

LAS TBO RAE ATO RIM

Spazi laboratoriali
e strumenti digitali
per le STEAM

Innovation for education

Il 2020 è stato un anno che nessuno potrà mai dimenticare. Il mondo si è fermato ed ha accelerato vertiginosamente allo stesso tempo. Ci siamo chiusi in casa, ma ci siamo aperti alla rete e scoperti tutti un pochino più simili, grazie al digitale. E la scuola è stata investita, come tutto, da questo vento di cambiamento. Quest'anno ci ha messo di fronte alla nostra **capacità di reinventarci**, di essere creativi nella difficoltà, ci ha ricordato la nostra voglia di resistere, cantando dai balconi o semplicemente gestendo una classe virtuale, per la prima volta. Non è ancora finita e certo saremo molto diversi quando potremo dire di esserci lasciati tutto alle spalle: rientrando stabilmente in classe troveremo consapevolezza nuove, speranze diverse, abitudini, assetti e spazi educativi forse differenti per sempre. Troveremo però anche la stessa **voglia di stare al fianco dei ragazzi**, di supportarli, di colmare quel pezzetto di spensieratezza che hanno perso in settimane troppo rarefatte, di aiutarli a diventare adulti completi.

È questo il sogno che in fondo ci muove fin dalla nascita di CampuStore e che si esprime nelle pagine di questo catalogo, che da quasi 30 anni crescono e pulsano sospinte dalle nostre passioni. Passioni che ci hanno portato a concepire **l'unico catalogo in Italia** capace di racchiudere **tutto ciò di cui uno spazio d'apprendimento ha bisogno**: tecnologie, arredi, strumenti professionalizzanti, il più vasto assortimento in Europa di robot educativi e soluzioni per il coding, ma anche tanta formazione per docenti e professionisti, 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 scelto di continuare a dedicare questa prima pagina alle facce sorridenti della famiglia CampuStore che è sempre a vostra disposizione e che di anno in anno evolve e reinventa il modo di pensare alla scuola.

Nelle prossime pagine ti aspetta 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 lo reinventano. Spazi in cui l'arredo diventa portatore di significato e trasforma i pensieri, 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 quanto è bello imparare e scoprire il mondo per scoprire sé stessi.

Sperando di poter tornare presto ad abbracciarci e a parlarne di persona. Per i nostri ragazzi.



Pierluigi Lanzarini
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°:

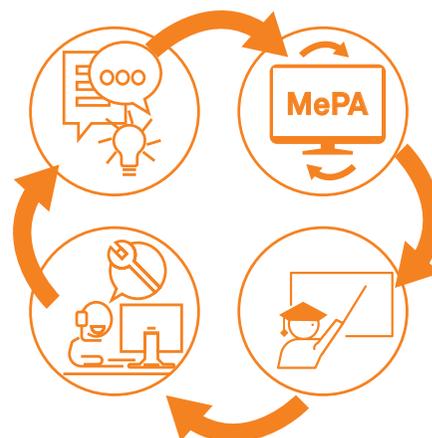
Dalla scuola dell'infanzia all'università

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
Guida alla consultazione
Tanti modi per acquistare
Carta del docente
Sempre a vostra disposizione
I nostri cataloghi
InnovaLab Campustore
Ambiente e sostenibilità
CampuStore Academy:
Ambiti di formazione
Didattica digitale integrata
Comitato scientifico e formatori
Gli ambiti
Corsi in primo piano
STEAM: tinkering, elettronica e creatività

Spazi d'apprendimento innovativi

Spazi d'apprendimento innovativi
Decorazioni
Carrelli mobili
Arredi per la robotica educativa
Arredi per MakerSpace e tinkering

Ambienti digitali

Soluzioni per Apple e Swift Playgrounds
Calcolatrici grafiche per la maturità
Robotica, STEM Lab e servizi per l'insegnante

Protezione e sicurezza

Pulizia degli ambienti

Realtà virtuale

Realtà virtuale e aumentata in classe
Visori
Poster interattivi

Robotica educativa e coding

Coding e robotica educativa
Competizioni di robotica educativa
LEGO Education
LEGO Education per scuola d'infanzia e primaria
LEGO Education WeDo 2.0
LEGO Education SPIKE Prime
LEGO MINDSTORMS Education EV3
LEGO Education BricQ Motion
CodyRoby
Cubetto
Matatalab
Bee-Bot
Blue-Bot
Accessori per Bee-Bot e Blue-Bot
Rugged Robot
Pro-Bot
iRobot
Sphero Edu
Makeblock e mBlock
mTiny
Codey Rocky
mBot
mBot2
Ranger e Ultimate
STEAM On Board
Innovation Space
Neuron
Halocode
CyberPi
mBuild
fischertechnik
Tello Edu
Dash and Dot
Cue
Ozobot
DOBOT Magician
DOBOT Magician Lite
Kai's Clan
Robot umanoidi: NAO e Pepper

Elettronica educativa

littleBits
littleBits: soluzioni per gruppi numerosi
micro:bit e Raspberry
Arduino Education
Vernice Conduttiva
MakerSpace
Build Your Own Robot

MakerSpace

MakerSpace
Stampa 3D
Stampa 3D e incisione laser
Laser cutter
Macchinari e attrezzature per MakerSpace

Creatività

Penne 3D
Penne 3D - Soluzioni per la didattica
Strawbees
Tinkering

Matematica e scienze

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

Laboratori innovativi

Laboratori scientifici
Laboratori tecnici e professionalizzanti

Agrifood

Stampante 3D alimentare
Agrifood
Green e idroponica

Software

Piattaforme a supporto della didattica a distanza
Minecraft: Education Edition
Matematica e Scienze

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 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

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.

Tabella riepilogativa con le caratteristiche chiave del prodotto

Nome del prodotto

Descrizione dell'articolo

Codice articolo: puoi cercarlo su MePA come "codiceCS" o sul nostro sito www.campustore.it/codice

Marchio del produttore

QR Code con rimando ad altri prodotti sul sito o a contenuti multimediali di approfondimento

Nome della sezione (ognuna ha un colore diverso)

Prezzo dell'articolo IVA esclusa

Bollini che riportano dettagli chiave del prodotto

Tabella tecnica di prodotto

Bollini con dettagli del prodotto, rimandi ad altri prodotti o sezioni del catalogo

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 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:
800 244 994
info@campustore.it
info@pec.mediadirect.it

MePA - www.acquistinretepa.it

Siamo presenti su MePA come CampuStore Srl.
Siamo ricercabili su MePA per nome (CampuStore 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 €). CampuStore 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 online"
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

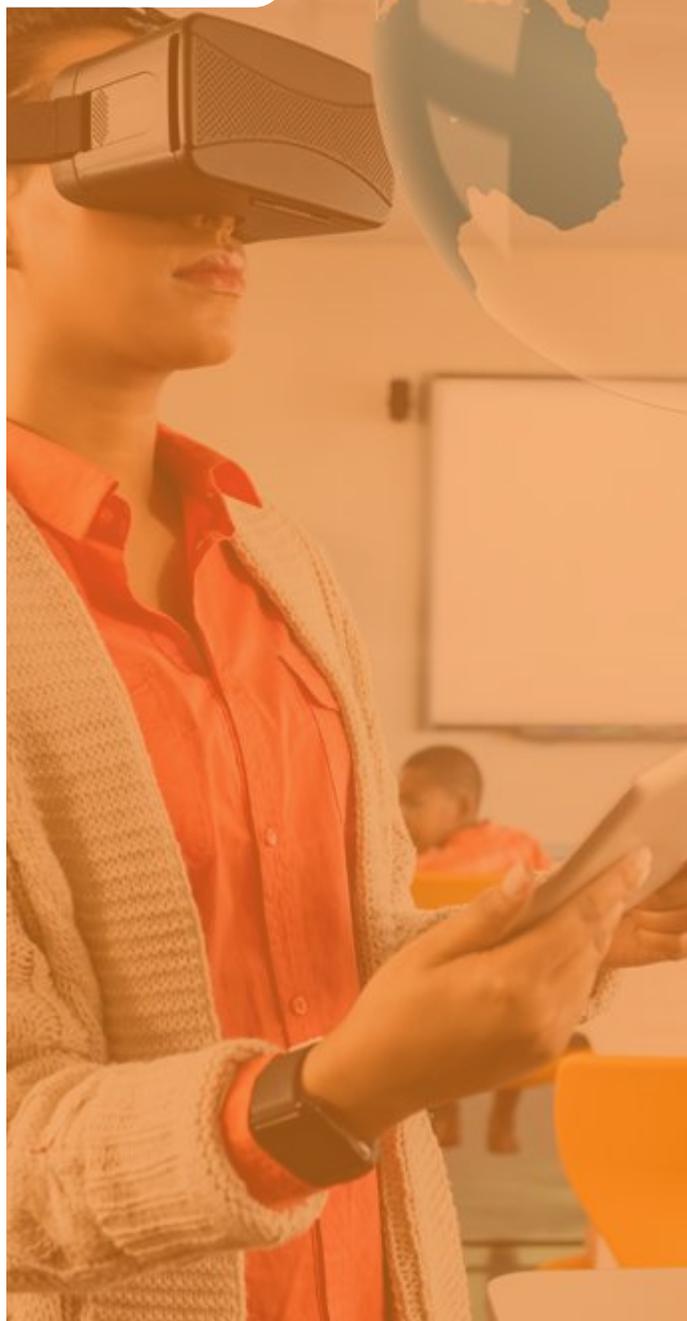
9. Dopo una veloce verifica dei dati forniti si riceverà via e-mail un codice sconto pari all'importo del buono utilizzabile esclusivamente per i prodotti inclusi nella sezione "Carta del docente" del nostro sito e nelle sue categorie.
10. A questo punto è possibile procedere all'acquisto: selezionare 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 alla cassa comparirà la dicitura "nessun pagamento richiesto". Altrimenti potrai saldare la differenza scegliendo 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@campustore.it



Matteo Merlo
Account manager
m.merlo@campustore.it



Stefano Negri
Account manager
s.negri@campustore.it



Ilaria Gnesotto
Ufficio gare
i.gnesotto@campustore.it



Elisabetta Viero
Assistenza clienti
e.viero@campustore.it



Chiara Ferrari
Area Manager Emilia-Romagna
agente.ferrari@campustore.it



Gennaro Pinto
Area Manager Campania
agente.pinto@campustore.it

Esperti di prodotto e progettazione



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



Andrea Xausa
Laboratori didattici
a.xausa@campustore.it



Andrea Lucietti
Audio e video - Account B2B
a.lucietti@campustore.it



Nicola Miotello
Robotica educativa
n.miotello@campustore.it

Customer service, installazione e formazione



Veronica Balaso
Formazione
v.balaso@campustore.it



Alessandro Guidolin
Customer service e installazione
a.guidolin@campustore.it

Amministrazione, acquisti, logistica



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



Roberta Capra
Amministrazione
r.capra@campustore.it



Elda Pozzi
Logistica
e.pozzi@campustore.it



Annalisa Valle
Acquisti
a.valle@campustore.it

Ricerca, sviluppo e comunicazione



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



Lisa Lanzarini
Marketing e comunicazione
l.lanzarini@campustore.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@campustore.it
☎ +39 338 617 77 75

✉ commerciale.zona3@campustore.it

✉ agente.pinto@campustore.it
☎ +39 335 130 40 99



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

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

✉ **Stefano Negri**
s.negri@campustore.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:



Didattica Digitale Integrata e Didattica a Distanza
www.facebook.com/groups/didatticaadistanza



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



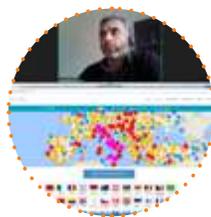
Twitter
https://twitter.com/CampuStore_IT



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!



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



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!

Arredi didattici innovativi

Un catalogo sviluppato con GAM GonzagArredi Montessori interamente dedicato agli arredi per spazi didattici innovativi: scuole, centri di formazione, biblioteche e, più in generale, qualsiasi ambiente educativo. 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.



InnovaLab CampuStore

Uno spazio didattico tra i più innovativi al mondo
navigabile a 360°



Noi di CampuStore amiamo incontrarvi di persona, farvi provare le cose con mano e crediamo molto nell'esperienza hands-on, ma non sempre è possibile viaggiare o spostarsi: in questo la tecnologia ci viene in aiuto permettendoci di creare "innovazioni umane".

Scannerizzando il QR code qui sopra o visitando direttamente al link potete accedere a una **panoramica a 360° del nostro InnovaLab**, realizzato in collaborazione con GAM - Gonzagarredi.



Naviga l'InnovaLab
CampuStore a 360°
<https://go.campustore.it/innovalab>

L'InnovaLab CampuStore è **uno spazio unico in Europa per quantità e qualità di soluzioni didattiche**, dalle tecnologie agli arredi.

Ogni oggetto è stato scelto con cura per caratterizzare in modo significativo l'ambiente d'apprendimento:

- Ogni punto con il simbolo "più" è cliccabile e permette di accedere a **contenuti multimediali di approfondimento**
- Ogni "goccia rossa" permette invece di **muoversi lungo l'ambiente** e spostarsi da un'area all'altra di questo immenso laboratorio del sapere

Un'esperienza virtuale unica, ricca di approfondimenti godibili da qualsiasi dispositivo.

