria 4.0.

328500 CAMPUSINDUSTRY 4.0 CON PLC
328211 CAMPUSINDUSTRY 4.0 SENZA PLC
CONTATTACI PER UNA QUOTAZIONE!



UniTrain Lucas Nuelle

Impara a fare training con metodo con questo sistema per Istituti Tecnici, Professionali, Università, CFP e aziende

Acquisire conoscenze e abilità pratiche in ambiti tecnici sempre più complessi in cicli di tempo sempre più brevi è la sfida maggiore per la **formazione tecnica**, sia attuale che futura.

Questa sfida può essere affrontata con l'aiuto del sistema UniTrain, un'interfaccia connessa a PC con tool interattivi studiata per la **sperimentazione e la formazione in ingegneria elettrica ed elettronica**.

UniTrain si configura come la perfetta combinazione di programmi teorici di apprendimento con uno strumento fisico per trasformare la conoscenza teorica in esercitazioni pratiche tramite un'unica interfaccia.

Il metodo di training didattico comprende elementi chiave come:

- Interfaccia UniTrain con ingressi analogici/digitali e uscite di alimentazione necessarie per la sperimentazione
- 120 strumenti virtuali per il controllo dell'interfaccia
- LabSoft con oltre 130 programmi di apprendimento in tutte le aree dell'ingegneria elettrica
- Montaggio di schede sperimentali e uscite di tensione aggiuntive (trifase)

I vantaggi di UniTrain

- Sistema di addestramento universale
- Interfaccia mobile e utilizzabile ovunque
- Promuove l'apprendimento individuale
- Competenza pratica attraverso la sperimentazione
- Elevata motivazione attraverso requisiti dinamici
- Training per l'intero campo dell'ingegneria elettrica
- Sperimentazione sicura con tensioni bassissime



Il set base UniTrain è composto da i due moduli di questa immagine e il software di gestione.
 A seconda delle proprie necessità ai moduli va aggiunto uno o più dei pacchetti accessori presenti nella pagina seguente.
327261 UNITRAIN SET BASE
CONTATTACI PER UNA QUOTAZIONE!

Panoramica dei corsi di apprendimento UniTrain

Cos'è un corso UniTrain?

Un corso di apprendimento comprende tutto il materiale teorico e pratico necessario per la formazione di un determinato argomento di studio.

Include quindi un corso interattivo teorico da seguire tramite PC da utilizzare insieme all'interfaccia UniTrain completa dei moduli specifici su cui lo studente farà la sperimentazione pratica. A fine corso il software propone un test per la verifica delle competenze acquisite.



I corsi elencati qui di lato sono solo una piccola selezione dei corsi UniTrain. Lucas Nuelle infatti mette a disposizione più di 500 corsi! Se vuoi saperne di più contattaci scrivendo una mail a info@campustore.it

N.B.: Per poter usufruire dei corsi è necessario l'acquisto del Set base UniTrain.



Corso	Codice Lucas Nuelle	Codice CampuStore
Elettronica di base		
Tecnologia	DC SO4206-1A	328422
Tecnologia	AC SO4206-1B	328423
Semiconduttori	SO4206-1C	328424
Circuiti elettronici di base	SO4206-1D	328425
Magnetismo ed elettromagnetismo	CO4204-4A	328426
Tecnologia digitale	SO4206-1F	328427
Circuiti sequenziali	SO4206-1G	328428
Macchine elettriche ed elettronica di potenza		
Macchine a corrente continua	CO4204-7S	328429
Macchine asincrone	CO4204-7T	328430
Macchine sincrone e ad anello scorrevole	CO4204-7U	328431
Motore passo-passo	CO4204-7W	328432
Motore lineare	CO4204-7X	328433
BLDC / servomotore	CO4204-7Z	328434
Trasformatore trifase	CO4204-7Y	328435
Convertitori di potenza autocommutati	CO4204-7M	328436
Ingegneria energetica		
Convertitori potenza commutati in linea	CO4204-7N	328437
Il convertitore di frequenza guida	CO4204-7P	328438
Misure di protezione e tipi di rete elettrica	CO4204-4M	328439
Sistemi di controllo / protezione circuiti	CO4204-4N	328440
Fotovoltaico	CO4204-3A	328441
Celle a combustibile	CO4204-3C	328442
Processo transitorio in corrente continua e alternate reti	CO4204-3B	328443
Tecnologia di misurazione e controllo		
Misura di valori elettrici V/I/P/cos-phi/f	CO4204-8A	328444
Misura di valori non elettrici temp./press/forza	CO4204-8B	328445
Misura di valori non elettrici spostamento /angolo /velocità	CO4204-8C	328446
Misure RLC	RLC CO4204-8D	328447
Introduzione pratica a tecnologia di controllo	CO4204-8J	328448
Controllo servomotore tecnologia	CO4204-8H	328449
Nozioni di base Industria 4.0		
Sensori per automazione	CO4204-8U	328450
Nozioni di base sulla tecnologia PLC	CO4204-8M	328451
Nozioni di base sui sistemi fisici informatici	CPS	328452
Pneumatica / Elettropneumatica	CO4205-5F	328453
Networking e sicurezza informatica	CO4205-4Q	328454
Set base di addestramento robot	CRT 10	328455
Robotica con UniTrain	CRT11	328456
Tecnologia robotizzata per applicazioni meccatroniche	CRT12	328457
Automotive ed elettricità		
Sensori per autoveicoli	CO4204-7F	328458
Fondamenti di dispositivi elettronici	SO42006-1J	328459
Segnali PWM nell'ingegneria automobilistica	CO4204-7J	328460
Generatori trifase	CO4204-7D	328461
Generazione di impulsi e sistemi di accensione	CO4204-7C	328462
Sistema di iniezione diesel common rail	CO4204-6X	328463
Sistemi di controllo della trazione	CO4204-6W	328464
Airbag, tendicinghia e risposta agli urti	CO4204-6Z	328465
CAN bus	CO4204-7K	328466
Bus LIN	CO4204-7E	328467
CAN FD nei veicoli a motore	CO4205-1S	328468
Conversione CC-CA nei veicoli	CO4204-6L	328469
Azionamenti ibridi nel settore automobilistico	CO4204-8V	328470
Interblocco nei veicoli ibridi ed elettrici	CO4205-1H	328471
Unità disconnessione batteria nei veicoli ibridi ed elettrici	CO4205-1J	328472
Convertitori step-up DC-DC nei veicoli ibridi ed elettrici	CO4205-1K	328473
Convertitori step-down DC-DC nei veicoli ibridi ed elettrici	CO4205-1L	328474
Gestione sicura dei sistemi HV	CO4205-1M	328475
Sistemi comfort e accesso senza chiave	CO4204-6G	328476
Rete di alimentazione di bordo 48V	CO4205-1T	328477
Riconoscimento dei segnali stradali	CO4205-1B	328478
Telecamera di parcheggio	CO4205-1C	328479

fischertechnik - Training Factory Industry 4.0

fischertechnik presenta il suo ultimo modello di simulazione proponendo un ambiente di apprendimento orientato alla comprensione delle applicazioni dell'industria 4.0 per scuole tecniche e professionali, campi di ricerca e sviluppo, insegnamento e lo sviluppo nelle università, nelle aziende e nei dipartimenti IT.

La simulazione di questo modello descrive il processo di ordinazione, produzione e consegna tramite processi digitalizzati e collegati in rete.

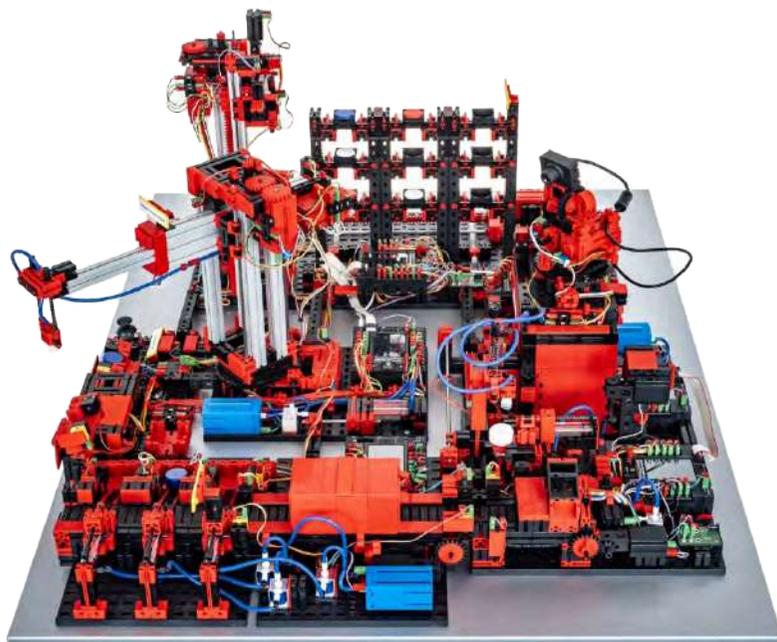
Caratteristiche principali:

- **Training e simulazione** in un unico modello di produzione
- Applicazioni ottiche e sensori
- Tracciabilità digitale con **NFC / RFID**
- Produzione personalizzata in lotti
- Connessione **Cloud** integrata
- Controllo tramite dispositivi
- Uso e funzionamento di cruscotti
- Manutenzione remota via web
- Trasmissione dei dati di produzione e pianificazione
- Collegamento dei processi logistici a monte e a valle
- Applicazione software con linguaggio C e C++
- Possibilità di programmazione personalizzata

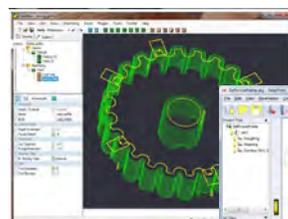
È possibile accedere e utilizzare la **dashboard** tramite dispositivi mobili come **tablet e smartphone**, nonché tramite laptop o PC. Ciò consente alle piattaforme di essere visualizzate da tre diverse prospettive:

- Vista cliente
- Vista fornitore
- Vista produzione

327957 TRAINING FACTORY INDUSTRY 4.0 4.200,00 €



MATRIX



318174



318168



Matrix - Kit completo micro CNC

Un **kit CNC completo di fresa e tornio** in formato "micro" per far imparare con piccole lavorazioni il linguaggio macchina tipico del mondo CNC. Gli studenti possono assemblare tre diverse macchine a 3 o 4 assi, una alla volta. Attraverso la piattaforma di controllo e l'alimentazione, è possibile programmare ciascuna macchina via PC per produrre pezzi partendo da blocchi in PU, in acrilico o cilindri di cera.

Il kit viene fornito da montare con manuale che descrive come assemblare ogni componente e consente di realizzare un tornio a 2 assi, una fresatrice a 3 assi o una fresatrice a 4 assi.

La gestione della piattaforma non richiede installazioni sul PC.