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

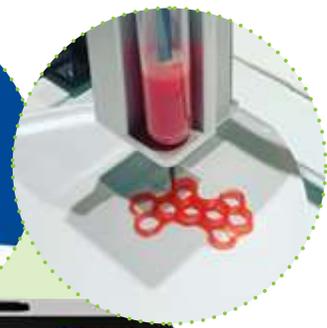
Sistema onView

Per monitorare arredi smart da remoto e ottimizzare la spesa energetica

Tavoli a banchi in materiali riciclati e riciclabili



Stampante alimentare 3D ByFlow



Felfil

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

CampusChair

La sedia sostenibile in materiale riciclato!

Gli **ambienti scolastici** divengono oggi un punto di partenza cruciale per parlare d'ambiente ed **educare** le nuove generazioni a **scelte responsabili** per tutti noi, sia a scuola che fuori.

CampusChair è composta per il **70% da materiale interamente riciclato**: un'idea per donare nuova vita alle aule della scuola, dando al contempo nuova vita e valorizzando ciò che fino a ieri era solo un rifiuto e che grazie all'**innovazione tecnologica** è diventato un complemento d'arredo!



Cassette e contenitori EcoGreen

Le **cassette e i contenitori in plastica EcoGreen** sono ideali per lo **stoccaggio di componenti di piccole dimensioni**, disponibili in varie altezze, con fondo chiuso, forato o rinforzato per carichi più pesanti.

L'EcoGreen rappresenta una soluzione ecologica poiché dona nuova vita alla plastica riciclata derivante dalla valorizzazione dei rifiuti plastici da post consumo.



Oltre 120.000 docenti formati nel 2020!

CampuStore Academy

Corsi di formazione certificati per scuole e insegnanti

Modalità

- Blended (modalità "mista")
- In presenza
- Online

Come acquistare?

- Su MePA
- Sul sito CampuStore con:
 - Carta del docente
 - Carta di credito
 - Bonifico anticipato

Quanto durano?

- Disponibili corsi strutturati da + di 25 ore
- Pacchetti da 6, 8, 10, 15, 20 ore
- Corsi light a partire da 1,5 h

Disponibili percorsi personalizzati per:

- Aree a rischio
- Future Labs



- Accreditamento **MIUR**
- Piattaforma **S.O.F.I.A.**
- Presenti su **MePA**

Un catalogo completo su www.campustoreacademy.it
la piattaforma di formazione per scuole e docenti

Non trovi ciò che cerchi?
Scrivici a formazione@campustore.it

Ambiti di formazione:

- Google Workspace for Education
- Cittadinanza digitale
- STEAM
- Studenti ad alto potenziale
- Inclusione
- Microsoft 365
- Valutazione delle competenze
- Automazione e Industry 4.0
- MakerSpace, FabLab e Stampa 3D
- Spazi educativi e Ambienti d'apprendimento
- Innovazione metodologica
- Coding e robotica educativa



CampuStore Academy è un Ente Formatore accreditato per la formazione del personale della Scuola ai sensi della Direttiva Ministeriale 170/2016. I corsi Campustore Academy sono presenti tra le iniziative a catalogo su S.O.F.I.A., il Sistema Operativo per la Formazione e le Iniziative di Aggiornamento dei docenti



Didattica digitale integrata

Corsi online e in modalità mista

► www.campustoreacademy.it

I nostri corsi a distanza e in digitale possono svolgersi in:



Modalità aula - laboratorio

La soluzione per l'apprendimento attivo è anche a distanza: interamente svolti online e in diretta, garantiscono iterazione diretta con il formatore. Sono la soluzione migliore per chiarire dubbi, incertezze e imparare facendo.



Modalità asincrona

Fruibili in qualsiasi momento



Modalità flessibile

Combinando appuntamenti "in diretta" e risorse fruibili in modalità asincrona, in completa flessibilità.



Organizziamo formazione strutturata per progetti complessi:

- PNSD
- Future Lab
- Aree a rischio

Disponibili anche corsi per genitori, Dirigenti Scolastici e segreterie

Comitato scientifico e formatori

12 direttori scientifici:



Adele Maria Veste

Inclusione, accessibilità
e alto potenziale



Alessandro Bencivenni

Google e Google Workspace for Education



Tullia Urschitz

Robotica educativa
Scuola di base



Rodolfo Galati

Creatività e STEAM
Scuola di base



Anna Mancuso

Metodologie didattiche
innovative e valutazione



Virginia Alberti

Microsoft 365



Renzo Delle Monache

Robotica educativa
Scuola secondaria



Luca Scalzullo

STEAM
Scuola secondaria



Marzia Calvano

Cittadinanza digitale



Pietro Alberti

Automazione, domotica
e Industry 4.0



Lorenzo Guasti

MakerSpace, Fablab e Stampa 3D



Francesco Bombardi

Arredo e spazi educativi

E oltre 40 formatori innovativi tra cui:



Paola Mattioli



Marco Vigelini



Daniela di Donato



Elia Bombardelli



Francesco Piersoft Paolicelli



Domenico Aprile



Paola Lisimberti



Antonio Grillo

Gli ambiti

Inclusione e nuove tecnologie 
 Coinvolgere **Inclusione** DOP ADHD
 BES Alto Potenziale Strategie inclusive

Minecraft: Education Edition
 Power BI **Microsoft 365** 
 Teams Sway Admin Accessibilità e Inclusione per la didattica


 Classe capovolta Debate Elaborazione prove di valutazione
Flipped Classroom metodologica Compiti autentici
 Moodle Gaming Rubriche valutative **e valutazione delle** Unità di apprendimento
competenze Composti di realtà
 Cooperative learning Didattica per competenze
 Progettazione

MakerSpace e Stampa 3D LaserCutter Artigianato digitale
 LaserBox Modellazione Plotter
 Stampa3D Fresa

Pneumatica Stazioni 
 Fischertechnik **Automazione e** Siemens
Industry 4.0 Simulazione
 Lucas Nuelle Auto elettriche

Gli ambiti



Spazi educativi

Tra presenza e distanza Muoversi Outdoor learning

Ambienti d'apprendimento

Architetture scolastiche Banchi **1+4**

Verifiche Siti

Posta **Google**

Storytelling

Workspace
for Education

Drive
Moduli

Form



Classroom Documenti

Meet
Presentazioni
Calendario
Escape Room

Chromebook Admin

Pensiero computazionale

Coding



Minecraft EV3 mBot
WeDo 2.0 **Scratch**
SPIKE Prime

Dobot **Arduino**

Siemens Cubetto

e robotica educativa

Bracci robotici

Costruzionismo
fischertechnik

Sphero Novel
Bee-Bot Engineering

LEGO Education

MINDSTORMS

Agri-food

Sostenibilità

Scienze

Meccanismi meravigliosi

Fotosintesi

Tinkering STEAM

Matematica **littleBits**

La calcolatrice all'Esame di Stato

Italiano

Strawbees Geometria

Dieta mediterranea

Astronomia

IoT



Open Data

"On-Life" **Cittadinanza**

Alfabetizzazione digitale

Home schooling

Webinar

digitale

Educazione civica

Book Creator

Privacy e sicurezza Cyberbullismo

Benessere digitale

Digital Reputation



Formazione certificata LEGO Education Academy



Anche su
S.O.F.I.A.
e su MePA

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.

**L'unica
in Italia**



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



Durata

Personalizzabile (a partire da 3 ore).



Metodologia di lavoro

- Online
- Mista
- 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

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.

Per un percorso più lungo e personalizzato scrivi a formazione@campustore.it

PREZZO: A PARTIRE DA 600€

Sono disponibili anche corsi online e a distanza: contattaci! I nostri corsi su robotica e STEAM sono erogati contestualmente al possesso di materiale oggetto degli stessi. Se la scuola non possiede il materiale, al costo del corso potrebbe essere applicato il costo del noleggio.

Formazione certificata Google for Education



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

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



Formatore

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



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 Google Workspace for Education
- Corso per Amministratori Google Workspace for Education
- Corso d'avvio per docenti
- Corso avanzato per docenti
- Corso di formazione Chromebook e Google Workspace



Obiettivi e risultati

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 in presenza

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 Google Workspace for Education, con l'obiettivo di rendere i partecipanti immediatamente capaci di utilizzare gli strumenti proposti e a disposizione della scuola.

Una giornata in presenza

Un corso più avanzato per docenti: è un percorso approfondito sulle applicazioni Google Workspace 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.

Percorsi di formazione personalizzati

È possibile concordare percorsi di formazione più lunghi di una giornata. Contattarci per una quotazione a formazione@campustore.it. **Alcuni esempi:**

	Durata	Partecipanti	Prezzo
Panoramica di base 330687	2 ore Online	Max 20	190,00 €
Google Classroom 330682	6 ore Online	Max 20	540,00 €
Gestione Chromebook 328493	Mezza giornata In presenza	Max 35	500,00 €
Gestione Chromebook 328492	Una giornata In presenza	Max 35	1.000,00 €

Sono disponibili anche corsi online e a distanza: contattaci! I nostri corsi su robotica e STEAM sono erogati contestualmente al possesso di materiale oggetto degli stessi. Se la scuola non possiede il materiale, al costo del corso potrebbe essere applicato il costo del noleggio.

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: formazione@campustore.it

Esempio di corso in presenza:

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

Sono disponibili anche corsi online e a distanza: contattaci! I nostri corsi su robotica e STEAM sono erogati contestualmente al possesso di materiale oggetto degli stessi. Se la scuola non possiede il materiale, al costo del corso potrebbe essere applicato il costo del noleggio.

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.



Metodologia di lavoro

- Lezione "hands-on", laboratoriale e operativa
- Lavoro di gruppo
- Esercitazioni e attività pratiche guidate dal formatore
- Corsi online in modalità aula-laboratorio.



Durata

Personalizzabile: a partire da 2 - 3 ore fino a percorsi da 25 - 40 - 60 ore.

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
- Kai's Clan

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
- Dobot

Alcuni esempi - Corsi in presenza

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 €

Sono disponibili anche corsi di durata superiore, online e a distanza: contattaci! I nostri corsi su robotica e STEAM sono erogati contestualmente al possesso di materiale oggetto degli stessi. Se la scuola non possiede il materiale, al costo del corso potrebbe essere applicato il costo del noleggio. Sono disponibili anche corsi online e a distanza: contattaci!

STEAM: 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 erogabile anche online.
- 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 cannuce Strawbees

Alcuni esempi - Corsi in presenza:

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

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.

Sono disponibili anche corsi online e a distanza: contattaci! I nostri corsi su robotica e STEAM sono erogati contestualmente al possesso di materiale oggetto degli stessi. Se la scuola non possiede il materiale, al costo del corso potrebbe essere applicato il costo del noleggio.

Scopri gli altri nostri cataloghi
www.campustore.it/cataloghi

Vuoi riceverne una copia a scuola?
Scrivi a info@campustore.it



**LABORATORI DIDATTICI
INNOVATIVI**



**SPAZI E ARREDI
INNOVATIVI**



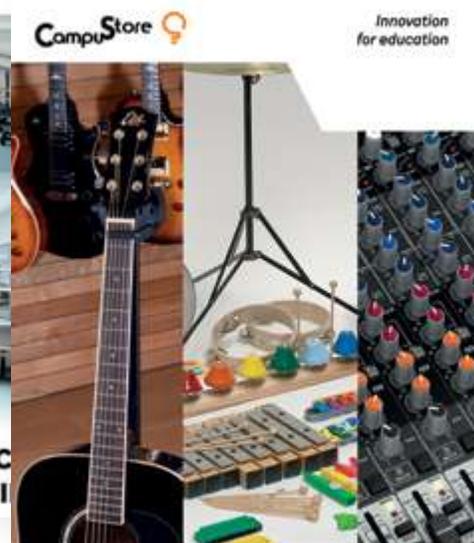
**INCLUSIONE
E SUSSIDI DIDATTICI**



**SCIENZE MOTORIE
E SPORTIVE**



**ARREDAMENTO TECNICO
per LABORATORI SCIENTIFICI**



MUSICA

SPAZI D'APP REN DIME NTO

Spazi d'apprendimento innovativi

Arredo sostenibile

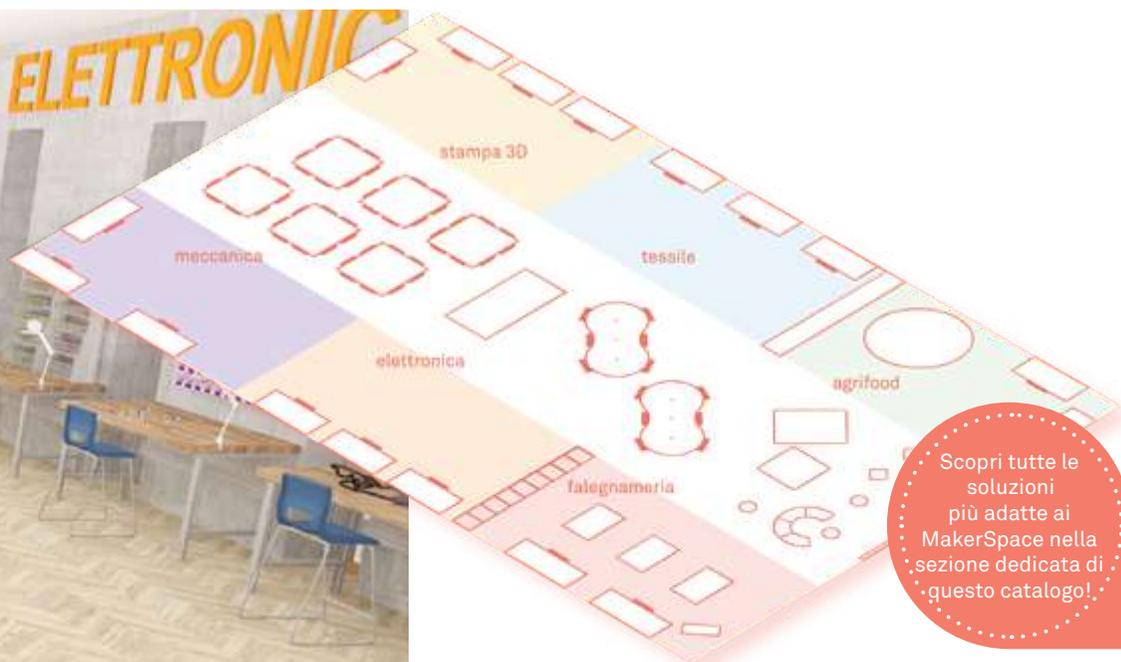
Decorazioni

Carrelli mobili

Arredi specifici per la robotica
educativa

Arredi specifici per MakerSpace
e tinkering





Scopri tutte le soluzioni più adatte ai MakerSpace nella sezione dedicata di questo catalogo!