I due software per la programmazione CAD/CAM compatibili con Micro CNC sono:

CAMBAM - Un'applicazione sviluppata per creare file CAM, G-Code, da file sorgente CAD o da un proprio editor CAD interno. Permette di leggere e scrivere su file DXF 2D ed estendere l'utilizzo attraverso l'uso di plugin e script realizzati dall'utente

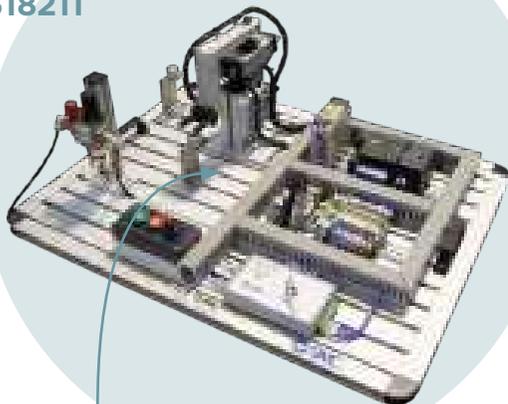
DESKPROTO - È un programma CAM 3D che permette di importare file STL da qualsiasi programma CAD 3D, calcolare percorsi utensile su CNC e scrivere file di programma NC per qualsiasi marca di fresatrice CNC, a 3 assi, a 4 assi o a 5 assi.

Obiettivi d'apprendimento:

- Costruzione di una gamma di macchine CNC
- Comandi di codice G e M e programmazione CNC
- Produzione di una parte usando un editor di codice G
- Progettazione di parti usando un pacchetto 3D
- Fabbricazione di parti mediante una catena di utensili CAD CAM

318170	KIT COMPLETO MICRO CNC	3.780,00 €
318174	CAMBAM SOFTWARE - 1 UTENTE	112,00 €
318168	DESKPROTO SOFTWARE - 1 UTENTE	329,00 €

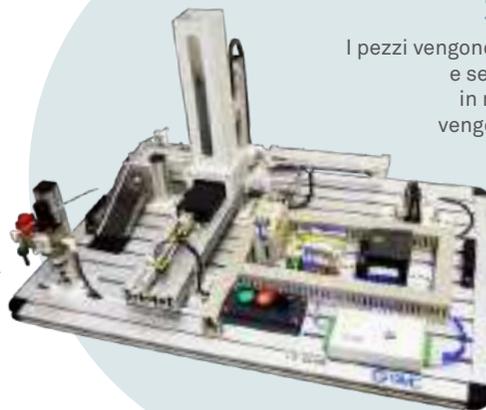
Dispositivo di spostamento rotativo con pinza esterna 318211



Stazione pneumatica controllo pezzi 312494

312494

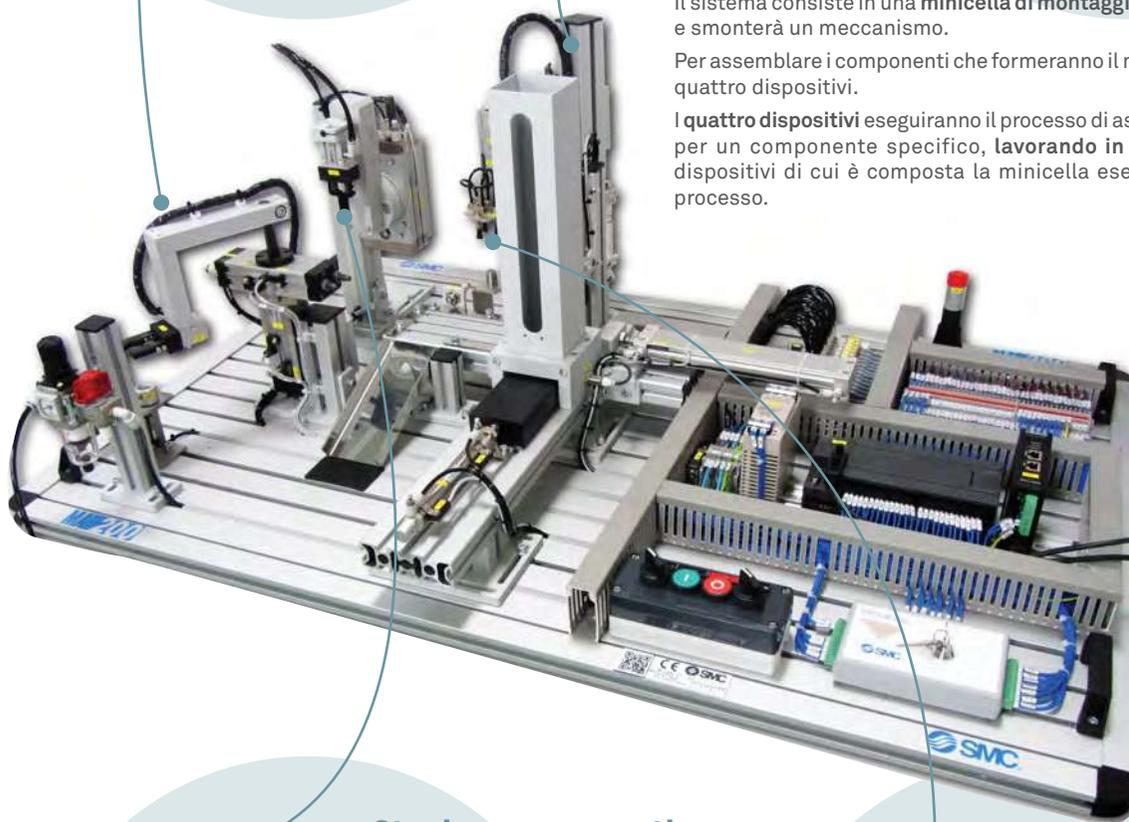
I pezzi vengono controllati e se posizionati in modo errato vengono scartati



Il sistema consiste in una **minicella di montaggio-smontaggio** che assemblerà e smonterà un meccanismo.

Per assemblare i componenti che formeranno il meccanismo, verranno utilizzati quattro dispositivi.

I **quattro dispositivi** eseguiranno il processo di assemblaggio e disassemblaggio per un componente specifico, **lavorando in combinazione**. Ciascuno dei dispositivi di cui è composta la minicella eseguirà una fase all'interno del processo.



Ogni singolo dispositivo può essere utilizzato singolarmente, tutti i vari sistemi vengono consegnati assemblati, cablati e programmati. È possibile richiedere la stazione desiderata da assemblare.

Documentazione: Ogni sistema/stazione viene fornita con una serie di documenti, compresi un manuale per l'utente e un manuale delle attività pratiche che possono essere eseguite in classe

Stazione pneumatica con manipolatore 312496

Sposta il pezzo attraverso l'utilizzo di una pinza interna



Stazione pneumatica con sistema Pick & Place 312495

Sposta il pezzo attraverso una pinza a vuoto



KUKA Ready2Educate - Cella ADVANCED con braccio a 6 assi

KUKA Ready2_educate è un **concetto di cella robotica standard per la formazione** nelle scuole, università e strutture per la formazione professionale.

La soluzione per il mondo education di KUKA presenta **una serie di tre celle dotate di un braccio robotico KR3** le cui differenze consentono gradi differenti di programmazione ed esperienze eseguibili nel campo robotico industriale.

KUKA presenta **numerose applicazioni educative**: permette di svolgere diverse attività, dall'afferrare oggetti e disporli in determinate posizioni (versione Basic) all'eseguire movimenti ad alta precisione come muovere un anello lungo un percorso oppure tracciare con una penna un disegno (versione Pro). Queste operazioni sono eseguite dagli stessi studenti.

Le soluzioni proposte sono studiate in modo da ridurre al minimo l'investimento iniziale e aumentare il livello di esperienza, passo dopo passo.

Caratteristiche tecniche:

- Tensione nominale di alimentazione: 200 V - 240 V
- Tolleranza ammissibile della tensione nominale: + 10%
- Frequenza Principale: 50 Hz \pm 1 Hz / 60 Hz \pm 1 Hz
- Carico connesso nominale: 2 tVA
- Dissipazione termica: max. 400 W
- Dimensioni: 1200x880x1860mm
- Peso totale: 390Kg

319043 KUKA READY2_EDUCATE
CONTATTACI PER UNA QUOTAZIONE!



Braccio robotico collaborativo IRB 14000-5/0.5 YuMi

ABB ha sviluppato un robot collaborativo a due bracci per l'assemblaggio di piccoli pezzi, dotato di mani flessibili, sistemi per l'alimentazione dei pezzi, telecamera per il riconoscimento delle parti e controllo avanzato. YuMi significa "tu e io", lavorare insieme senza più limiti a ciò che possiamo fare. YuMi è concepito per una nuova era dell'automazione, in applicazioni come l'assemblaggio di piccoli pezzi, dove uomini e robot lavorano fianco a fianco svolgendo le stesse attività. La sicurezza è intrinseca nelle funzionalità del robot, che può così lavorare senza gabbie o barriere protettive.

Le "mani" di YuMi sono dotate di:

- mano destra pinze servocontrollate, ventosa e telecamera
- mano sinistra pinze servocontrollate e ventosa

Manipolatore IRB 14000-5/0.5 a 14 assi servocontrollati:

- Sbraccio 500mm
- Carico 500g

Peso e dimensioni:

- Dimensioni parte inferiore 399x496mm
- Peso 38kg
- Alimentazione 220V, 50Hz

Controllore Integrato comprensivo di:

- Unità di programmazione portatile
- FlexPendant con schermo grafico a colori "TouchScreen" e completa di cavo con lunghezza 10 m.

Una giornata di supporto tecnico specializzato presso l'Istituto, per attività di:

- Installazione e collaudo
- Dispense didattiche relative al corso livello base di Robotica industriale
- Licenza server software di simulazione ROB

326663 BRACCIO ROBOTICO
CONTATTACI PER UNA QUOTAZIONE!



Laboratori specialistici

1 | 326194



2 | 300243



3 | 323558



4 | 315114



5 | 324997



6 | 261295

**1 | Parrot Anafi Thermal Drone**

Le due videocamere del drone ANAFI Thermal catturano l'invisibile e il visibile. Le loro immagini vengono fuse dall'applicazione FreeFlight 6 per rivelare tutto ciò che non siete mai riusciti a vedere. Realizzate rilevamenti termici, misurate la temperatura di una scena o di un punto specifico, individuate o seguite soggetti e tanto altro.

326194 PARROT ANAFI THERMAL DRONE 1.900,00 €

2 | Piano luminoso inclinabile

Piano luminoso Grapholux inclinabile 7 posizioni. Impianto a neon T5/16 6400°K 220/240 V 50Hz e fusibili di sicurezza. Fondo in nobilitato, struttura in alluminio verniciato, diffusore opalino estruso e piano di lavoro in vetro.

300243 PIANO LUMINOSO INCLINABILE 890,00 €

3 | Trainer domotica KNX in valigetta

Il kit comprende l'insieme dei dispositivi domotici per la realizzazione di impianti per home e building automation con sistema KNX. Il kit permette agli allievi di comprendere e realizzare le principali funzioni per la gestione intelligente degli impianti elettrici per edifici residenziali e commerciali, nell'ottica dell'efficienza energetica, comfort e sicurezza.