MakerSpace

I MakerSpace sono spazi fisici appositamente **dedicati al "fare"**, nati fuori dalle scuole e in seguito penetrati in ambito educativo sotto forma di laboratori-officine in cui **condividere risorse, strumentazione e soprattutto idee**. Sono ambienti che incoraggiano creatività e problem-solving, attraverso attività pratiche tipiche dell'artigianato digitale.

I MakerSpace nascono dalla volontà di recuperare spazi esistenti della scuola, precedentemente dedicati ad altro scopo che necessitano talvolta di interventi a livello architettonico o strutturale. Solitamente sono **aperti al territorio (Civic Center)** e mettono a disposizione della comunità di cui fanno parte una varietà di attrezzature e strumenti peculiari.

In relazione al **"Manifesto 1+4"** a cui ci siamo ispirati per questa sezione, il MakerSpace è espressione di quello che viene definito **"Spazio di esplorazione"**, poiché è un ambiente dedicato alla scoperta e conoscenza del mondo: è il luogo di azione dei ragazzi, dove si "impara facendo".

La configurazione dello spazio

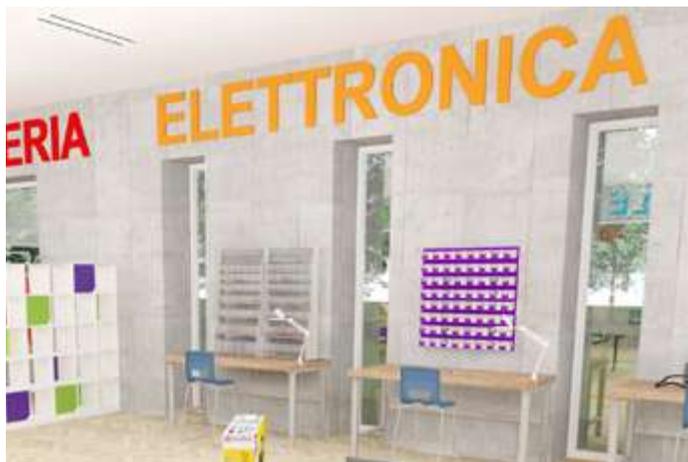
È un ambiente accogliente caratterizzato da arredi che offrono sufficiente spazio e strumenti per favorire le attività e il movimento libero degli studenti. Richiede **quattro elementi costitutivi fondamentali**:

- **Sedute:** vanno considerate diverse soluzioni in compresenza, sedie mobili su ruote, sedute colorate, leggere ed impilabili e persino soluzioni inconsuete, come ad esempio un'eventuale area morbida
- **Tavoli, piani d'appoggio e di lavoro con superfici facili da pulire:** di diverse altezze (o regolabili) per consentire l'utilizzo da parte di utenti di età diverse e per supportare attività di diversa natura (da seduti o in piedi)
- **Contenitori e scaffali:** per custodire gli strumenti di lavoro, ma anche per conservare articoli in costruzione e i materiali utilizzati senza lasciarli incustoditi
- **Strumenti (macchinari e attrezzi)** necessari alla vera e propria creazione/elaborazione di attività

Altri **elementi di cui tener conto** per configurare un MakerSpace:

- Qualità dell'illuminazione
- Accesso semplice e aperto
- Pavimentazione con aree connotate con colori diversi per gestire dei gruppi e permettere di identificare diverse aree dedicate ad attività specifiche (ad esempio stampa 3D, falegnameria, meccanica, elettronica, robotica, ecc.)

Per strumenti e soluzioni adeguate ai MakerSpace si rimanda alla sezione dedicata 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!**



Arredo sostenibile

CampusChair

La sedia sostenibile in materiale riciclato!

Gli **ambienti scolastici** divengono oggi un punto di partenza cruciale per parlare d'ambiente ed **educare** le nuove generazioni a **scelte responsabili** per tutti noi, sia a scuola che fuori.

Questo percorso educativo diventa **semplice, comodo e tangibile** grazie a queste sedie di nuovissima concezione!

CampusChair è composta per il **70%** da **materiale interamente riciclato**: un'idea per donare nuova vita alle aule della scuola, dando al contempo nuova vita e valorizzando ciò che fino a ieri era solo un rifiuto e che grazie all'**innovazione tecnologica** è diventato un complemento d'arredo!

Sedia scocca in plastica riciclata - 4 gambe

335608	SEDIA MONOSCOCCA RICICLATA 4 GAMBE H CM 34	60,00 €
335609	SEDIA MONOSCOCCA RICICLATA 4 GAMBE H CM 38	60,00 €
335610	SEDIA MONOSCOCCA RICICLATA 4 GAMBE H CM 42	70,00 €
335611	SEDIA MONOSCOCCA RICICLATA 4 GAMBE H CM 46	70,00 €

Sedia scocca in plastica riciclata - Cantilever

335612	SEDIA MONOSCOCCA RICICLATA A SLITTA H CM 34	78,00 €
335613	SEDIA MONOSCOCCA RICICLATA A SLITTA H CM 38	78,00 €
335614	SEDIA MONOSCOCCA RICICLATA A SLITTA H CM 42	87,00 €
335615	SEDIA MONOSCOCCA RICICLATA A SLITTA H CM 46	87,00 €



iMilani

Cassette e contenitori EcoGreen

Le **cassette in plastica** (EcoGreen) sono ideali per lo **stoccaggio di componenti di piccole dimensioni**, disponibili in varie altezze, con fondo chiuso, forato o rinforzato per carichi più pesanti.

Disponibile nelle dimensioni 400x300 o 600x400 e con altezze 120, 170, 220 e 325 mm. Coperchi incernierabili e carrello opzionali.

Carrello realizzato in **polipropilene ad alto impatto**, adatto al trasporto di cassette in plastica di dimensioni 600x400 e 400x300. Semplice sistema di collegamento (sia per il lato corto che per il lato lungo) che permette di creare file di carrelli con un'unica movimentazione. Impilabile quando non in uso.

Dotato di 4 ruote girevoli in nylon, diametro 100 mm. Portata 250 Kg. Dimensioni: 594 x 396 x 173 h mm.

Contenitori a bocca di lupo in plastica (EcoGreen) sovrapponibili, ideali per ferramenta, officina e magazzino come portaminuteria. Il lato frontale obliquo aperto del contenitore rende facilmente accessibili i componenti al suo interno. Caratterizzati da pareti frontali doppie che assicurano la **massima stabilità** anche in accatastamento.

Le cassette a bocca di lupo sono disponibili anche in polipropilene conduttivo per l'utilizzo nell'industria elettronica e sono disponibili in 5 diverse misure.

L'EcoGreen rappresenta una soluzione ecologica poiché dona nuova vita alla plastica riciclata derivante dalla valorizzazione dei rifiuti plastici da post consumo.

335723	CASSETTA POLIPROPILENE 400X300X170H MM - ECOGREEN	8,70 €
335724	CASSETTA POLIPROPILENE 400X300X220H MM - ECOGREEN	9,70 €
335725	CASSETTA POLIPROPILENE 400X300X325H MM - ECOGREEN	13,30 €
335726	COPERCHIO PER CASSETTE 400X300 MM - ECOGREEN	3,75 €
335727	CASSETTA POLIPROPILENE 600X400X220H MM - ECOGREEN	17,50 €
335729	CASSETTA POLIPROPILENE 600X400X325H MM - ECOGREEN	22,80 €
335730	COPERCHIO PER CASSETTE 600X400 MM - ECOGREEN	7,50 €
335718	CARRELLO PORTA CASSETTE MOTION	50,00 €
335732	CONTENITORE A BOCCA DI LUPO 169/136X103X75H MM - ECOGREEN	2,00 €
335733	CONTENITORE A BOCCA DI LUPO 350/296X210X145H MM - ECOGREEN	6,00 €



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

34,00 €

316290 VERNICE MAGNETICA NERA

29,00 €



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 €

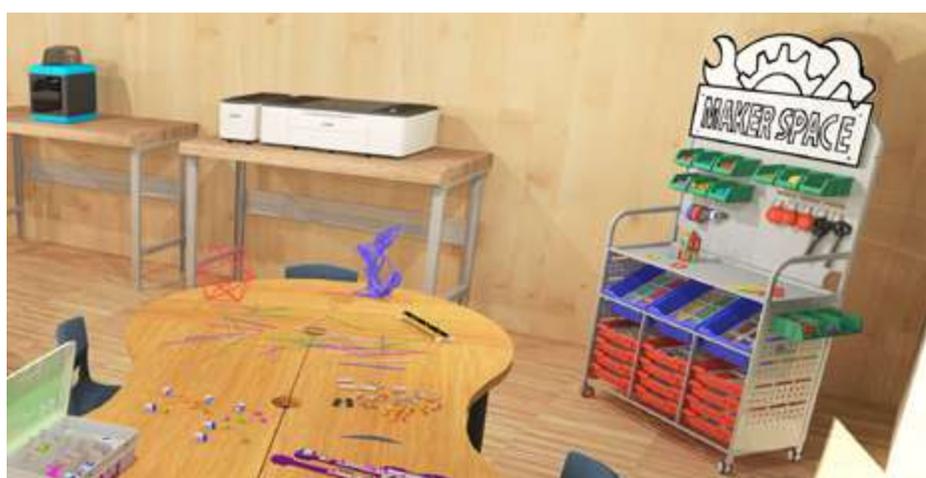
Spazi d'apprendimento

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 VASCHETTE

335,00 €



Carrelli mobili

Carrelli mobili



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	525,00 €
307862	CARRELLO 16 VASSOI PICCOLI	560,00 €
307863	CARRELLO 12 VASSOI MEDI	459,00 €
307864	CARRELO 8 VASSOI MEDI	379,00 €
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 €

Scopri i carrelli per ambienti sanificati

Vai nella sezione **Protezione e sicurezza** per scoprire i carrelli con vassoi trattati con additivo antimicrobico per garantire una pulizia più accurata



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.

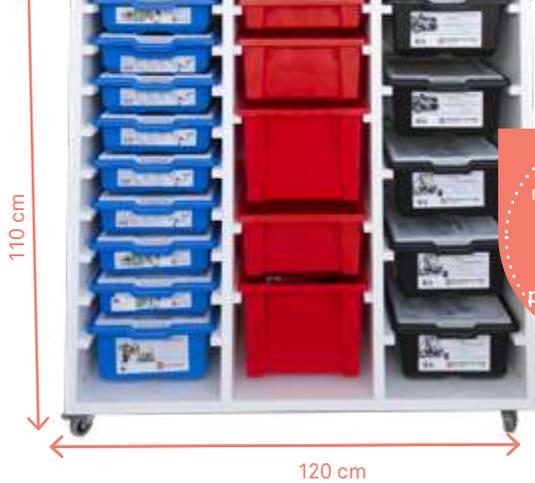
I materiali che si vogliono inserire nel carrello vengono alloggiati in **apposite vaschette** in plastica resistente.

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 €

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 243,8x121,9x1 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 €

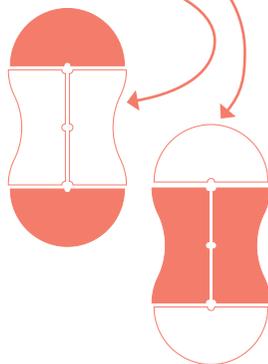
Arredi per MakerSpace e tinkering

Tavoli per MakerSpace

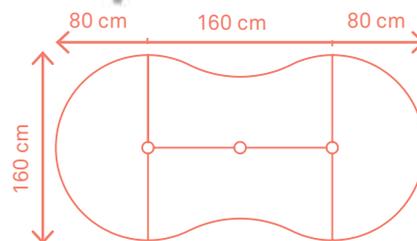
Questo pezzo d'arredo non può mancare se si vuole allestire un MakerSpace in un ambiente educativo: pensato appositamente per attività laboratoriali, permette di collaborare con gruppi più o meno grandi creando **isole di lavoro con diverse forme**. I tavoli sono dotati di un piano robusto in lamellare 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 1.020,00 €

1.950,00 €
1.140,00 €
1.020,00 €



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.

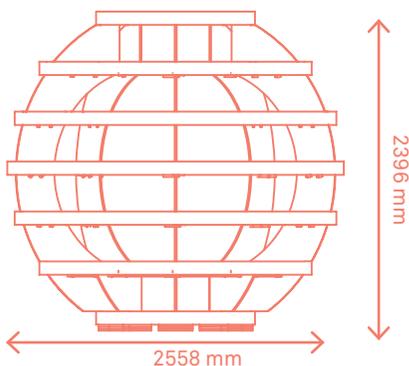
- 335960 FISSO 150X75X88H CM 315,00 €
- 336278 FISSO 200X75X88H CM 380,00 €
- 336279 REGOLABILE 150X75X74/110H CM 350,00 €
- 335519 REGOLABILE 200X75X74/110H CM 415,00 €
- 336240 REGOLABILE SU RUOTE 150X75X90/110H CM 400,00 €
- 335521 REGOLABILE SU RUOTE 200X75X90/110H CM 471,00 €
- 336281 CASSETTIERA 3 POSTI 50x60x57H CM 185,00 €

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 CampuStore Srl corrisponde al suddetto design con modifiche.

AM BIEN TI DIGI TA LI

Apple e Swift Playground
Calcolatrici grafiche per la maturità
Robotica, STEM Lab e servizi
per l'insegnante



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 €

TI-Nspire CX II-T

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



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



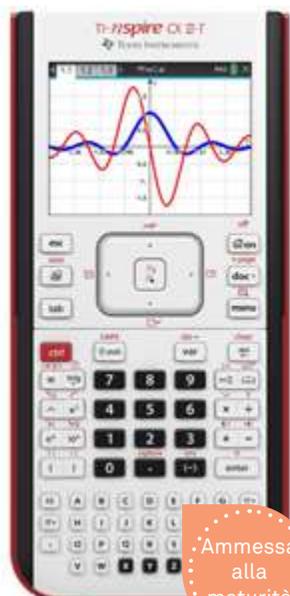
Perché usare TI-Nspire CX II-T nell'insegnamento della matematica?

- 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

Disponibile anche in bundle con il libro **Calcolatrice grafica all'Esame di stato: esempi pratici (330552)**



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.

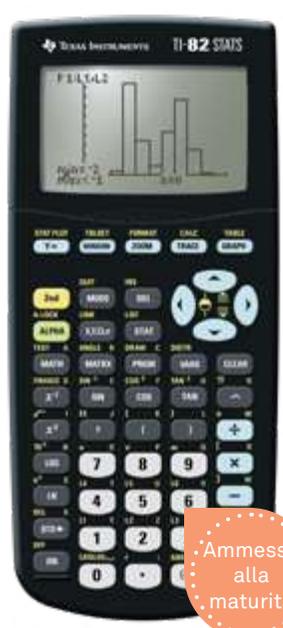
Ammessa alla maturità

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

70,00 €
110,00 €



Ammessa alla maturità



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 70,00 €
305581 TI-84 PLUS CE-T STUDENT 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 €



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 €

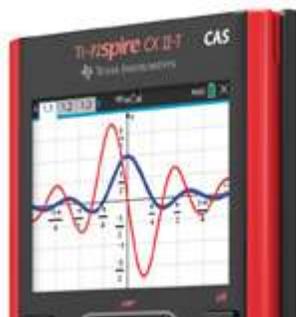


3 TI-Innovator Hub

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>

PRO TE ZIONE E SICU REZZA

Igiene e protezione
individuale

Pulizia degli ambienti

Accessi sicuri:
termometri, scanner,
riconoscimenti

Pannelli protettivi e
divisori

Distanziamenti: nastri,
percorsi, barriere,
carrelli

Bambini in sicurezza

Strumenti di
primo soccorso e
sanificazione

Arredi lavabili per
esterno ed interno



Carrelli mobili con vassoi per ambienti sanificati

Carrello con 8 o 24 vassoi piccoli o medi trattati con additivo antibatterico per consentire una pulizia più accurata.

331489	CARRELLO MOBILE 8 VASSOI	499,00 €
331619	CARRELLO MOBILE 24 VASSOI	390,00 €



Carrello compatto per deposito igienizzanti

Carrello compatto completo di 5 vassoi. Utilizzabile per riporre attrezzature e strumenti di ogni genere come detergenti e panni. Vassoi e struttura sono trattati con additivo antibatterico per consentire una pulizia più accurata.

331594		250,00 €
--------	--	----------



Contenitore con additivo antimicrobico

Contenitore di stoccaggio con additivo antimicrobico.

- Larghezza 312 mm
- Profondità da 427 a 430 mm

331485	312x427x75 mm	6,10 €
331486	312x427x150 mm	9,76 €
331487	312x430x225 mm	9,76 €
331488	312x430x300 mm	13,42 €

Scopri anche le versioni standard dei carrelli

Vai nella sezione **Spazi d'apprendimento** per scoprire tante altre versioni di carrelli mobili, per trasportare facilmente i materiali didattici da un ambiente all'altro

RE AL TÀ VIR TU ALE

Realtà virtuale
e realtà aumentata
Poster interattivi
Visori VR



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.

Perché 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 - Action Camera a 360° Insta360 X2

Una troupe a portata di mano. **ONE X2** è la fotocamera tascabile definitiva per creativi, amanti dell'avventura e atleti; consente loro di immortalare facilmente riprese cinematografiche che prima erano possibili solo con un cameraman, attrezzatura ingombrante e **capacità di montaggio professionali**.

La ONE X2 ha un corpo compatto che scivola in una tasca ed è perfetto per le riprese morbide e fuggi.

Cattura **filmati cinematografici stabilizzati** sempre e ovunque. Impermeabile fino a 10 mt. **Modalità Multiview**. Display ultra luminoso ad alta risoluzione touch screen. 5.7k30p. **Stabilizzazione; FlowState**. Batteria 1630mAh.

335760 FOTOCAMERA A 360° INSTA360 X2

402,00 €

Videocamera a 360° Insta360 R Twin

Versione fornita con doppia ottica per poter sfruttare le potenzialità a 360° e del 4K wide.

Modalità 360°: supporta l'acquisizione di **5,7K** su **due obiettivi** che coprono ogni direzione contemporaneamente.

Consente un'anteprima a 360° in tempo reale sul touchscreen di ONE R, mentre innovazioni come **Color Plus**, **video HDR** e **Night Shot** raggiungono la migliore precisione del colore e le migliori prestazioni in condizioni di scarsa illuminazione.

Modalità Wide Angle 4K Pronto per 4K@60fps, cattura l'azione nitida, vibrante e stabilizzata e supporta fino a 8x slow motion .

Il suo design reversibile consente di capovolgere il touchscreen da dietro a davanti in un attimo - perfetto per ottenere un feedback in tempo reale durante le riprese.

335783 VIDEOCAMERA INSTA360 R TWIN

418,00 €



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 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 Quest è la **soluzione stand alone**, ovvero che **non necessita di un PC** per funzionare. Con una **risoluzione a 1.832x1x920 px** per ciascun occhio e un **processore ultrarapido**, consente di vivere la realtà virtuale con prestazioni elevatissime e grafica di nuova generazione. Disponibile nelle versioni da 64 e 256 GB, include due controller touch.

326205 OCULUS RIFT S

449,00 €

333888 OCULUS QUEST 2 64 GB CON 2 CONTROLLER

425,00 €

334983 OCULUS QUEST 2 256 GB CON 2 CONTROLLER

449,00 €

336093 CAVO USB-C 5 M PER COLLEGAMENTO AL PC

99,00 €





Poster interattivi

E la classe non ha più confini

Splendidi **poster di realtà aumentata** che danno vita al sistema solare o ai pianeti sui muri della tua classe e della tua casa. Stampe A1 durevoli di pianeti, lune, stelle e l'intero sistema solare. Visualizzali attraverso l'**app dedicata** e **osserva i pianeti prendere vita** con fatti, cifre, informazioni dettagliate e sezioni trasversali.

- 330318 POSTER INTERATTIVI TERRA, MARTE, LUNA 41,00 €
- 335202 POSTER INTERATTIVO SISTEMA SOLARE 30,00 €



Materiali di alta qualità con stampa **resistente** in modo da poter essere **spostati e incollati** alle pareti senza timore di danni

Immagini in altissima qualità di **valore didattico ed estetico** anche senza considerare le funzionalità AR.



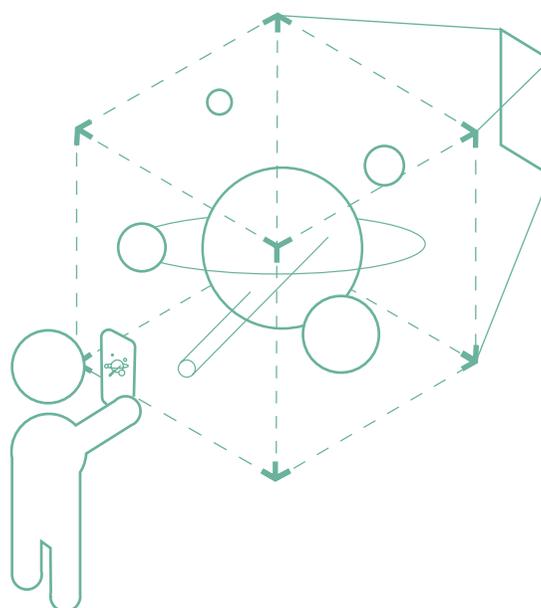
App di accompagnamento gratuita che funziona su telefoni / tablet IOS e Android di ultima generazione.

App che anima i pianeti, estrae una sezione esplosa, permette di selezionare i punti di interesse e visualizzare informazioni.



Ecosostenibile: per ogni poster stampato verrà piantato un albero.

Disponibili **risorse gratuite** per l'utilizzo dei poster durante le lezioni.



ROBO TICA EDU CA TIVA

Coding e robotica educativa
Competizioni di robotica educativa
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
BricQ Motion
CodyRoby
Cubetto
Matatalab
Bee-Bot
Blue-Bot
Accessori per Bee-Bot e Blue-Bot
Rugged Robot
Pro-Bot
iRobot
Sphero
Makeblock
mTiny Discover
Codey Rocky
mBot e mBot2
Ranger e Ultimate
STEAM On Board
Innovation Space
Neuron
Halocode
CyberPi
mBuild
fischertechnik
Tello Edu
Dash and Dot
Cue
Ozobot
DOBOT Magician
Kay's Clan
Robot umanoidi: NAO e Pepper

**Siamo presenti su MePA e su S.O.F.I.A.
Sei interessato a un corso di robotica?
Scrivi a formazione@campustore.it**

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.