323558 TRAINER DOMOTICA KNX IN VALIGETTA 3.000,00 €

4 | Principi automotive del motore ibrido

Il pannello dimostrativo ibrido include un motore ibrido, una batteria e un'unità di controllo elettronica, diversi misuratori che mostrano flusso di potenza tra le unità, un interruttore freno e un potenziometro che imita il pedale dell'acceleratore.

315114 PRINCIPI AUTOMOTIVE DEL MOTORE IBRIDO 1.560,00 €

5 | Macchina per cucire professionale

Macchina per ricamo a braccio libero a singolo ago con numerosi telai professionali e predisposizione free-motion. Caratteristiche principali: spazio illimitato con il braccio completamente libero, grande area ricamo 200x200 mm, 305 ricami inclusi, 20 alfabeti inclusi.

324997 MACCHINA PER CUCIRE PROFESSIONALE 3.850,00 €

6 | Tornio elettrico per ceramica

Tornio elettrico per realizzare vasi di creta, ceramica, terracotta. Dimensioni: 30x40x18h cm

261295 TORNIO ELETTRICO PER CERAMICA 855,00 €

**LAB
ORA
TORI
LIN
GUI
STI
CI**

CampusLab
Laboratorio linguistico chiavi in mano

Cos'è

È un laboratorio linguistico virtuale che necessita soltanto di PC e LAN.

Perché sceglierlo

È completo di gestione audio, video, tastiera, mouse, messaggi, file e applicazioni attraverso un'interfaccia semplice.

CampusLab

Laboratorio linguistico virtuale

Caratteristiche

CampusLab è un vero **laboratorio linguistico virtuale** che non necessita di alcun hardware specifico, ma soltanto di PC e LAN.

Il laboratorio è completo di gestione audio, video, tastiera, mouse, messaggi, file e applicazioni.

È dotato di un'interfaccia grafica di comando semplice e completa, con visualizzazione contemporanea di tutti gli schermi della classe disposti secondo la mappa dell'aula.

Le funzioni audio sono quelle tipiche linguistiche: ALL, COM sia privato che pubblico, LISTEN, CONFERENCE e numerose altre funzioni.

Sono disponibili sedici gruppi audio contemporanei di conferenze e il PAIR programmabile.

Consente l'**invio alla classe** di filmati DVD in real-time e l'invio di fonti esterne PAL quali video-registratore e TV satellitare mediante una scheda di acquisizione video PCI o USB.

È dotato di un potente file transfer collettivo per la distribuzione e la raccolta degli esercizi.

È possibile aprire e chiudere dalla cattedra gli applicativi agli allievi con o senza esercizio.

Il laboratorio è dotato di un completo **registratore audio** comparativo per file wav e MP3.

CampusLab comprende un comando unico per **due fondamentali limitazioni** applicabili istantaneamente a tutta la classe:

- Blocco di internet
- Blocco degli applicativi di una blacklist facilmente compilabile dal docente

È possibile bloccare anche le porte USB per impedire la connessione di chiavette, smartphone e hard disk portatili.

Requisiti: Docente con PC Windows - Studenti: Windows Vista, 7, 8, 8.1, 10.

4 corsi di inglese, francese, tedesco e spagnolo funzionanti in rete client/server in dotazione.

Altre funzioni:

- 16 gruppi audio di conferenza
- Pairing a libero abbinamento
- Funzione traduzione simultanea (Interpretariato)
- Funzione appello, stampabile e con registro storico
- Chat collettiva per stimolanti esercitazioni di scrittura live in lingua straniera
- Login collettivo degli allievi dalla cattedra
- Quiz con visualizzazione dei risultati in tempo reale in cattedra in un foglio di Excel. Nuova funzione per controllare che gli allievi seguano la lezione: domanda estemporanea a voce del docente e risposta scritta, al volo, degli allievi

302863	CAMPUSLAB 1 DOCENTE 15 STUDENTI	702,00 €
308457	CAMPUSLAB 1 DOCENTE 24 STUDENTI	875,00 €
302864	CAMPUSLAB 1 DOCENTE 30 STUDENTI	1.050,00 €
302865	CAMPUSLAB STUDENTE AGGIUNTIVO	23,00 €

Visita la sezione Ambienti digitali a pag. 68 per delle cuffie



Laboratorio linguistico con dispositivi Windows



Questo tipo di laboratorio linguistico non necessita di alcun hardware specifico, tutto viene gestito con notebook portatili collegati tra loro tramite un Access Point, compatibile con il software CampusLab, che permette di sincronizzare e collegare assieme tutte le postazioni tra loro, incluse il computer del docente e il monitor interattivo.

Questo laboratorio mobile basato su CampusLab e dispositivi Windows è realizzato per essere applicabile a qualsiasi tipologia di aula, grazie al fatto che è composto da notebook portatili che possono essere spostati facilmente da una stanza all'altra.

Il laboratorio è completo di software per la gestione fino a 24 postazioni e permette di stabilire un collegamento tra docente e studenti, riprodurre filmati video/audio e registrare automaticamente gli studenti. Inoltre permette al docente di condividere con tutti gli studenti lo stesso schermo.



1x	308457	LABORATORIO CAMPUSLAB PER 1 DOCENTE E 24 STUDENTI	PAG. 200
1x	302865	LABORATORIO CAMPUSLAB UTENTE AGGIUNTIVO (PER PC MONITOR)	PAG. 200
25x	309073	CUFFIE STEREO CON MICROFONO EDU-455M OVER EAR	PAG. 68
1x	326928	NOTEBOOK HP 250 G7	PAG. 61
24x	326569	NOTEBOOK CONVERTIBILE HP PROBOOK X360 G3	PAG. 60
1x	324845	CARRELLO PER LA RICARICA DI NOTEBOOK CON VENTOLA	PAG. 36
1x	314924	ACCESS POINT AD ALTE PRESTAZIONI PER CAMPUSLAB	-
1x	327765	MONITOR INTERATTIVO NOVOTOUCH 75" EDUCATION 4K CON EASITEACH	PAG. 45
1x	291458	CARRELLO REGOLABILE ELETTRICAMENTE PER MONITOR TOUCH	PAG. 28
1x	314231	PC EMBEDDED OPS I5 4GB PER NOVOTOUCH WINDOWS 10	PAG. 45

328299
16.390,00 €

327765
MONITOR INTERATTIVO
NOVOTOUCH 75" 4K
CON EASITEACH

291458
CARRELLO REGOLABILE
PER MONITOR TOUCH

324845
CARRELLO PER LA RICARICA
DI NOTEBOOK

326928
NOTEBOOK HP 250 G7

326569
NOTEBOOK CONVERTIBILE HP
PROBOOK X360 G3

309073
CUFFIE STEREO
CON MICROFONO

314924
ACCESS POINT AD ALTE PRESTAZIONI
PER CAMPUSLAB/CAMPUSCLASS

314231
PC EMBEDDED OPS



x24

SO FT WA RE

Minecraft: Education Edition

Microsoft

Software applicativi

Reti LAN e didattiche

Prestito digitale per biblioteche

Matematica e scienze

Software per l'inclusione

Progettazione 3D



Minecraft

Education Edition

Utilizzare il coding per creare attività didattiche ispirate a uno dei videogiochi più famosi della storia: è questo l'obiettivo rivoluzionario e appassionato di Minecraft: Education Edition. È una piattaforma collaborativa e versatile, utilizzabile per le più svariate discipline (come ad esempio geografia, storia, matematica) e sviluppare competenze trasversali del XXI secolo.

Agevola

- Verifica e riflessione
- Apprendimento immersivo
- Collaborazione
- Motivazione intrinseca
- Alfabetizzazione digitale
- Documentazione dei risultati raggiunti, presentazioni, condivisione

Benefici didattici

- Promuove creatività, collaborazione, problem-posing e problem-solving in un'ambiente di apprendimento immersivo in cui l'unico limite è l'immaginazione
- Permette di giocare in un ambiente totalmente sicuro e protetto sviluppato per contesti educativi

316141	LICENZA 1 ANNO PER 1 UTENTE (MIN. 20)	4,20 € *
318118	LICENZA 1 ANNO + ATT. OFFICE 365 A1 (MIN. 20)	5,00 €
318119	LICENZA 1 ANNO + ATT. OFFICE 365 PRO PLUS (MIN. 5)	33,00€

Cos'è

Un ambiente d'apprendimento immersivo ispirato al videogioco indie più conosciuto al mondo per studiare il coding divertendosi

Perché sceglierlo

Divertente e motivante, è uno strumento trasversale, che offre una piattaforma didattica a supporto di tutte le materie, a seconda di come lo si impiega

Linguaggio di programmazione

Scratch, MakeCode, Tynker, JavaScript

Compatibilità

Windows, MacOS, iOS

Espandibilità

Possibilità di interfacciarsi con altri servizi ed integrare lezioni pratiche hands-on

Complessità

●●○○○

Età

8 +



Marco Vigelini
Global Minecraft
Mentor

Il mondo CampuStore sviluppato da Marco Vigelini in regalo

Assieme a Marco Vigelini, abbiamo creato un mondo Minecraft studiato appositamente per aiutare gli insegnanti ad affrontare in classe le materie STEAM.

Il mondo CampuStore è in omaggio con **minimo 20 licenze** Minecraft Education Edition!

Disponibile corso di formazione con Marco Vigelini

Contattaci per un preventivo

Perché scegliere Minecraft: Education Edition?



Sviluppa collaborazione, problem-solving creativo e cittadinanza digitale



Supporta i docenti nella gestione della classe e nella valutazione formativa



Offre infinite opportunità di esplorazione, narrazione e apprendimento digitale



* Necessita di Office 365 A1 attivo da parte della scuola



Vantaggi e opzioni riservate a istituti scolastici, musei e associazioni

Multilicenze Microsoft

per scuole e università

Da molti anni Microsoft è all'avanguardia nello sviluppo di prodotti e soluzioni a supporto dell'insegnamento e della formazione permanente. Forte dell'esperienza acquisita nel mondo dell'istruzione, Microsoft offre **soluzioni agevolate per le scuole e le università**: programmi Licensing Academic per acquistare o noleggiare, con la massima flessibilità di scelta e ad un prezzo vantaggioso, una vasta gamma di prodotti Microsoft sia desktop che server.

Licenza perpetua

Licenza perpetua (Open License) per 1 PC da acquistare con un minimo di 5 licenze. Software assurance con aggiornamenti per 2 anni opzionale. Ulteriore sconto per acquisti a partire da 75 licenze (Open license Volume).

Licenza singola annuale:

Licenze annuali CSP per 1 utente da assegnare ad esempio al personale didattico o di segreteria. Se stipulate per tutti i dipendenti permettono di aggiungere l'opzione gratuita Student benefit per l'utilizzo da parte degli studenti a casa.

Licenze annuali Site per l'Istituto

Per gli istituti scolastici è possibile stipulare dei contratti annuali **illimitati per tutti i computer dell'istituto** e per tutti i **docenti e gli studenti ad uso domestico**. In particolare, stipulando un contratto a noleggio per tutti i dipendenti della scuola (**OVS-ES**) oppure per tutti i PC posseduti (**School Agreement**) sarà possibile installare Office su tutti i PC della scuola.

Inoltre, grazie alle opzioni gratuite **Teacher e Student Advantage** ogni studente o docente avrà una licenza di **Office 365 Pro Plus** da utilizzare a casa fino a **5 dispositivi** per ogni utente (PC, MAC, Tablet o Smartphone).

Open Value Subscription (OVS-ES)

Noleggio annuale da sottoscrivere **per tutti i dipendenti a tempo pieno della scuola** (min. 200 ore annue) permette di installare Office **su tutti i PC** della scuola indipendentemente dal numero di computer posseduti. Tutti gli studenti e i docenti potranno installare inoltre **Office 365 Pro Plus** su un massimo di 5 dispositivi (PC, MAC, Android, iOS) tramite l'opzione gratuita Student e Teacher Advantage.

School Agreement

Noleggio annuale da sottoscrivere **per tutti i PC** posseduti dall'istituto per i prodotti principali (Office, Windows, CAL) oppure secondo necessità per i prodotti aggiuntivi (Windows Server etc). Ordine minimo 50 unità. Se stipulato per Office grazie a Student e Teacher Advantage inclusa tutti gli studenti e i docenti potranno scaricare e installare Office 365 Pro Plus su un massimo di 5 dispositivi (PC, MAC, Android, iOS) a casa.

Chi può acquistare

Possono acquistare licenze a prezzo educational scuole di ogni ordine e grado, enti di formazione, Università, biblioteche, musei, onlus, enti no profit e organizzazioni filantropiche. I contratti con licenza illimitata per tutto l'istituto sono acquistabili solo da scuole.



Microsoft Office 365

Office 365 offre potenti strumenti per studenti e docenti.

Applicazioni familiari che **si aggiornano in tempo reale** e **file sempre accessibili** in qualsiasi momento, ovunque, da qualsiasi dispositivo, per semplificare la formulazione dei piani di studio su Windows, Android, iOS e Mac. **Collaborazione in tempo reale** senza limiti e senza preoccupazione di perdere la formattazione. Include Word, Excel, PowerPoint, Outlook, OneNote, Publisher, Skype e Access.

La suite completa di Microsoft Office può essere installata fino ad un massimo di 5 PC e/o Mac. *

319553	OFFICE 365 PRO PLUS 1 ANNO CSP EDU	30,50 €
327705	OFFICE 365 PRO PLUS CSP 1 ANNO (DIPENDENTE)	27,00 €
323983	OFFICE 365 PRO PLUS STUDENT BENEFIT 1 ANNO EDU	GRATIS

* Se stipulata per tutti i dipendenti permette l'utilizzo a casa da parte di docenti e studenti con l'opzione gratuita Student benefit



Microsoft Office 2019

Microsoft Office è disponibile con licenza perpetua in versione Standard che include: **Word, Excel, Outlook, PowerPoint, OneNote e Publisher**. Office Professional Plus include anche **Access e Skype for Business**.

Se si opta per i contratti a noleggio (OVS-ES o School Agreement) oltre a Office Professional Plus per la scuola verrà fornito il pacchetto Office 365 ProPlus a tutti i dispositivi personali degli studenti e dei dipendenti della scuola (**Teacher e Student Advantage**). Prezzo singola licenza, ordine minimo 5 licenze. OVS-ES: noleggio 1 anno per tutti i PC della scuola, da moltiplicare per il numero di dipendenti. School Agreement: noleggio per 1 anno per 1 PC (minimo 50 licenze).

323214	STANDARD - LICENZA OPEN EDU (PERPETUA)	65,90 €
323213	PROFESSIONAL PLUS - LICENZA OPEN EDU (PERPETUA)	77,00 €
298454	PRO PLUS - 1 ANNO OVS-ES (DIPENDENTE)	30,00 €
275220	PRO PLUS - 1 ANNO SCHOOL AGREEMENT (PER PC)	28,10 €



Microsoft 365 e Intune for education

Microsoft 365 A1 dispone di tutto ciò di cui una scuola ha bisogno in un unico pacchetto per aumentare l'apprendimento su Windows 10 laptop e 2-in-1. Office 365 A1, Intune for Education e Microsoft Teams insieme per creare una **classe collaborativa** in pochi minuti, **gestire tutti i dispositivi Windows 10**, gli utenti e migliaia di altre applicazioni da un'unica piattaforma.

Intune for Education è il servizio cloud-based per la **gestione e configurazione dei dispositivi Windows 10 e delle applicazioni**. Consente la creazione di gruppi, in modo da configurare automaticamente le app per studenti, insegnanti, dispositivi, specifiche scuole, classi o sezioni.

Microsoft 365 A3, incluso in Microsoft 365 A1, aggiunge Office 365 ProPlus, Skype Meeting Broadcast, Office 365 Cloud App Security, Windows 10 Education A3, Enterprise Mobility + Security E3, Minecraft: Education Edition.

320875	MICROSOFT 365 A1 LICENZA 6 ANNI	25,00 €
321700	MICROSOFT 365 A3 LICENZA 1 ANNO	62,30 €



Microsoft Windows 10 e Windows Server 2019

Windows 10 è il miglior Windows di sempre. Grazie ai dispositivi touch puoi ingrandire, ridurre, scorrere rapidamente e firmare documenti. Windows 10 offre soluzioni di sicurezza complete, integrate e assolutamente affidabili, tra cui Windows Defender Antivirus, firewall e altro ancora. **Windows Ink** permette di prendere appunti, esplorare, disegnare, scrivere e modificare i tuoi documenti anche con penna digitale.

Windows Server 2019 è il sistema operativo che collega gli ambienti locali con **Azure**, aggiungendo nuovi layer di sicurezza e contribuendo alla modernizzazione delle applicazioni e dell'infrastruttura.

307004	WINDOWS 10 PRO UPGRADE - LICENZA OPEN EDU (PERPETUA)	70,00 €
323527	WINDOWS 2019 SRV STD 16 CORE - LIC. OPEN EDU (PERPETUA)	260,00 €
323533	CAL PER 1 DISPOSITIVO - LICENZA OPEN EDU (PERPETUA)	9,05 €
323534	CAL PER 1 UTENTE - LICENZA OPEN EDU (PERPETUA)	9,05 €



Microsoft Azure - Laboratori virtuali

Microsoft Azure è la **piattaforma cloud pubblica di Microsoft**, che offre servizi di cloud computing. Grazie all'**AI** (Intelligenza Artificiale), i **servizi cognitivi** (per il riconoscimento degli occhi, delle persone, della voce e altro ancora), i **bot** e i **laboratori virtuali** crea una classe innovativa e prepara i tuoi studenti per il lavoro del domani. Tra i servizi principali offerti:

- **Azure Backup**, la soluzione di backup che si attiva con un clic e che semplifica il recupero dei dati rispetto ad altri servizi di backup cloud.
- **Azure Virtual Machine**, la soluzione per creare macchine virtuali con un massimo di 128 vCPU e 6 TB di memoria.

Trasferisci i tuoi server in Azure e abbatti i costi di gestione aumentando la sicurezza.

322756	LABORATORIO VIRTUALE 15VM PER 350 ORE - LICENZA 1 ANNO	1.150,00 €
322757	LABORATORIO VIRTUALE 15VM PER 500 ORE - LICENZA 1 ANNO	1.430,00 €
327670	AZURE BACKUP 128GB PER 1 ANNO	176,00 €
327671	AZURE BACKUP 256GB PER 1 ANNO	250,00 €

Software applicativi



Adobe Creative Cloud e Adobe Acrobat Pro

La suite Creative Cloud è la soluzione più innovativa e completa per trasformare le idee più brillanti in progetti. Include **Adobe Photoshop CC**, **Adobe Illustrator CC**, **Adobe InDesign CC**, **Adobe Premiere Pro CC**, **Adobe Dreamweaver CC** e molto altro.

Adobe Acrobat Pro è invece la migliore soluzione per la gestione di PDF al mondo.

327639	1 ANNO - MIN. 25 DISPOSITIVI	25,00 €
321279	1 ANNO - 1 UTENTE (MIN. 500)	4,92 €
328033	1 ANNO - 1 DISPOSITIVO	330,00 €
323768	1 ANNO - 1 UTENTE	420,00 €
315903	ACROBAT PRO 2017 (LIC. PERPETUA 1 PC/MAC)	189,00 €
312149	ACROBAT PRO DC - 1 ANNO - 1 UTENTE	204,00 €



Photoshop CC EDU

Progettazione grafica e elaborazione di immagini.

326726 1 UTENTE - 1 ANNO 180,00 €



Audition CC EDU

Strumenti per elaborare, mixare e ottimizzare l'audio.

327312 1 UTENTE - 1 ANNO 180,00 €



Premiere Pro CC

Creazione ed editing di video.

325754 1 UTENTE - 1 ANNO 180,00 €



Photoshop & Premier Elements

Photoshop & Premiere Elements 2019 è il software per l'elaborazione di foto e video utilizzato da coloro che vogliono valorizzare fotografie e trasformare videoclip in filmati incredibili. Il funzionamento è semplice e veloce grazie all'intelligenza artificiale di Adobe Sensei.

327641 LICENZA PERPETUA - 1 PC 91,00 €

Scopri gli altri software Adobe nel nostro sito!



Vegas Pro 17

Vegas Pro 17 è la soluzione più veloce per l'**editing video professionale**, l'editing audio e la creazione di dischi. Ora con strumenti di creatività ancora più innovativi come il motion tracking avanzato, la stabilizzazione video di altissimo livello e lo storyboard dinamico che offrono risultati incredibili più velocemente che mai. La versione Suite include oltre al software di authoring di Blu-ray and DVD Disc™ anche i seguenti plug-in aggiuntivi: **Steinberg SpectraLayers Pro 6**, **Boris FX Continuum Lights Unit**, **Boris FX Continuum Key and Blend Unit**, **Boris FX Continuum 3D Objects Unit**.

329979	VEGAS PRO 17 ACADEMIC	250,00 €
326717	VEGAS PRO 17 EDIT ACADEMIC	167,00 €
330000	VEGAS PRO 17 SUITE ACADEMIC	333,00 €



Camtasia Studio

Le **registrazioni di schermate dall'aspetto professionale** sono soltanto l'inizio di Camtasia Studio. È possibile registrare facilmente video delle attività sul desktop di PC o Mac, modificarli e pubblicarli in moltissimi formati video. Oltre alla registrazione semplice ed intuitiva dell'intero schermo o di una porzione, è possibile tagliare, combinare e modificare le clip registrate, oltre ad aggiungere immagini, audio, video, animazioni, transizioni, titoli e sottotitoli con dei semplici drag-and-drop.

Camtasia Studio può essere acquistato in bundle con Snagit, un intuitivo software di cattura dello schermo che permette di aggiungere agli screenshot commenti, frecce, forme e fumetti.

326229	CAMTASIA STUDIO 2019 EDU	150,00 €
329055	CAMTASIA STUDIO 2019 & SNAGIT 20 EDU	172,00 €



Dragonframe

Da Dragonframe può iniziare un viaggio cinematografico in stop motion con il **software di acquisizione di immagini digitali**, apprezzatissimo dai principali studi cinematografici e registi indipendenti. Con Dragonframe è possibile dare vita a un'animazione con strumenti professionali, comporre e illuminare lo scatto perfetto con i controlli della fotocamera, accedere a strumenti avanzati di revisione delle immagini, importare e modificare più tracce audio, eseguire la lettura delle tracce di dialogo per più personaggi, programmare l'illuminazione animata con semplici fotogrammi chiave.