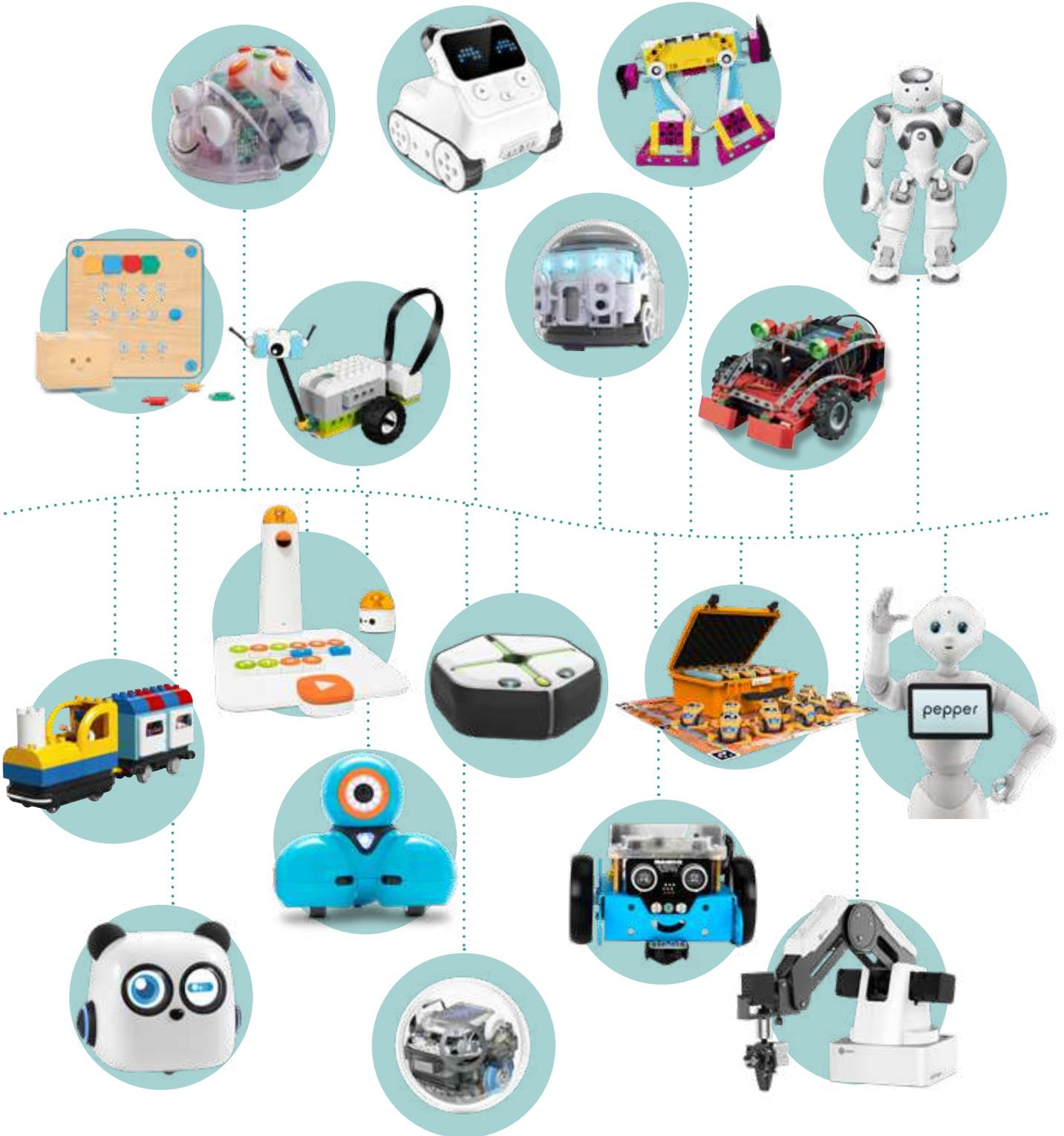
Soprattutto la rivoluzione della robotica educativa è il metodo: **bisogna fare per imparare, agire, sporcarsi le mani per capire**, in pura filosofia "hands-on". Un ottimo modo per coinvolgere tutti gli studenti, permettendo loro di seguire e lavorare con diverse metodologie, in un orizzonte di massima 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	wonder workshop	ozobot	kai's clan
	Cubetto	mTiny	Matatalab	Blue-Bot	WeDo 2.0	Dash and Dot	Ozobot Bit e Evo	Kai's Clan
								
Prezzo	129,00 €	119,00 €	A partire da 90,00 €	99,00 €	158,00 €	151,00 €	A partire da 46,50 €	995,00 €
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	Visuale a blocchi
Compatibilità	-	-	-	Windows, Mac, iOS, Android	Windows, Mac, ChromeOS, iOS, Android	ChromeOS, iOS, Android, Kindle	Browser compatibile con ozoblockly.com	iOS, Android, Chrome OS, Windows, Mac OS X
Complessità	●●●●●	●●●●●	●●●●●	●●●●●	●●●●●	●●●●●	●●●●●	●●●●●
Controllo remoto (tipo joystick)	X	V	X	V	V	V	X	X
Applicazione per tablet	X	X	X	V	V	V	V	X
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, seguilinea, rilevamento colori, luci e suoni	Comandi direzionali, suoni, luci, rilevamento ostacoli
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	-	Sensori aggiuntivi, AR, VR
Nr. ingressi/uscite	Preconfigurato (non modificabile)	Preconfigurato (non modificabile)	Preconfigurato (non modificabile)	Preconfigurato (non modificabile)	2 in/out	Preconfigurato (non modificabile)	Preconfigurato (non modificabile)	Preconfigurato (modificabile)
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

makeblock	spheroedu	makeblock	Robot Education	LEGO education	RYZE	fischertechnik	DOBOT	SoftBank Robotics
Codey Rocky	Sphero BOLT	mBot	iRobot	SPIKE Prime	Tello Edu	TXT advanced	Dobot	NAO e Pepper
								
99,00 €	139,00 €	A partire da 54,50 €	A partire da 187,70 €	327,00 €	131,00 €	320,00 €	1.490,00 €	A partire da 5.970,00 €
X	X	X	X	X	X	X	X	X
mBlock 5, Python, Swift Playgrounds	Sphero Edu, Swift Playgrounds	mBlock (basato su Scratch e C++), Swift Playgrounds	Grafica a blocchi e testuale	A blocchi (basato su Scratch)	Scratch, Swift Playgrounds, Python	ROBO Pro (visuale)	Blockly, Python, SDK per altri linguaggi	Choregraphe, Python, C++, Java
Windows, Mac, iOS, Android	iOS, Android, Windows Phone	Windows, Mac, iOS, Android	Windows, Mac, Chrome OS, iOS	Windows, Mac, ChromeOS, iOS, Android	Windows, Mac, iOS, Android	Windows, 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	P	A/P	P	A/P	P	A/P	P	P
Comandi direzionali, suoni, luci, rilevamento ostacoli, IoT, A.I.	Movimento omnidirezionale	Comandi direzionali, sensori di luce, pulsante, ultrasuoni, seguilinea, buzzer, led RGB	Comandi direzionali, suoni, luci, sensori, disegno	Comandi direzionali, suoni, luci, sensori di distanza, giroscopio, colore e contatto	Volare, fare acrobazie, fotografare	Comandi direzionali e vari sensori	Pinza e ventosa per spostare oggetti, disegno, pennino, incisione laser, stampa 3D	Parlare, sentire, movimento omnidirezionale, interagire con gli umani
Espandibile con Neuron	-	Tanti tipi di sensori opzionali, aggiuntivi	Si muove anche in verticale	Accesso al sistema LPF2 col sensore di distanza per aggiungere sensori di terze parti	-	-	Nastro trasportatore, rotaia, sistema di visione	-
9 in/4 out (espandibili)	Preconfigurato (non modificabile)	4 in, 6 out	-	6 I/O	Preconfigurato (non modificabile)	8 in, 4 out	Porta di comunicazione I/O	Preconfigurato (non modificabile)
Bluetooth	Bluetooth	USB, Bluetooth, Wi-Fi	Bluetooth	USB, Bluetooth	Bluetooth, Wi-Fi	USB, Bluetooth	USB, Bluetooth, Wi-Fi	Wi-Fi, Ethernet
Batteria integrata, ricaricabile via USB	Batteria integrata, ricaricabile	4 batterie AA, o batteria ricaricabile (opzione, non inclusa)	Batteria ricaricabile con alimentatore	Batteria integrata, ricaricabile via USB	Batteria integrata, ricaricabile via USB	Batteria ricaricabile (opzione, non inclusa)	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 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** che individuino soluzioni di possibile futura o attuale utilità.



MakeX Robotics Competition

Questa competizione di robotica educativa si pone come obiettivo la promozione dell'innovazione scientifica, tecnologica e didattica attraverso competizioni basate su mBot. Mira a rendere divertente l'apprendimento delle materie STEAM attraverso la risoluzione di problemi pratici.

Età: 6 - 18 anni

Scopri di più su go.campustore.it/makex



NAO Challenge

La manifestazione per le scuole secondarie 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.

Età: 15-18 anni.



RoboCup Junior Italia

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)

Una competizione basata su LEGO MINDSTORMS Education EV3 che offre agli studenti la possibilità di competere su specifiche sfide in un orizzonte internazionale.

Età: 6-19 anni.

Pezzi "da gara": alcuni complementi utili per affrontare queste sfide robotiche Risorse suggerite per RoboCup Junior

Per la sfida soccer

Aggiungi al tuo set base LEGO MINDSTORMS Education EV3, il set di espansione (296386), batteria ricaricabile (296397), il caricabatterie (304905), la palla da calcio e il sensore a infrarossi!

245086 PALLA DA CALCIO	83,00 €
211689 SENSORE IR	63,00 €
296386 SET DI ESPANSIONE	120,50 €
304905 TRASFORMATORE	34,00 €
296397 BATTERIA RICARICABILE	102,50 €



Per la Sfida "On Stage"

Aggiungi al tuo set base LEGO MINDSTORMS Education EV3, cartoncini colorati, palloncini, scovolini spumeggianti, glitter, occhi furbetti e altri accessori "fai da te" (oppure utilizza i nostri kit tinkering "pronti") per una performance da urlo!

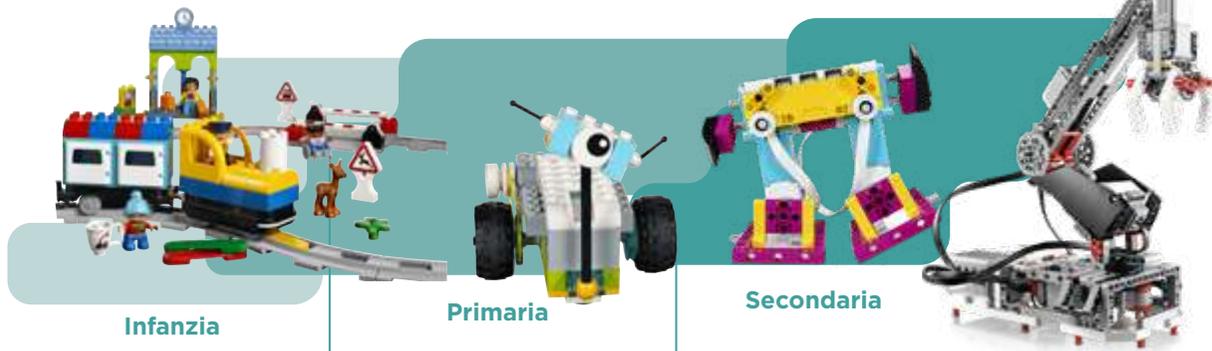
Per la sfida Rescue

Aggiungi al tuo set base LEGO MINDSTORMS Education EV3, la batteria ricaricabile (296397), il caricabatterie (304905) e un sensore di colore/luce aggiuntivo.

296401 SENSORE COLORE/LUCE	42,00 €
304905 TRASFORMATORE	34,00 €
296397 BATTERIA RICARICABILE	102,50 €



Imparare con le proprie mani... ovunque!



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. 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 8/9 anni.

STEAM, coding e apprendimento ibrido sempre a portata di mano

	LEGO Education porta avanti da sempre la filosofia dell'“imparare facendo”, per toccare con mano le proprie idee, per imparare lungo il percorso e costruire nuove conoscenze, giorno dopo giorno, su divertenti fondamenta.			
	Unisce ai classici mattoncini risorse educative in digitale grazie alle quali l'apprendimento può avvenire praticamente ovunque, dal laboratorio di tecnologia alla cameretta, dalla classe al giardino!		COSTRUISCI IMPARA RICOSTRUISCI CAPISCI App per iOS e Android con 4 attività a tema	



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

Sei interessato a un corso di formazione LEGO Education? Scopri www.campustoreacademy.it o scrivi a formazione@campustore.it.

Lezioni sempre nuove disponibili gratuitamente: 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, apprendimento ibrido





LEGO® Education Coding Express

Ciuf! Ciuf! Acciuffa il treno del coding!

Tutti a bordo del Coding Express! Un set intuitivo, creativo, versatile e collaborativo per l'infanzia basato sui mattoncini LEGO DUPLO e sul tema del **trenino**. Consente ai bambini in età prescolare di apprendere le prime nozioni di **coding** e favorendo 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**.

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.

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, viaggi, personaggi, matematica e musica, ciascuno dei quali cambia la funzione dei tasselli multifunzione, alterandone l'effetto sul comportamento del treno.

Il **set per la classe** è composto da 4 scatole di Coding Express, sufficienti a far lavorare fino a 24 studenti contemporaneamente.

Compatibilità: iOS e Android

Età: 2+



• 234 mattoncini



• App per iOS e Android con 4 attività a tema



• 8 lezioni online
• 8 tutorial video



• Attività introduttive
• Guida e poster
• Schede con idee di costruzione (12 modelli)
• 10 possibili scenari e destinazioni

322862 CODING EXPRESS

230,00 €

327646 SET PER LA CLASSE

900,00 €



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 €



Guarda i video!

Scopri sul nostro sito i prezzi promo riservati a chi acquista con Carta del docente



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+



Perfetto per il coding alla scuola primaria!

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		



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

186,00 €

309136 SET BASE + BATTERIA RICARICABILE

252,00 €



LEGO Education WeDo 2.0 Kit multipli Base

Questi kit uniscono alla qualità dei prodotti LEGO Education la convenienza di un prezzo agevolato.