Sconti a partire da 2 licenze, contattaci!

314840	DRAGONFRAME DIGITAL DOWNLOAD (EDU)	195,00 €
304884	DRAGONFRAME + USB KEYPAD (EDU)	295,00 €
325159	DRAGONFRAME + BLUETOOTH KEYPAD (EDU)	305,00 €



Readiris 17 Software PDF e OCR

Readiris PDF 17 consente di creare e modificare i propri PDF, aggiungere commenti e leggere ad alta voce i file PDF, dividerli e unirli e riconoscerne fino a 30 lingue. **Readiris Pro 17** aggiunge a quanto elencato sopra la funzione OCR, con 138 lingue riconosciute. È possibile inoltre convertire ed esportare i file in formati Microsoft Office, modificare documenti Word, Page, Writer e txt, riconoscere tabelle Excel, Number e Calc e comprimere i file PDF. La versione più avanzata, **Readiris Corporate**, include anche la possibilità di firmare e proteggere i file PDF, di elaborare documenti in blocco e di gestire cartelle controllate.

322990	READIRIS PDF 17	39,00 €
322987	READIRIS PRO 17	79,00 €
322988	READIRIS CORPORATE 17	169,00 €



La suite completa per la gestione dell'istituto e della classe

Campus Suite

Cosa offre Campus Suite

Campus Suite include i software **CampusLAN**, **CampusClass** e **CampusLab**, acquistabili anche separatamente, con inclusi 3 anni di aggiornamenti e supporto tecnico via mail o Skype.

La licenza è **illimitata per tutti i PC dell'istituto**.

Per i dettagli su CampusLab, laboratorio linguistico e rete didattica multimediale, vedi la pagina dedicata nella sezione "Laboratorio linguistico".

Sul sito www.campusclass.it è disponibile una versione di prova gratuita del software per consentire l'utilizzo promozionale, gratuito e illimitato nel tempo, di alcune sue funzioni.

306881 CAMPUS SUITE - LICENZA SITE

1.800,00 €

CampusLAN - Rete d'istituto

La suite di software ideale per **gestire le LIM**, **comunicare con le classi** e sfruttare appieno il cablaggio strutturato LAN/WLAN!

La misurazione di alcuni parametri delle prestazioni effettive del cablaggio, la videoconferenza tra le LIM dell'Istituto, la condivisione degli schermi, inviare filmati a più classi, attivare una chat collettiva per comunicazione scritta tra le LIM, la supervisione dell'attività di tutte le aule, l'assistenza remota da parte degli assistenti tecnici sono alcuni dei vantaggi offerti da questo software.

306870 CAMPUSLAN LICENZA SITE

750,00 €

CampusClass - Rete didattica software

Le nuove tecnologie richiedono un **controllo dell'attività degli allievi** sempre più stringente, affinché i nuovi dispositivi non diventino fonte di distrazione, ma vengano utilizzati come strumenti didattici.

CampusClass è il software ideale per **disciplinare l'attività didattica!** Compatibile con **Windows**, assicura al docente un costante controllo dell'aula e quindi una maggiore produttività degli allievi. Invio dello schermo del docente al singolo e a tutti, richiamo dello schermo dell'allievo al docente e a tutti, accesso remoto, blocco di internet o delle porte USB, oscuramento dello schermo degli allievi sono solo alcune delle funzioni offerte da questo software.

302860 CAMPUSCLASS 1 DOCENTE 15 STUDENTI

360,00 €

302861 CAMPUSCLASS 1 DOCENTE 30 STUDENTI

539,00 €

302862 CAMPUSCLASS STUDENTE AGGIUNTIVO

11,00 €

302877 CAMPUSCLASS PRO 1 DOCENTE 15 STUDENTI

468,00 €

302878 CAMPUSCLASS PRO 1 DOCENTE 30 STUDENTI

700,00 €

302879 CAMPUSCLASS PRO STUDENTE AGGIUNTIVO

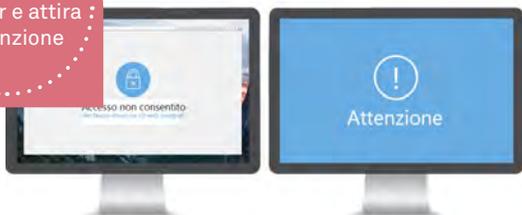
15,00 €



Monitora lo schermo degli studenti



Blocca il monitor e attira l'attenzione



Restringi i siti web visitabili durante la lezione



NetOP Vision

È un software di **gestione di rete didattica** facile da usare, che permette agli insegnanti di supervisionare e controllare i computer degli studenti dalla postazione del docente. Supporta anche reti wireless e dispositivi mobili come tablet, smartphone e ambienti BYOD (Bring Your Own Device).

Funzionalità principali (* indica le funzioni disponibili anche su MacOS X):

- **Demo***: visualizzare lezioni dal pc docente direttamente sul computer di un singolo studente, di un gruppo o di tutta la classe
- **Student Showcase***: permettere agli studenti di condividere il proprio lavoro sullo schermo di tutti i computer in classe
- **Pointer**: annotare ed evidenziare in qualsiasi applicazione
- **Applicazioni per chioschi**: limitare gli studenti l'uso del computer.
- **Sorvegliare la classe***: supervisionare le attività degli studenti
- **Blocco Web***: attivare o disattivare la navigazione web
- **Web Filter**: facile creazione di elenchi di siti web approvati o bloccati
- **Dal vivo***: vedere qualsiasi schermo studente in tempo reale
- **Telecomando**: assumere il comando di un qualsiasi computer in aula e assistere a distanza gli studenti per l'insegnamento personalizzato

La versione Pro permette anche:

- Login automatico di tutti i computer studenti
- Creazione di liste di siti web bloccati
- Learning Center: per condividere materiali, lezioni e risorse e creare test/esami on-line (licenza 1 anno)

Novità:

- Disponibile versione per **Chromebook e Office 365 Education**
- Supporto ai **dispositivi mobili** (smartphone e tablet) tramite Vision Student App (per iOS o Android) o tramite browser
- Consolle di controllo per il docente da device mobile tramite browser (Vision@hand) o app opzionale per iPad (Vision Mobile).
- Supporto ai servizi Remote Desktop (Terminal Server)

286029	1 DOCENTE + 15 STUDENTI	399,00 €
286037	1 DOCENTE + STUDENTI ILLIMITATI	599,00 €
291083	PRO - 1 DOCENTE + 15 STUDENTI	519,00 €
291084	PRO - 1 DOCENTE + STUDENTI ILLIMITATI	778,00 €
286047	TEACH-PAD - TASTIERINO RAPIDO	99,00 €

Papercut

PaperCut è facile da installare ed inizia subito a **monitorare le attività di stampa riducendo sprechi e costi**. La soluzione PaperCut NG permette:

- Di sapere chi, quanto, come e dove stampa
- Report stampe per utente, gruppo, impatto ambientale
- La stampa facile da qualsiasi device mobile
- Di impostare limitazioni e quote
- Gestione del credito tramite gestione manuale, carte prepagate, online (es. PayPal)
- Installazione su server con sistema operativo Windows, Linux, Mac
- Risparmiare sui costi di carta, toner ed energia
- Generare e recapitare automaticamente i report di interesse
- Reindirizzare le stampe voluminose su device con costo pagine minore
- Disponibile versione Papercut MF per multifunzione
- Garantire sicurezza documenti sensibili tramite watermark

322993	PAPERCUT NG 500 UTENTI EDU	431,00 €
316771	PAPERCUT NG 1000 UTENTI EDU	553,00 €
316774	PAPERCUT NG 1500 UTENTI EDU	674,00 €

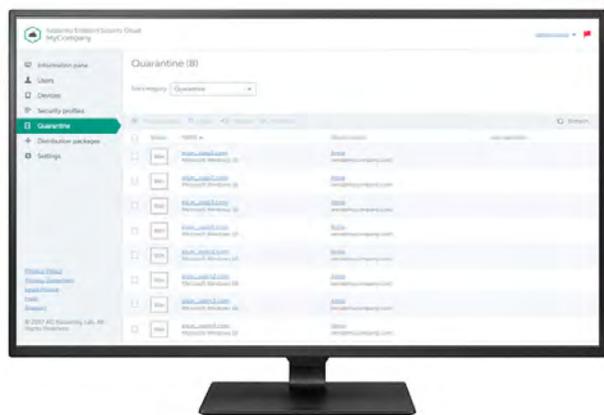
Kaspersky Endpoint Security for Business

Efficace protezione multilivello da minacce sconosciute, conosciute e avanzate, progettata e realizzata dai migliori esperti di sicurezza del settore. Kaspersky Endpoint Security for Business, basato su una rinomata threat intelligence, per un controllo e una sicurezza IT senza uguali.

Kaspersky Endpoint Security offre diversi livelli di protezione:

- **SELECT**: protezione per workstation, file server e dispositivi mobili (PDA) e controllo degli endpoint (applicazioni, dispositivi e Web).
- **ADVANCED**: include anche la gestione dei sistemi e delle patch e funzionalità per la crittografia e la protezione dei dati.
- **TOTAL SECURITY**: la soluzione più completa che include anche una protezione affidabile per server di posta, server di collaborazione e traffico in transito per i gateway Internet.

296770	V. SELECT - LICENZA 1 ANNO EDU FASCIA 10-14	21,50 €
296948	V. SELECT - LICENZA 1 ANNO EDU FASCIA 20-24	17,30 €
296949	V. SELECT - LICENZA 1 ANNO EDU FASCIA 25-49	15,60 €





MLOL

Piattaforma di prestito digitale

Il prestito digitale consiste in una “biblioteca virtuale” in cui **prendere in prestito dei libri non cartacei ma delle risorse virtuali**, come libri, riviste, quotidiani e audiolibri.

Qui troverai i pacchetti di MLOL Scuola, servizio che permette a tutte le biblioteche scolastiche italiane di **offrire il prestito digitale** (digital lending) a **studenti, insegnanti e famiglie**.

MLOL è la principale piattaforma di biblioteca digitale in Italia con più di 5.500 biblioteche aderenti nel nostro paese e in 10 paesi stranieri. Ma soprattutto, la collezione più completa oggi disponibile per le biblioteche di ogni tipologia.

Pacchetto base

Il **pacchetto base** che proponiamo include:

- Attivazione iscrizione e community per 1 anno
- Più di 1.000.000 di oggetti digitali ad accesso aperto senza limiti di consultazione (gratuito)
- Edicola con più di 7.500 quotidiani e periodici da tutto il mondo (abbonamento annuale)
- Pacchetto di 1.000 username / password
- Help Desk via email
- Uso delle app MLOL Reader e PressReader
- Portale MLOL Scuola standard

327603	FORMULA BASE+COMMUNITY - 1 ANNO	295,00 €
327604	FORMULA BASE+COMMUNITY - RINN. 1 ANNO	148,00 €
327607	FORMULA AVANZATA+COMMUNITY - 1 ANNO	295,00 €
327608	FORMULA AVANZATA+COMMUNITY - RINN.1 ANNO	164,00 €
327609	PACCHETTO PRESTITI DA 600 €	492,00 €
327610	EDICOLA DIGITALE 1 ANNO	400,00 €
327611	AUDIOLIBRI IN STREAMING 1 ANNO	205,00 €
327612	PACCHETTO DI PRESTITI DA 100 €	82,00 €
327613	PACCHETTO CREDITO SHOP DA 100 €	82,00 €
323853	EBOOK READER KOBO CLARA HD 6"	106,00 €

Pacchetto avanzato

Il **pacchetto avanzato**, oltre a quanto incluso nel pacchetto base, comprende:

- Attivazione e licenza per 1 anno del portale MLOL in versione avanzata:
- Username / password illimitati: nessuna limitazione del numero di utenti registrabili.
- Iscrizione alla Community per 1 anno con **formazione online** per 1 persona e webinar, eventuale evento dedicato e libro dedicato se rilasciato durante l'anno.
- **Portale MLOL personalizzato** con nome e logo della scuola e ulteriormente personalizzabile con pagine aggiuntive a cura della scuola tramite pannello di amministrazione.
- Possibilità di selezionare e acquistare singoli ebook, audiolibri, ecc. da un collezione di centinaia di migliaia di titoli italiani e stranieri.
- Uso delle app MLOL Reader e PressReader.
- Help Desk via email.

I codici 327609 e 327610 sono obbligatori con l'acquisto della formula avanzata, opzionali per la formula base.

I codici 327612, 327613 sono opzionali e aggiuntivi per entrambe le formule.

Disponibili prezzi speciali per scuole con progetto Biblioteche innovative, contattaci per una quotazione!

The New Cabri

Il nuovo Cabri è un ambiente intuitivo che permette di **creare delle risorse per l'apprendimento attivo** grazie alle quali gli studenti risolvono problemi e migliorano le loro competenze sia a scuola che a casa, anche in movimento utilizzando dispositivi mobili come i tablet. La natura del software fornisce un'esperienza **matematica pratica**, completando il lavoro degli insegnanti e migliorando il processo di apprendimento.

I docenti sanno che la chiave è apprendere facendo. Con Cabri gli studenti fanno matematica e non guardano solo quello che il docente mostra loro. La qualità e la cura dei dettagli della progettazione del software didattico può portare a facilitare lo sviluppo dell'apprendimento degli studenti. È per questo che tutti gli aspetti dei nuovi Cabri sono stati modellati e pensati in base ai principi pedagogici ed ergonomici. Ogni feature è frutto di oltre 25 anni di ricerca e sviluppo incentrati sull'educazione matematica. L'efficienza pedagogica è provata: gli allievi migliorano del 30% in matematica grazie a Cabri! Questo è il risultato di uno studio universitario di 15.000 studenti di scuola secondaria superiore su 6 anni.

Compatibilità: desktop (Windows, MAC OS, Linux), tablet (iOS, Android, Windows), Web.

316228	1 AUTORE PER 1 ANNO	39,00 €
316230	1 AUTORE	149,00 €
316229	1 DOCENTE, 1 AUTORE E 40 STUDENTI PER 1 ANNO	199,00 €
316231	1 DOCENTE, 1 AUTORE E 40 STUDENTI	699,00 €

1 2 3... Cabri

Le ricerche in ambito didattico hanno dimostrato che gli allievi apprendono in modo diverso e migliore se manipolano gli oggetti su cui è incentrata la lezione. **Manipolare oggetti matematici** significa manipolare modelli degli oggetti di cui si parla, dal momento che questi non sono fisicamente esistenti. La collezione "1 2 3... Cabri" propone agli allievi dei **modelli da manipolare**: supporti interattivi che costituiscono un ponte fra il mondo reale degli allievi e il mondo astratto della matematica.

Ogni quaderno contiene diverse attività che si sviluppano secondo una progressione volta a favorire o consolidare gli apprendimenti. Stimolato alla riflessione dalle questioni proposte e dagli strumenti disponibili, l'allievo apprende la matematica **manipolando rappresentazioni di oggetti reali e di oggetti numerici o geometrici** (2D e 3D). L'allievo risolve problemi e apprende grazie all'ambiente che reagisce alle sue azioni o alle sue risposte.

La collezione abbraccia le nozioni chiave dei programmi di matematica dalla Prima alla Quinta Elementare secondo quattro grandi temi:

- Numeri
- Spazio e figure
- Misure
- Relazioni e dati

279274	1°, 2°, 3° ELEMENTARE LICENZA SITE	449,00 €
279275	3°, 4°, 5° ELEMENTARE LICENZA SITE	459,00 €
279276	1°, 2°, 3°, 4°, 5° ELEMENTARE LICENZA SITE	599,00 €

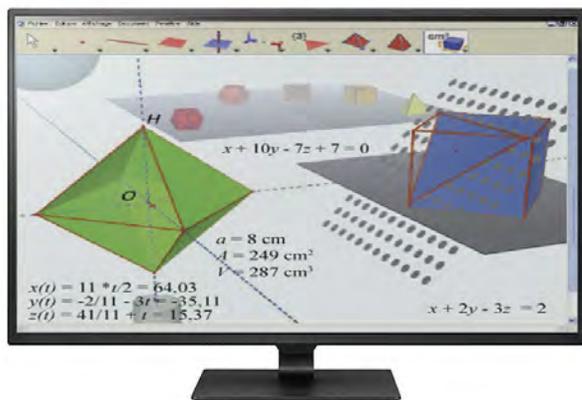
Campus Cabri Kids e Campus Cabri Lab

Campus Cabri Kids è un software di matematica per la scuola primaria. **Quindici attività multimediali interattive di matematica dinamica**, estratte dalla serie "1 2 3... Cabri", sono presentate in questo software per offrire attività pronte all'utilizzo in classe sulle nozioni fondamentali del curriculum di matematica. **Punti di forza:** riflessione e manipolazione sollecitate dalle attività proposte; studio e sperimentazione su numeri e figure geometriche (2D e 3D); suggerimenti/retroazione in base a risposte per consentire un lavoro autonomo degli studenti e favorire l'apprendimento.

Campus Cabri Lab è invece un software di matematica per la scuola secondaria di primo grado. Per ciascuno degli 8 nuclei del curriculum di matematica un laboratorio con idee di attività per l'insegnante, esercizi, video e problemi. Acquistabile anche in bundle con Campus Cabri Kids. **Argomenti proposti:** figure del piano, lunghezze, aree, angoli e loro misura, figure dello spazio e loro misura, numeri e calcolo, matematica del certo e matematica del probabile, problemi ed equazioni, metodo delle coordinate, trasformazioni geometriche.

312290	CAMPUS CABRI KIDS - LICENZA SINGOLA	49,00 €
312291	CAMPUS CABRI KIDS - 25 PACK	299,00 €
312292	CAMPUS CABRI LAB - LICENZA SINGOLA	49,00 €
312294	CABRI KIDS + CABRI LAB - LICENZA SINGOLA	69,00 €
312295	CABRI KIDS + CABRI LAB - 25 PACK	399,00 €





Cabri 3D v2.1 e Cabri II Plus

Cabri II Plus permette di **costruire, modificare, animare costruzioni geometriche e cambiare forma agli oggetti** in pochi clic! È possibile: adattare il software ai propri bisogni; tenere traccia dei passaggi fatti nella risoluzione di problemi; preparare materiale didattico interattivo, integrare i progetti di Cabri in Word e Powerpoint ed utilizzarli con diversi strumenti (PC, lavagne interattive e calcolatrici Texas Instruments). È comunque uno strumento versatile, adatto non solo all'insegnamento della matematica ma anche di geografia, fisica, scienze, disegno tecnico, ecc. **Età:** 11+.

Con **Cabri 3D v2.1** gli studenti possono: creare costruzioni geometriche in pochi click: linee, sfere, piramidi, parallelepipedi, cilindri, ecc.; integrare dati numerici utilizzando nuovi strumenti di misura e calcolo; manipolare e animare le costruzioni, ruotarle nello spazio, e dare nuova forma agli oggetti con un semplice movimento del mouse; stampare modelli delle costruzioni virtuali trasformandoli in oggetti reali. **Età:** 13+.

La licenza site del software è illimitata per tutto l'istituto.

160897	CABRI II PLUS - 10 PACK	275,00 €
109384	CABRI II PLUS - SITE	600,00 €
272084	CABRI 3D V2.1 - 10 PACK	341,00 €
180243	CABRI 3D V2.1 - SITE	570,00 €
180253	CABRI II PLUS + CABRI 3D V2.1 - SITE	980,00 €



Crocodile Physics

Crocodile Physics è il simulatore completo, facile da utilizzare, che permette di **modellare i fenomeni di elettricità, cinematica e dinamica, ottica e onde**. È possibile posizionare gli oggetti trascinandoli semplicemente dal toolbar e rilasciandoli nel posto desiderato. La simulazione è quasi immediata, basta selezionare l'oggetto per impostare i parametri e disegnare i grafici per analizzare i dati dall'esperimento.

Include una funzione grafica per tracciare qualsiasi grandezza su entrambi gli assi, comandi di fit automatico e controlli grafici più potenti. I nuovi 46 kit di lezioni di "Crocodile Physics" sono stati **progettati per il curriculum di scienza** e rendono molto più facile impostare le simulazioni. Ogni cartella contiene un modello base, una serie di simulazioni, già messe a punto, e le istruzioni. Basta trascinarle sullo schermo e la simulazione è pronta!

Crocodile Physics permette di modificare tutti i parametri necessari per illustrare correttamente la simulazione.

Gli argomenti trattati riguardano: descrizione del moto, forza e accelerazione, energia e moto, circuiti, energia elettrica, onde e ottica.

123874	CROCODILE PHYSICS - 5 PACK	360,00 €
123875	CROCODILE PHYSICS - 10 PACK	585,00 €
123878	CROCODILE PHYSICS - SITE	1.040,00 €



Crocodile Chemistry

Crocodile Chemistry è un **laboratorio di simulazione di chimica** con oltre 100 prodotti chimici attraverso il quale gli studenti possono simulare esperimenti e reazioni con estrema facilità e in totale sicurezza. Si scelgono le apparecchiature ed i reagenti trascinandoli dalla barra degli strumenti ed abbinandoli nel modo desiderato. Si decidono quantità e concentrazione: la reazione sarà simulata appena mescolati i prodotti chimici con un semplice tocco del mouse.

Consente di **rappresentare graficamente molte grandezze**, fra cui la temperatura, il pH, la massa, il volume e la conducibilità anche con animazioni 3D, inoltre i dati possono essere esportati in un foglio elettronico.