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	Software e App	Formazione certificata LEGO Education per docenti in omaggio	Prezzo
Il Set				
Set base per 8 studenti 308867	4	✓	No	730,00 €
Set base per 12 studenti 308866	6	✓	No	1.095,00 €
Set base per 24 studenti 308865	12	✓	2 ore online	2.188,00 €



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	252,00 €
Charge Pack per 8 studenti 309135	4	4	✓	No	985,00 €
Charge Pack per 12 studenti 309134	6	6	✓	2 ore online	1.480,00 €
Charge Pack per 24 studenti 309133	12	12	✓	2 ore online	2.900,00 €

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

66,00 €



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

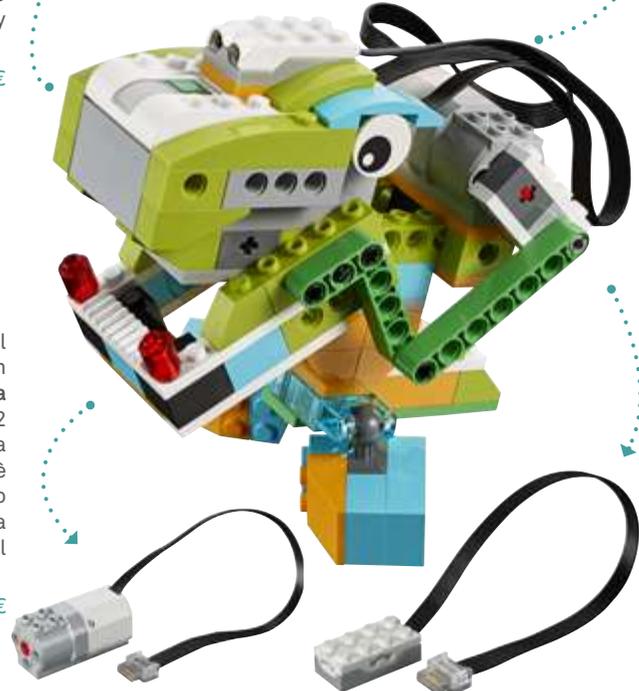
30,00 €

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

30,00 €



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

30,00 €

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

66,00 €



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

8,00 €

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

120,00 €





Guarda i video!

Scopri sul nostro sito i prezzi promo riservati a chi acquista con Carta del docente



SPENDI QUEL TUO BUONO www.campustore.it

LEGO Education SPIKE Prime

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
8+

**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**

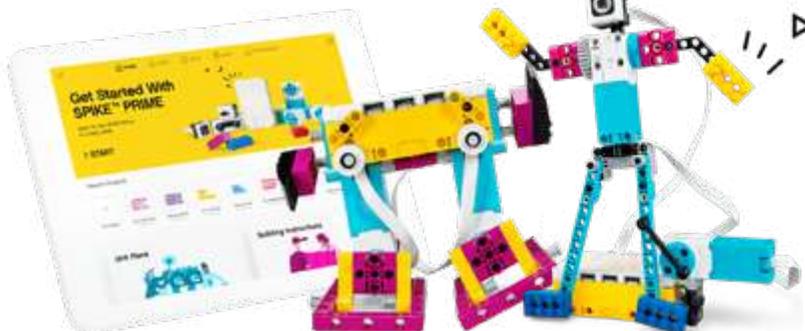
- Sviluppare un approccio al sapere **inclusivo** e **laboratoriale**
- Scomporre problemi complessi (**pensiero algoritmico**)
- Creare variabili e matrici e raccogliere dati nel **cloud**
- **Organizzare** compiti, problemi e prendere decisioni
- Migliorare la **memoria** e altri processi utili all'apprendimento

Batteria ricaricabile inclusa.

È disponibile anche un **Set di espansione** (325789)

324270 LEGO EDUCATION SPIKE PRIME

373,00 €



Motori
(1 grande - 2 medi)

Sensori:
• Colore
• Distanza
• Forza / contatto



Scatola per la conservazione dei modelli con doppio vassoio



523 elementi LEGO

Hub intelligente

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).

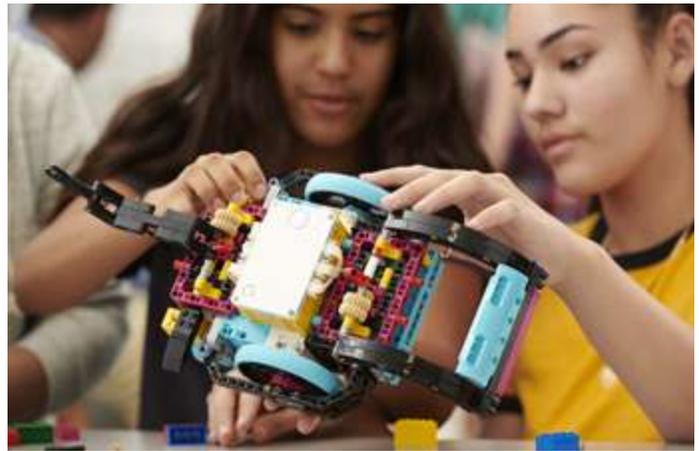
Si presenta in una scatola di cartone e include:

- 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

43,00 €

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

24,00 €

Motore angolare medio

Con sensore di rotazione integrato con precisione fino a 1 grado.

326012

50,00 €

Motore angolare grande

Con un sensore di rotazione integrato e stabilità estrema per un perfetto controllo in linea retta.

326011

35,00 €

Mattoncino intelligente SPIKE Prime

326010

332,00 €

Motore angolare medio

Con sensore di rotazione integrato con precisione fino a 1 grado.

326012

50,00 €

Sensore di colore

Distingue tra 8 colori e misura la luce riflessa. Frequenza di campionamento ad alta precisione di 1 kHz.

326014

28,00 €



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

6,00 €



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

69,00 €



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	1.485,00 €
Set per 12 studenti 326618		6	2 ore online	2.170,00 €
Set per 24 studenti 326617		12	2 ore in presenza	4.260,00 €

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	490,00 €
Set per 8 studenti 327986		4	2	No	1.650,00 €
Set per 12 studenti 326620		6	3	2 ore online	2.450,00 €
Set per 24 studenti 326619		12	6	Mezza giornata in presenza	5.000,00 €



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 +

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 447,00 €

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



+



+





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!

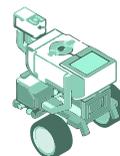
È ottimizzato per attività più avanzate in classe, per i programmi doposcuola o per le competizioni di robotica.

296386 SET DI ESPANSIONE

120,50 €



853 PEZZI



6 MODELLI
AGGIUNTIVI

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.

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	479,00 €
Set base per 8 studenti 297432		4	4	No	1.900,00 €
Set base per 12 studenti 297433		6	6	2 ore online	2.850,00 €
Set base per 24 studenti 297434		12	12	Mezza giornata in presenza	5.650,00 €

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	598,00 €
Pack Plus per 8 studenti 297436		4	4	2	2 ore online	2.155,00 €
Pack Plus per 12 studenti 297437		6	6	3	2 ore online	3.230,00 €
Pack Plus per 24 studenti 297438		12	12	6	Mezza giornata in presenza	6.350,00 €



Cos'è

La nuova linea di LEGO Education per rendere innovativo l'apprendimento delle scienze senza bisogno di tecnologia.

Perché sceglierlo

Unisce l'apprendimento delle materie scientifiche a tutto ciò che rende entusiasmanti gli sport! Include anche set individuali perfetti per l'apprendimento ibrido.

Età

6 - 14 anni

NOVITÀ!

LEGO Education BricQ Motion

Impara le **STEAM** grazie allo sport!

BricQ Motion è la nuova linea di LEGO Education che rende innovativo l'apprendimento delle scienze senza bisogno di tecnologia e include sia set pensati per la **scuola primaria** che set per la **scuola secondaria**. Offre esperienze di apprendimento semplici e pratiche che danno vita a fantastici momenti "wow".

Apprendimento ibrido e divertente

La grande novità di questo strumento educativo consiste nell'introduzione dei **Set individuali**, pensati per essere dati a ciascuno studente per continuare l'esperienza di apprendimento anche **fuori dalla classe**, ovunque si trovino.

Il set individuale è un'estensione efficace dei set LEGO Education pensato per l'uso in classe che consente ai docenti di continuare a insegnare anche quando gli studenti sono a casa.

Include mattoncini e fogli di lavoro per studenti per approfondire, autonomamente, con i propri tempi e le proprie modalità, la comprensione di ciò che si è fatto in classe, consentendo così una vera **esperienza di apprendimento ibrido personalizzabile e inclusiva**.

Per la scuola primaria

LEGO Education BricQ Motion Primaria è incentrato sull'**apprendimento STEAM**: mentre si divertono i bambini sperimentano **forze, movimento e interazioni** nel contesto dello sport.

Il set base è pensato per essere utilizzato da 2 studenti che lavorano insieme contemporaneamente e include:

- **562 pezzi** - tra cui un'ampia selezione di **elementi speciali**, come **ingranaggi, ruote, sfere, pesi e componenti pneumatici**
- **Vassoi di smistamento pezzi**
- **Elementi di ricambio**
- **Istruzioni**
- **7 attività STEAM di 45 minuti** l'una
- **Video coinvolgenti e fogli di lavoro**
- **Rubriche di valutazione**
- **Ispirazioni aggiuntive** per l'insegnamento di matematica e lingua.

Età: 6+

Il **Set per mezza classe** (335987) è composto da 6 set base e 12 set individuali, mentre il **Set per la classe** (335990) è composto da 12 set base e 24 set individuali.

335707 SET BASE PRIMARIA 110,00 €
 335709 SET INDIVIDUALE PRIMARIA 12,00 €
 335987 SET PER MEZZA CLASSE 800,00 €
 335990 SET PER LA CLASSE 1.500,00 €

**Per la scuola secondaria**

BricQ Motion Prime Set è pensato per gli studenti della **secondaria**: suscita il loro interesse per le **materie STEAM** mentre sperimentano **forze, movimenti e interazioni** in un contesto ludico e grazie ad attività didattiche ispirate agli sport.

Offre un'**esperienza di apprendimento pratica** che combina i mattoncini LEGO con contenuti didattici già pronti ideali per le lezioni di scienze e tecnologia.

Il set base è pensato per essere utilizzato da 2 studenti e include:

- **562 pezzi** - tra cui un'ampia selezione di articoli speciali come **ingranaggi, ruote, sfere, pesi e componenti pneumatici**
- **Vassoi di smistamento con codice colore**
- **Pezzi di ricambio**
- **Istruzioni**
- **7 idee di lezione di 45 minuti** ciascuna
- **Risorse aggiuntive come video, fogli di lavoro, piani di lezione**
- **Rubriche di valutazione**
- **Attività aggiuntive** per la matematica a supporto dell'insegnante.

Età: 10+

Il **Set per mezza classe** (335993) è composto da 6 set base e 12 set individuali, mentre il **Set per la classe** (335995) è composto da 12 set base e 24 set individuali.

335710 SET BASE SECONDARIA 110,00 €
 335712 SET INDIVIDUALE SECONDARIA 12,00 €
 335993 SET PER MEZZA CLASSE 800,00 €
 335995 SET PER LA CLASSE 1.500,00 €



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!

Soluzioni per
il coding unplugged

CodyRoby

Portarlo in classe è 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 €



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.

331573 CONFEZIONE 10 PEZZI	10,00 €
333231 CONFEZIONE 30 PEZZI	28,50 €
331574 CONFEZIONE 60 PEZZI	55,00 €



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	7,50 €
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 ai più piccoli, dalla scuola d'infanzia alla primaria.

Permette di approfondire concetti complessi in modo intuitivo, sfruttando le potenzialità di rinforzo cognitivo di:

- Debugging
- Ricorsività
- Subroutine

Cosa c'è dentro la scatola

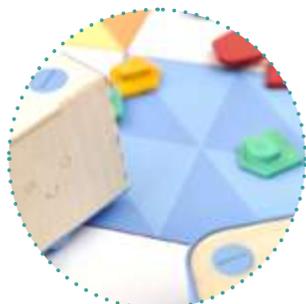
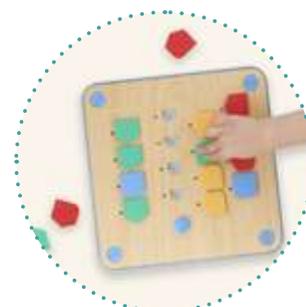
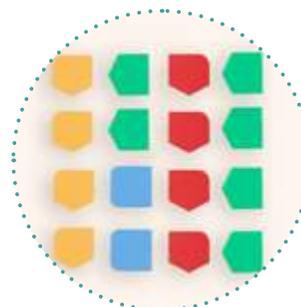
- 1 robot in legno a forma di cubo (Cubetto)
- 1 board di controllo
- 16 tasselli colorati (6x avanti, 4x sinistra, 4x destra, 2x funzione)
- 1 mappa per Cubetto (1x1 m) in tessuto lavabile
- 1 libretto di storie in italiano associato alla mappa

Set completi

Il Set per la classe è formato da 6 Cubetto Play Set.

316962 CUBETTO PLAY SET
335060 SET PER LA CLASSE

129,00 €
700,00 €





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.

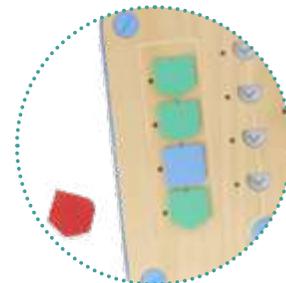
A seconda della combinazione di tasselli scelti vengono eseguiti percorsi diversi.



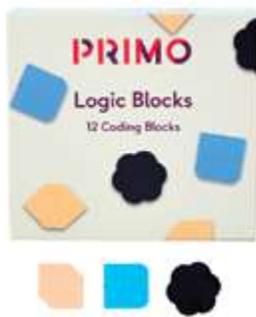
Guida in italiano per l'insegnante disponibile online

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 c'è il set da 12 tasselli logici (4 funzione, 4 negazione, 4 random).