Esperimenti che si possono simulare:

- **Metalli:** metalli e non metalli, metalli alcalini-terrosi, metalli alcalini, metalli di transizione, metalli e reattività, corrosione;
- **Velocità di reazione:** misura della velocità di reazione, variazione della velocità di reazione, reazioni reversibili, catalizzatori;
- **Acidi e basi:** acidi e alcali, indicatori, basi e neutralizzazioni, titolazioni, formazioni di sali;
- **Chimica e fisica:** proprietà di solidi, liquidi e gas; separazione dei miscugli.

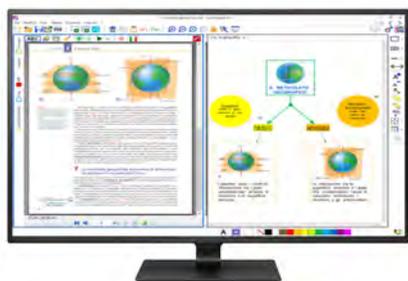
123879	CROCODILE CHEMISTRY - 5 PACK	360,00 €
123880	CROCODILE CHEMISTRY - 10 PACK	585,00 €
124053	CROCODILE CHEMISTRY - SITE	1.040,00 €



ePico!

Ideato per supportare chi ha **difficoltà di lettura e comprensione del testo, scrittura, calcolo e di organizzazione dello studio**, ePico! favorisce l'autonomia nell'apprendimento e nell'esecuzione dei compiti scolastici di tutti gli studenti a partire dalla scuola secondaria inferiore fino all'università.

327899	EPICO! SINGOLA VOCE ITA - 1 INSTALLAZIONE	199,00 €
327887	EPICO! SINGOLA VOCE ITA - 3 INSTALLAZIONI AGGIUNTIVE	298,00 €
327893	EPICO! SINGOLA VOCE ITA - 12 INSTALLAZIONI AGGIUNTIVE	897,00 €
327900	EPICO! 2 VOCI ITA/ING - 1 INSTALLAZIONE	249,00 €
327888	EPICO! 2 VOCI ITA/ING - 3 INSTALLAZIONI AGGIUNTIVE	384,00 €
327894	EPICO! 2 VOCI ITA/ING - 12 INSTALLAZIONI AGGIUNTIVE	1.180,00 €
327898	EPICO! VERSIONE BASE (SENZA SINTESI VOCALE) - 1 INSTALLAZIONE	130,00 €



SuperMappe EVO

Programma di supporto allo studio che permette di **creare facilmente mappe multimediali** a partire da qualsiasi documento digitale. Strutturato per operare in un solo ambiente di lavoro e con pochi clic del mouse (o tap sul touchscreen o sulla lavagne LIM) riduce il carico cognitivo richiesto all'alunno. La possibilità di utilizzo della sintesi vocale e la modalità di presentazione su carta o schermo lo rende un **potente e flessibile strumento compensativo per studenti con DSA e altri bisogni educativi speciali (BES)**. Supermappe Evo si può integrare con il software ePico! A partire dalla scuola secondaria inferiore fino all'università.

304682	SUPERMAPPE EVO - 1 INSTALLAZIONE	78,70 €
327983	3 INSTALLAZIONI AGGIUNTIVE	54,90 €
322127	SUPERMAPPE EVO - 12 INSTALLAZIONI AGGIUNTIVE	141,00 €



MateMitica

MateMitica è un **quaderno digitale di matematica per scrivere con facilità operazioni, formule, espressioni e altre strutture matematiche**: aiuta i ragazzi con **DSA e altri BES** a fare i compiti senza disperdere tempo ed energie per trascriverli a mano con l'aiuto della sintesi vocale che dà conferma diretta di ciò che lo studente sta scrivendo. MateMitica non fornisce una soluzione agli esercizi ma **diminuisce il carico esecutivo della scrittura della matematica** e quindi può essere usato a scuola tutti i giorni. MateMitica si integra perfettamente con l'Editor di ePico! e con SuperMappe Evo. A partire dalla scuola secondaria inferiore fino all'Università.

321203	MATEMITICA - 1 INSTALLAZIONE	48,40 €
327808	MATEMITICA - 3 INSTALLAZIONI AGGIUNTIVE	47,50 €
322446	MATEMITICA - 12 INSTALLAZIONI AGGIUNTIVE	141,00 €



Geco

È il software che aiuta gli studenti ad **apprendere e a individuare un metodo di studio efficace e personalizzato**. Si rivolge principalmente a studenti con DSA e altri Bisogni Educativi Speciali (BES) della scuola primaria. Consente un approccio multi-canale alla letto-scrittura.

327917	GECO - 1 INSTALLAZIONE (CON SINTESI VOCALE ITA)	234,00 €
327905	GECO - 3 INSTALLAZIONI AGGIUNTIVE (CON SINTESI VOCALE ITA)	298,00 €
327911	GECO - 12 INSTALLAZIONI AGGIUNTIVE (CON SINTESI VOCALE ITA)	897,00 €
327918	GECO - 1 INSTALLAZIONE (CON SINTESI VOCALE ITA/ING)	284,00 €
327906	GECO - 3 INSTALLAZIONI AGGIUNTIVE (CON SINTESI VOCALE ITA/ING)	384,00 €
327912	GECO - 12 INSTALLAZIONI AGGIUNTIVE (CON SINTESI VOCALE ITA/ING)	1.180,00 €
327916	GECO - 1 INSTALLAZIONE (SENZA SINTESI VOCALE)	159,00 €



Geco Kit Autismo

Il kit autismo, oltre al software Geco, consente all'operatore l'accesso ad **un'area materiali riservata dove è possibile disporre di risorse specialistiche** come numerose schede operative divise per ambito di intervento, una guida operativa in cui vengono evidenziate le principali strategie psico-educative, materiali video con interventi di diversi specialisti e altro ancora.

321270	GECO KIT AUTISMO - 1 INSTALLAZIONE (SINGOLA VOCE ITA)	257,00 €
324505	GECO KIT AUTISMO - 2 INSTALLAZIONI (SINGOLA VOCE ITA)	383,00 €
327809	GECO KIT AUTISMO - 1 INSTALLAZIONE (2 VOCI ITA/ING)	307,00 €
322957	GECO KIT AUTISMO - 2 INSTALLAZIONI (ITA/ING)	460,00 €
327810	GECO KIT AUTISMO - 1 INSTALLAZIONE (SENZA SINTESI VOCALE)	181,00 €
327811	GECO KIT AUTISMO - 2 INSTALLAZIONI (SENZA SINTESI VOCALE)	292,00 €



SuperMappeX

SuperMappeX è il nuovo strumento online per creare mappe multimediali in classe e a casa per una didattica inclusiva e collaborativa. Con SuperMappeX gli alunni e l'insegnante possono **creare, personalizzare e gestire mappe concettuali** efficaci in modo semplice.

Oltre ai nodi e connettori si possono aggiungere approfondimenti e link e integrare immagini ed elementi multimediali trovati sul web. Le mappe possono essere condivise e usate come supporto alla presentazione di un argomento.

327812	SUPERMAPPEX - LICENZA CLASSE (30 ACCOUNT) - 1 ANNO	64,80 €
327813	SUPERMAPPEX - LICENZA FINO A 300 ACCOUNT - 1 ANNO	407,00 €
327814	SUPERMAPPEX - LICENZA FINO A 600 ACCOUNT - 1 ANNO	696,00 €
327815	SUPERMAPPEX - LICENZA ILLIMITATA PER L'ISTITUTO - 1 ANNO	810,00 €

Progettazione 3D



Rhinoceros 6

Il software perfetto per **ideare, dar forma e perfezionare** in digitale modelli da **stampare poi in 3D!**

Rhinoceros è un software di **disegno CAD 3D** per la modellazione di superfici free-form, basato sul concetto matematico delle NURBS. Combina infatti l'accuratezza dei sistemi CAD con la flessibilità della tecnologia basata sulla modellazione spline, utilizzando superfici NURBS per rappresentare accuratamente forme e curve.

Permette di iniziare con schizzi, disegni, modelli fisici, o solo da un'idea ed offre tutti gli strumenti per modellare accuratamente disegni e progetti pronti per il rendering, per l'animazione, l'analisi e la produzione. La precisione nella realizzazione di prototipi, nella progettazione, nell'analisi e nella realizzazione di qualsiasi modello sono tra le caratteristiche più apprezzate.

Rhinoceros è l'ideale nei campi dell'industrial design, della progettazione meccanica, dell'oreficeria, dell'industria automobilistica e aeronavale.

Lab kit: licenza laboratorio stand-alone o per un massimo di 30 PC/MAC in rete.

Lab bundle: comprende Rhino/Flamingo/Penguin/Bongo per 30 PC/MAC.

318638	RHINOCEROS 6 EDUCATIONAL LICENZA SINGOLA	195,00 €
318710	RHINOCEROS 6 EDUCATIONAL LAB KIT	975,00 €
321584	BUNDLE LAB KIT EDUCATION	2.700,00 €



SketchUp

Sviluppato con un particolare occhio di riguardo alle fasi concettuali del design, SketchUp è un software di modellazione 3D versatile, potente e nel contempo semplice da imparare e da utilizzare. Ha i suoi punti di forza nella creazione di forme bidimensionali e tridimensionali, fornendo al disegnatore uno strumento intuitivo e veloce, in grado di assisterlo dal punto di vista grafico e di consentirgli un'esplorazione dinamica e creativa degli oggetti, dei materiali e dell'impatto della luce solare.

Le **Licenze EDU LAB** vengono installate in una rete di laboratorio come licenze fluttuanti network, sono disponibili per istituti di educazione accreditati ed organizzazioni no-profit di educazione e non possono essere utilizzate per scopi commerciali di nessun tipo.

Le **Licenze Docente** e le **Licenze Studente** hanno valenza annuale, le prime sono destinate agli insegnanti di scuole/università pubbliche e assimilate, le seconde a studenti di scuole/università pubbliche e assimilate. Entrambe sono licenze nominali e legate alla postazione su cui vengono installate, vengono fornite due installazioni per un uso non contemporaneo.

324417	EDULAB - LICENZA 1 ANNO EDU (MIN.5)	14,00 €
327621	LICENZA DOCENTE 1 ANNO	51,00 €
327619	LICENZA STUDENTE 1 ANNO	51,00 €



ZBrush

ZBrush® definisce lo standard del settore per la scultura digitale. Le sue funzioni consentono di utilizzare pennelli personalizzabili per modellare, strutturare e dipingere argilla virtuale in un ambiente in tempo reale che fornisce un feedback immediato. Grazie a ZBrush® è possibile lavorare con gli stessi strumenti usati da studi cinematografici, sviluppatori di giochi, designer di gioielli, designer di automobili, illustratori e artisti di tutto il mondo.

ZBrushCore 2018 è esattamente ciò che il suo nome suggerisce: gli elementi più essenziali del pluripremiato software ZBrush®. Include tutto ciò di cui si ha bisogno per iniziare e lasciare il segno nel mondo della scultura digitale e della pittura. Queste funzionalità sono semplificate in un pacchetto che è accessibile per artisti di tutti i livelli di esperienza.

Con ZBrushCore 2018 è possibile scolpire, dipingere e creare praticamente qualsiasi cosa l'immaginazione suggerisca.