315644 TASSELLI LOGICI 20,00 €



Mappe aggiuntive

- 315640 MAPPA OCEANO BLU 20,00 €
- 315638 MAPPA ANTICO EGITTO 20,00 €
- 315641 MAPPA GRANDE CITTÀ 20,00 €
- 316127 MAPPA SPEDIZIONE POLARE 20,00 €
- 316128 MAPPA PALUDE PALUDOSA 20,00 €

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 €

Può anche colorare!



Matatalab Coding Set

Scopri.
Sfida.
Impara.

Cosa include il 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 "modifieri")
- 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.

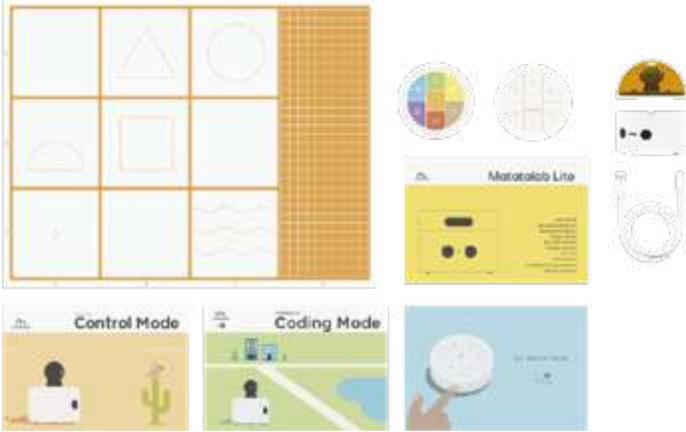
Altri set di tasselli aggiuntivi si possono acquistare separatamente (vedi in fondo alla pagina).

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
327799 MODULO SENSORI

150,00 €
57,30 €





Matatalab Lite

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	90,00 €
327820 MATATALAB LITE - SET PER LA CLASSE	630,00 €
327802 MATATA FRIENDS	24,50 €



Accessori ed espansioni per Matatalab



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

Bee-Bot

Nuova versione!

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

Un'alternativa al cavetto 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.

299053	DOCKING STATION	49,00 €
--------	-----------------	---------

**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!

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 €

Guida didattica CampuStore

Guida didattica in italiano scritta da Tullia Urschitz e Paola Mattioli inclusa con pack multipli



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 €
329152	TRASPARENTE CON TASCHE - 90X60 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

Ora anche con Data Logge

Un fantastico robot educativo programmabile progettato per uso esterno! Grazie alle robuste ruote può muoversi anche all'esterno e su terreni scabrosi.

- Programmazione "On Board" senza bisogno di device
- App gratuita di programmazione disponibile, può essere controllato via tablet
- Compatibile con il lettore di tasselli (309680), descritto nella pagina dedicata a Blue-Bot

Disponibile anche Data Logger!

Ideale per raccogliere dati su luce, suono e temperatura ed esportabili su PC, Mac, Chromebook.



- 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.
- 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
- Un **sensore per il rilevamento di ostacoli** che può essere acceso e spento, quando acceso se il robot 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

327211	RUGGED ROBOT	165,00 €
327499	CLASS PACK (6 ROBOT)	930,00 €
327497	ROBOT + LETTORE + TASSELLI STD	325,00 €
334919	FOTOCAMERA CAMERA WI-FI HD V2	92,00 €
322836	SUPPORTO PER FOTOCAMERA	4,00 €
336154	DATA LOGGER	50,00 €
336155	PERCORSO BARRIERA CORALLINA 120X120 CM	50,00 €



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.



Cos'è

Un robot educativo capace di scrivere, disegnare, riconoscere i colori, individuare ed evitare ostacoli

Perché sceglierlo

Si muove anche in verticale su superfici magnetiche, disegna e supporta ben 3 possibilità di programmazione, rendendolo un supporto educativo adatto a fasce d'età molto differenti

Linguaggio di programmazione

3 possibilità: grafico/simbolico, a blocchi, testuale

Complessità

●●●●●

Età

4+, 8+, 14+

iRobot

iRobot

Il robot educativo Root rt1 è capace di scrivere, disegnare, pulire, riconoscere i colori, individuare ed evitare ostacoli e **persino muoversi in verticale**: infatti grazie ai suoi **potenti magneti** e alle **ruote encoder**, può spostarsi con precisione su superfici metalliche di qualsiasi inclinazione rimanendovi attaccato stabilmente.

La sua storia è iniziata in un **laboratorio di ricerca del MIT** il cui focus è lo sviluppo di sistemi bio-ispirati per affrontare le sfide del mondo reale.

Root rt1 propone **esperienze pratiche e tangibili** per insegnare agli studenti il coding e svilupparne il pensiero computazionale: le oltre 30 funzioni e sensori e la lunga durata della batteria offrono alle scuole uno strumento unico per unire l'apprendimento in classe con il mondo reale.

Il set è composto da:

- 1 robot educativo Root® rt1
- 1 percorso pieghevole riutilizzabile
- 1 set di fogli in vinile
- 1 cavo di ricarica USB
- 2 pennarelli a secco cancellabili
- 1 panno per cancellare
- Download gratuito dell'app di codifica Root

Possibili accessori aggiuntivi: lavagna bianca, pennarelli colorati cancellabili per lavagna (già due inclusi nel set), chiavetta Bluetooth USB

336364	IROBOT	189,00 €
302214	LAVAGNA BIANCA MAGNETICA 120X90 CM	160,00 €
310446	CHIAVETTA BLUETOOTH	13,50 €



Programmazione per tutte le età

Grazie all'app Root si può programmare in tre modi diversi:

- Dai 4 anni: grafico-simbolica
- Dagli 8 anni: a blocchi
- Dalla scuola secondaria: testuale



Programma in sicurezza!

Si connette ai dispositivi con cui lo si programma **senza fili**, grazie alla connettività Bluetooth Low Energy (raggio di 30+ m): ciò permette di **non toccare direttamente il robot per poterlo utilizzare**, in modo da impostare le lezioni in totale sicurezza.



Perfetto anche per DAD, DDI e home schooling

Il software di programmazione include anche un **ambiente di simulazione** per **testare le proprie attività di coding** in **ambiente virtuale** prima di farle eseguire direttamente al robot: perfetto per il ripasso e l'approfondimento personale da casa e in assenza di robot!



Cos'è
Una sfera robotica programmabile, che permette di imparare le basi del coding divertendosi.

Perché sceglierlo
Permette di iniziare - attraverso attività divertenti 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)

Compatibilità
Chrome, Mac, Windows, iOS, Android, Kindle

Complessità
●●●●○

Età
6 +

Sphero BOLT

Illumina le lezioni, rotolando nel mondo delle STEAM con la gamification

Sphero BOLT è caratterizzato da:

- **Matrice LED 8x8** per riprodurre animazioni, emoji, testo e dati in tempo reale
- **Sensori avanzati:** giroscopio, accelerometro e comunicazione IR, sensore di luce ambientale per programmare il robot in base alla luminosità dell'ambiente
- È compatibile con **Swift Playground**, Sphero Arcade, **Sphero Edu**

Si controlla con l'app Sphero Edu, con **un ambiente di programmazione sia a blocchi che testuale**. L'app è corredata di piani di lezione e permette di animare la matrice e realizzare attività STEAM entusiasmanti. Rende anche semplice creare giochi personalizzati, come Pac-Man o Snake.

Compatibile con Chrome, Mac, Windows, iOS, Android, Kindle.

Cosa c'è nella scatola:

- Robot Sphero BOLT
- Base di ricarica induttiva con cavo USB
- Goniometro con indicazioni direzionali
- Guida rapida all'avvio

Disponibile doppio percorso (2 facce) a parte.

322952 SPHERO BOLT

139,00 €

333777 PERCORSO SPAZIO + CALCIO

164,00 €



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 15 goniometri e indicatori
- Guida



323379 SPHERO BOLT 15 PACK

1.840,00 €

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

2.380,00 €



**Compatibile
con Arduino e littleBits:**
scopri alla sezione
Elettronica

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 **hackerabile**, 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	1.070,00 €
328317	SPHERO RVR + SCHEDA ARDUINO UNO	265,00 €

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 e 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 e 8 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+

317591	SPHERO MINI ROBOT	49,00 €
328263	SPHERO MINI ACTIVITY KIT	74,00 €
328264	SET PER LA CLASSE	1.070,00 €



Sphero SPRK+

Sphero SPRK è stato ideato per stimolare la curiosità, la creatività, l'inventiva attraverso il coding che viene vissuto, grazie a questa sfera programmabile, come un gioco.

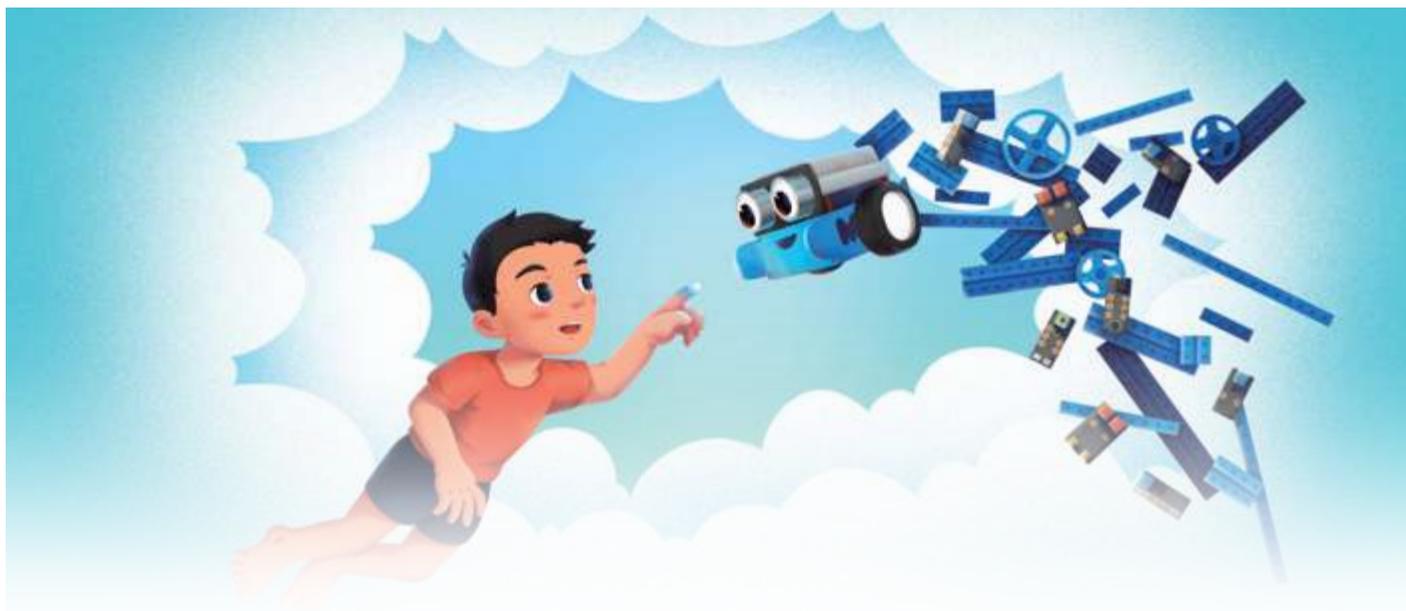
Introduce il concetto di programmazione a bambini e ragazzi **a partire dagli 8 anni** tramite il **linguaggio OVAL a blocchi** visuali (basato su C). Inoltre grazie all'app dedicata **Lightning Lab** si può imparare la programmazione in modo semplice e veloce tramite attività pratiche e condividere i risultati ottenuti con una folta community.

Dotato di Bluetooth SMART e una scocca **resistente ai graffi e all'acqua** SPRK+ porta l'apprendimento su un altro livello. SPRK+ promuoverà l'amore per la robotica, il coding e le materie STEAM... tutto attraverso il gioco.

Il set include:

- 1 robot Sphero SPRK+
- 1 basetta per ricarica
- Nastro, goniometro, sticker adesivi
- Breve guida
- Alimentatore

312219	SPHERO SPRK+	123,00 €
--------	--------------	----------



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 Discover

**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.

mTiny Discover è composto da:

- 1 robot mTiny
- 1 reading pen
- 36 blocchi di programmazione
- 24 tessere puzzle per comporre le mappe tematiche
- 4 pennarelli compatibili
- 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**.

333014 MTINY DISCOVER

159,00 €

327573 MTINY DISCOVERY CLASS PACK

879,00 €



Novità: disegna con mTiny!

mTiny Discover, rispetto alla versione precedente, include nuovi **blocchi di programmazione per il disegno** delle forme geometriche attraverso i **pennarelli inclusi** e per l'**insegnamento della musica**, con le note musicali e melodie più complesse.