315072	ZBRUSH 2020 ACADEMIC - UTENTE SINGOLO	495,00 €
323865	ZBRUSH 2020 WIN/MAC ACADEMIC - MIN. 5	470,00 €
315074	ZBRUSH 2020 WIN/MAC ACADEMIC - MIN. 10	446,00 €
315086	ZBRUSHCORE 2018 - UTENTE SINGOLO	199,00 €
315087	ZBRUSHCORE 2018 WIN/MAC - MIN. 5	180,00 €

3Doodler	166	Carte geografiche	175	Kit per registrazione podcast	70
Accessori Microsoft Surface	64	Casse amplificate 80W con telecomando	51	KUKA Ready2Educate	191
Adobe Audition CC	207	Cassetta attrezzi	164	LapBus Notecart Classic	36
Adobe Creative Cloud	207	Cassettiera per tavoli modulari	18	Lapbus Notecart Flex	36
Adobe Photoshop CC	207	Celestron CPC	183	Laser cutter CampusCut	160
Adobe Premiere CC	207	Chimica degli alimenti	184	Laser cutter Laserbox	161
Anastasis	213	Chromebook	56	Laserbox	161
Arduino BYOR - Kit didattico	150	Codey Rocky	118	Lavagne Interattive Multimediali	48
Arduino CTC	146	CodyRoby carte	102	Lavagne Interattive Multimediali	48
Arduino Education	144	CodyRoby tappeto	102	LEGO Education Macchine e meccanismi	179
Arduino Science Kit	145	Contenitori	34	LEGO Education Coding Express	86
Arene	30	Crocodile Chemistry	212	LEGO Education mattoncini misti	87
Arene componibili	31	Crocodile Physics	212	LEGO Education	
Armadi	34	Cubetto	104	Parco delle competenze STEAM	87
Armadi da spogliatoio	34	CubeWall	32	LEGO Education Prime macchine semplici	87
Armadi per la ricarica	35	Cue	131	LEGO Education SPIKE™ Prime	91
Armadietto doppio con doppia anta	31	Cuffie	68	LEGO Education WeDo 2.0	88
Armadietto doppio senza ante	31	Cuscinoni	28	LEGO MINDSTORMS Education EV3	94
Armadietto singolo senza ante	31	Dash and Dot	130	Lenovo Mirage	77
Armadio Notelocker	36	Decorazioni	40	Libreria CubeWall	32
Arredi per la robotica educativa	41	DNA, modello di doppia elica	175	Libreria BookHive	32
Arredi per MakerSpace e tinkering	42	DOBOT Magician	134	Libreria BookWorm Mini	33
Bacheca elettronica	46	Doodle3D	157	littleBits	140
Banchi da lavoro	42	Dragonframe	207	Luna da cattedra	183
Banco ottico Prismatic	184	Easi-Scope	175	Macchina da cucire professionale	192
Bee-Bot	108	Easi-View - Document camera	71	Macchine di Leonardo	180
Bilancia didattica	174	ePico!	213	Maceratore	196
Bilancia portatile	197	Essiccatore	197	Makeblock	116
Blips	176	Estrattore a microonde	197	Makerspace	123
Blue-Bot	109	Estrattore per oli essenziali	196	Marbotic	66
BookHive	32	Estrattore professionale	196	Matatalab	106
Bracci robotici industriali	135	Felfil	157	MateMitica	213
Braccio robotico collaborativo	191	Filamenti per stampa 3D	158	Matrix - Kit completo micro CNC	188
Build Your Own Robot	150	Fischertechnik	126	Matter and Form	159
BYOD	54	fischertechnik -		mBlock	117
Cabri	211	Robotica avanzata con TXT	128	mBot	120
Calcolatrici grafiche per la maturità	72	fischertechnik - Robotica industriale	128	mBuild	149
Campus Suite	208	fischertechnik - Robotics: BT Beginner	126	mCreate	155
CampusBoard	48	fischertechnik - Robotics: Mini bots	126	MDX-50	162
CampusBox	51	fischertechnik - Starter set per micro:bit	128	micro:bit	143
CampusClass	208	fischertechnik - Stazione IoT	127	Microfoni	70
CampusCut	160	fischertechnik		Microscopia, kit	183
CampusIndustry 4.0	185	Training Factory Industry 4.0	188	Microscopio biologico binoculare	183
CampusLab	200	fischertechnik - TXT Controller e Software		Microscopio biologico con tablet	183
CampusLAN	208	ROBO	127	Microscopio biologico digitale Wi-Fi	175
CampusPhoto	69	fischertechnik education STEM Kits	177	Microscopio digitale schermo LCD	175
CampusPlay	47	Focus 3D Food Printer	195	Microsoft Azure	206
CampuSprint3D	154	Forno a microonde	197	Microsoft Office 2019	206
CampuStore and Seeed STEM kit	150	Fotocamera a 360° Ricoh Theta V	76	Microsoft Office 365	206
CampusTouch	44	Frazioni, kit per insegnare	174	Microsoft Office 365 e Intune	206
Camtasia Studio	207	Geco	213	Microsoft Surface Book	64
Carrelli	34	Geopiano doppia faccia	174	Microsoft Surface Go	64
Carrelli e supporti per LIM e proiettore	51	Google for Education	55	Microsoft Surface Pro	64
Carrelli mobili	38	Halocode	125	Microsoft Windows 10	
Carrelli per monitor	51	HP Pro Desk 400	61	e Windows Server 2019	206
Carrello Maker Hub	37	HP ProBook x360	60	Microsoft: multilicenze	205
Carrello MakerSpace	37	HTC VIVE	78	Minecraft: Education Edition	204
Carrello mobile per kit LEGO Education	41	Hub per tavoli modulari	18	MLOL	210
Carrello ricarica Chromebook o notebook	35	Illuminazione a LED	39	Modellatore 3D MDX-50	162
Carrello ricarica Smartphone	35	InO-Bot	113	Modellatore 3D SRM-20	162
Carrello ricarica tablet	35	IRIScan Book	71	Monitor interattivo e collaborativo	44
		Kaspersky Endpoint Security	209	mTiny	117

Multimetro digitale	164	Sedie Reverse Cantilever	24	Termoformatrice per progetti green	196
Nanotecnologie, kit	183	Sedute morbide con schienale	29	Tinkering	170
NAO 6	136	Sedute morbide imbottite	28	Tornio elettrico per ceramica	192
NetOP Vision	209	Serra GrowRoom	42	Torso umano maschile-femminile	184
Neuron	124	Sgabelli	25	Totem multimediale	46
Newmero	173	Sgabello Postura+	25	Trainer domotica KNX in valigetta	192
Notebook HP 250/255	61	Sgabello Postura+ alto	25	Trapano fresatore	164
Notebook Lenovo 100e e Lenovo 14w	62	Sgabello Postura+ basso su ruote	25	Tribune	30
Notebook Lenovo ThinkBook 13s	63	Siemens, laboratori professionalizzanti	189	Trita piante	196
Notebook Lenovo Thinkpad E590	63	Silhouette Cameo 4	163	Ultimaker	156
Notebook Lenovo V130	62	Silhouette Curio	163	Ultimate	122
NovoDisplay	46	SketchUp	214	UniTrain Lucas Nuelle	186
NovoDS	46	SMC, laboratori professionalizzanti	190	Utensile per taglio termico	164
NovoTouch	45	Solidi geometrici trasparenti e cavi	174	Vassoio centrale per tavoli modulari	18
Oculus	78	Soluzioni per Apple	65	Vegas Pro 16	207
Ozobot	132	Specdrums	115	Vernice Conduttiva	148
Panca angolare Reading Nook	31	Sphero BOLT	114	Vernice lavagna	40
Panca lineare Reading Nook	31	Sphero Edu	115	Vernice magnetica	40
Papercut	209	Sphero Mini Activity kit	115	VersaSTUDIO BT-12	162
Parrot Anafi Thermal Drone	192	Sport Camera Wi-Fi	70	Videocamere di sicurezza	71
PC Lenovo V530 Tower	63	Sprout Pro by HP G2	61	Videoproiettori	52
Penne 3D	166	SRM-20	162	Videoproiettori interattivi	50
Pepper	138	Stampante 3D alimentare	195	Vincilab, interfaccia	184
pHmetro da banco digitale	184	Stampante 3D CampuSprint3D	154	ZBrush	214
Piano luminoso inclinabile	192	Stampante 3D mCreate	155		
Piastra a induzione	197	Stampante 3D Ultimaker	156		
Pirografo	164	Stampante per tessuto			
Pistola a caldo	164	VersaSTUDIO BT-12	162		
Plotter da taglio	162	Stampanti multifunzione	67		
Plotter Silhouette Cameo 4	163	Stazione pneumatica con manipolatore	190		
Plotter Silhouette Curio	163	Stazione pneumatica con sistema Pick & Place	190		
Plotter stampa e taglio	162	Stazione pneumatica controllo pezzi	190		
Polydron	172	Stazione saldante	164		
Poster	40	Stereomicroscopio binoculare zoom	183		
Pressa a caldo	162	Stereomicroscopio con touch panel	175		
Pro-Bot	112	Strawbees	168		
Proiettori portatili	53	SuperMappe EVO	213		
Ranger	122	SuperMappeX	213		
Raspberry	143	Supporti a parete per monitor	51		
Reading Nook	31	Swift Playgrounds	65		
Readiris 17	217	Swivl	70		
Realtà virtuale	76	Tablet Lenovo Tab M10	62		
Respet	23	Tablet PC 5 in 1 Lenovo IdeaPad D330	62		
Rhinoceros 6	214	Tavola periodica degli elementi	175		
RM Easiteach	74	Tavoli collaborativi a fagiolo	21		
Robot umanoidi	136	Tavoli collaborativi a ferro di cavallo	21		
Rocce e minerali	175	Tavoli collaborativi multimediali	21		
Rugged Robot	111	Tavoli mobili modulari	18		
Scaffali	32	Tavoli quadrati	20		
Scaffali per biblioteca	33	Tavoli rettangolari	20		
Scanner 3D	159	Tavoli trapezoidali grandi	19		
Sedia Ergostar	27	Tavoli trapezoidali singoli	19		
Sedia Grafton	26	Tavolo Flex-Mobile per insegnante	22		
Sedia Maestro	26	Tavolo giapponese	22		
Sedia multifunzione Hatton	26	Tavolo hub circolare	22		
Sedia Newton	27	Tavolo per gare			
Sedia T-Chair	27	FIRST LEGO League e MakeX Starter	41		
Sedie girevoli postura Task	24	Tavolo pieghevole con ruote	22		
Sedie Postura +	24	Tello Edu	129		
Sedie postura 4L	24	Tellurio elettrico	183		
		Termoformatrice con pompa sottovuoto	163		



327984

SPAZI D'APPRENDIMENTO
AMBIENTI DIGITALI
REALTÀ VIRTUALE
ROBOTICA EDUCATIVA
ELETTRONICA EDUCATIVA
MAKERSPACE
CREATIVITÀ
MATEMATICA
SCIENZE
LABORATORI INNOVATIVI
AGRIFOOD
LABORATORI LINGUISTICI
SOFTWARE