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**



Competenze emozionali

mTiny è perfetto per **lavorare sulle abilità sociali ed emotive**, grazie alle possibilità di espressione garantite da suoni, movimenti, luci e soprattutto gli occhi estremamente espressivi



Design arrotondato e materiali atossici per una totale sicurezza



Sviluppo delle soft skills a partire dai 4 anni: pensiero computazionale, problem solving, collaborazione

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



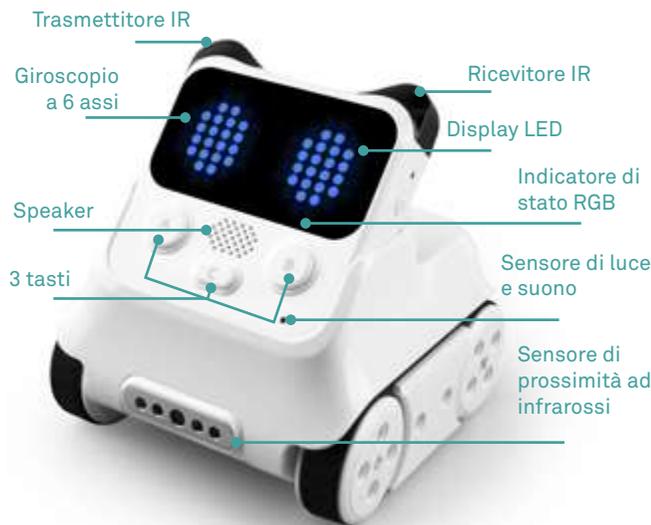
Avvicinarsi all'AI

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. 126!



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	Dongle Bluetooth	Vaschette	Base di ricarica	Guida Insegnante	Guida studente	Prezzo
Codey Rocky Set Base 329535	1	1	-	-	-	-	107,50 €
Codey Rocky con guide didattiche 335897	1	1	-	-	1	1	130,00 €
Codey Rocky Half Class Pack 327172	6	6	1	1	1	1	629,00 €
Codey Rocky Class Pack 327579	12	12	2	2	2	2	1.220,00 €

Le guide didattiche per l'insegnante e lo studente sono acquistabili anche separatamente da Codey Rocky: utili per chi ha già il robot o vuole approfondirne le potenzialità prima di acquistarlo

327170 GUIDA PER L'INSEGNANTE 15,00 €
327171 QUADERNO DELLO STUDENTE 15,00 €
335896 GUIDA INSEGNANTE E QUADERNO STUDENTE 25,00 €



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

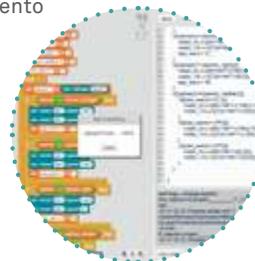
I punti chiave di mBot



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

Per conoscere meglio il software mBlock vai a pag. 116!



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. 167).



...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

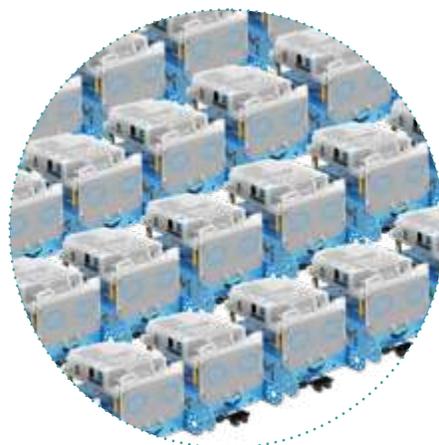
mBot con connessione Bluetooth con una matrice LED programmabile e chiavetta dongle inclusa. Disponibile anche in versione rosa, per incoraggiare l'inclusione delle ragazze nelle STEAM



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	54,50 €
328506 MBOT-S BLUETOOTH EXPLORER KIT ROSA	54,50 €
326777 MBOT STEAM EDUCATION KIT	153,00 €
327567 MBOT BLUETOOTH - HALF CLASS PACK	320,00 €
320593 MBOT BLUETOOTH - CLASS PACK	630,00 €

**Cos'è**

Un robot educativo di nuova generazione sviluppato per la scuola secondaria, semplice da utilizzare e basato sul nuovo microcontrollore CyberPi

Perché sceglierlo

Economico, semplice, espandibile e molto efficace per la didattica

Linguaggio di programmazione

mBlock (a blocchi, Python)

Compatibilità

Android, iOS, Windows, Mac

Espandibilità

Può essere espanso con i moduli elettronici smart e i componenti di mBuild

Complessità

●●●●●

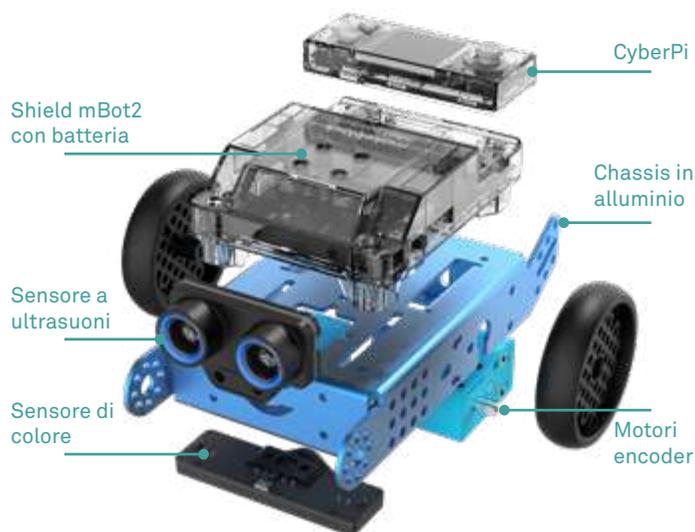
Età

8 +

mBot2

Didattica, movimento e controllo ... con un cuore a forma di CyberPi

mBot2 è un robot educativo di nuova generazione sviluppato per la scuola secondaria, semplice da utilizzare ma che al contempo offre infinite possibilità didattiche e ideato per aiutare gli studenti a diventare veri problem solver e a sviluppare una capacità autentica di pensiero critico indipendente.

**Kit singolo e per le scuole**

Sono disponibili, oltre al kit singolo di mBot 2, anche kit per mezza (composti da 6 mBot2) e per l'intera classe (composti da 12 mBot2).

335540 MBOT2	116,50 €
336607 MBOT2 KIT PER MEZZA CLASSE	675,00 €
336608 MBOT2 KIT PER LA CLASSE	1.335,00 €

Accessori ed espansioni

Puoi espandere le potenzialità di mBot2 sia con i moduli di CyberPi (come la smart camera e l'Innovation Add-on Pack) sia con i moduli di mBuild dedicati a AI, IoT, scienze ed elettronica (scopri a pag. 139)

329401 SMART CAMERA PER CYBERPI	84,50 €
333196 CYBERPI INNOVATION ADD-ON PACK	45,50 €

Un cuore a forma di CyberPi

mBot2 si controlla grazie a CyberPi, un microcontrollore ideato per contesti educativi, dotato di un'elettronica avanzata che lo rende potente ma allo stesso tempo molto conveniente.

Come tutti i set Makeblock Education, anche mBot2 si controlla grazie all'ambiente di programmazione **mBlock**, che supporta lo sviluppo del pensiero computazionale e di competenze di coding sia attraverso il **linguaggio a blocchi** (basato a Scratch) che in **Python**: questo doppio linguaggio aiuta e rende naturale la **transizione da una programmazione visuale a blocchi a una programmazione testuale** in Python (sia microPython che Python 3), all'interno dello stesso ambiente che funge anche da "traduttore" da un linguaggio all'altro, rendendo più semplice ed efficace l'apprendimento per gradi di difficoltà crescenti.

**Precisione e controllo**

I motori encoder di mBot2 possono essere perfettamente controllati nelle rotazioni, nella velocità e nella posizione e ciò rende il robot ideale per lavorare in modo pratico anche su concetti di matematica, scienze, fisica, tecnologia.

**Caratteristiche uniche**

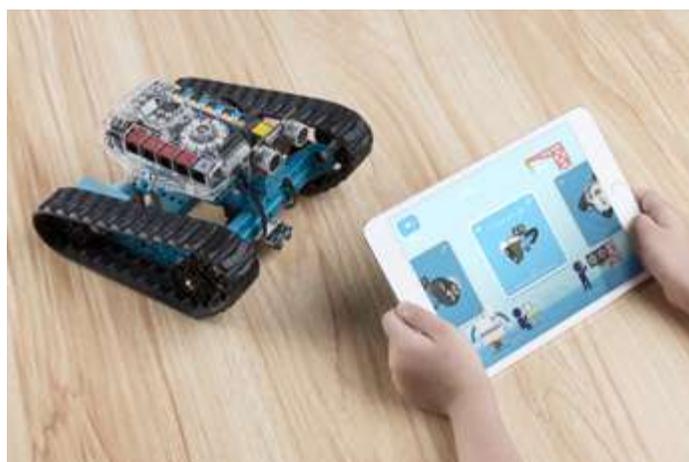
mBot2 include inoltre dei sensori di ultima generazione: 2 sensori ad ultrasuoni, sensori di colore Quad RGB con 4 punti di rilevazione al tempo stesso, perfetti anche per attività "seguilinea" estremamente precise.

**Oltre il coding**

mBot2 offre inoltre la possibilità di inserire approfondimenti ed estensioni legate ad AI, IoT e Data Science, anche grazie alla possibilità di utilizzare sensori Arduino, motori DC, servomotori aggiuntivi, strip di LED, elementi mBuild e molto altro!



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 €

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 webinar!

STEAM On Board

La piattaforma per fare
coding a distanza con
mBlock e Google Classroom

Makeblock STEAM On Board è una piattaforma di formazione online, creata con lo scopo di aiutare gli insegnanti di tutto il mondo ad affrontare tematiche come coding e robotica, grazie a moduli e software gratuiti.

Seguendo questi corsi sarai in grado di utilizzare mBlock con risorse per tenere lezioni di informatica o di coding, anche a distanza!



Nessuna esperienza di coding necessaria

I curriculum di Makeblock mBlock sono facili e pensati per i principianti.

Lezioni pratiche

Impara online la programmazione a blocchi con mBlock.



Download gratuito

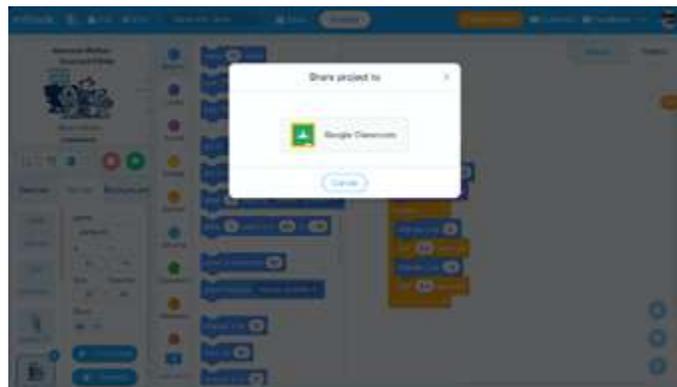
Makeblock fornisce agli insegnanti software e risorse gratuite.



Integrato con Google Classroom

mBlock 5 è integrato con Google Classroom. Ciò consente agli utenti di caricare progetti da mBlock a Google Classroom senza alcuna difficoltà.

Gli insegnanti possono utilizzare Google Classroom per gestire i progetti mBlock degli studenti, i materiali e i progressi!



Queste risorse online sono predisposte per soddisfare gli standard educativi CSTA e ISTE.

Prevedono oltre 12 ore di corsi sulla programmazione a blocchi e AI & IoT.

Basato su principi scientifici, il nostro obiettivo è di fornire agli insegnanti istruzioni passo-passo per insegnare coding utilizzando il mBlock.



Innovation Space

Il Makeblock Innovation Space (MIS) è un ambiente di apprendimento innovativo dove gli insegnanti e gli studenti possono lavorare sulle competenze del XXI secolo. Il MIS è il luogo nel quale gli insegnanti diventano facilitatori di un apprendimento basato su un approccio hands-on, esplorativo, project-based che coinvolge ed entusiasma.

MAKEBLOCK INNOVATION SPACE: CONTATTACI PER UNA QUOTAZIONE!

Pensare

- Desiderio di apprendimento
- Visione globale
- Cittadinanza digitale

Maturare competenze

- Capacità manuali
- Ragionamento logico
- Pensiero analitico
- Problem solving
- Creatività

Acquisire conoscenze

- Coding
- Matematica
- Fisica
- Biologia
- Chimica
- Ingegneria
- AI & IoT

Utilizzare strumenti

- Software
- Internet
- Meccanica
- Stampa 3D
- Taglio laser



Su misura per le scuole

- Promuove metodi di insegnamento innovativi e un approccio che metta al centro gli studenti
- Aumenta l'affiatamento degli studenti sia fra loro che con gli insegnanti
- Promuove l'apprendimento delle competenze del XXI secolo



Dà alle scuole una spinta in più

- Ispira gli scienziati e gli ingegneri di domani
- Diventa un hub creativo, consentendo l'insegnamento interdisciplinare
- Dà vita alle materie STEAM



Non solo per la scuola

- Permette di collegare la scuola alla comunità e di fare rete con altri istituti
- Può ospitare programmi di attività extrascolastiche
- Può diventare un centro di apprendimento anche per gli adulti, per acquisire competenze sulle STEAM e sul coding

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 (scopri nella pagina a fianco), aprendo così le porte all'AI e IoT

Cerchi una macchina a taglio laser adatta ai più piccoli? Scopri la Laserbox di Makeblock nella sezione FabLab

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, **Arancione** 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

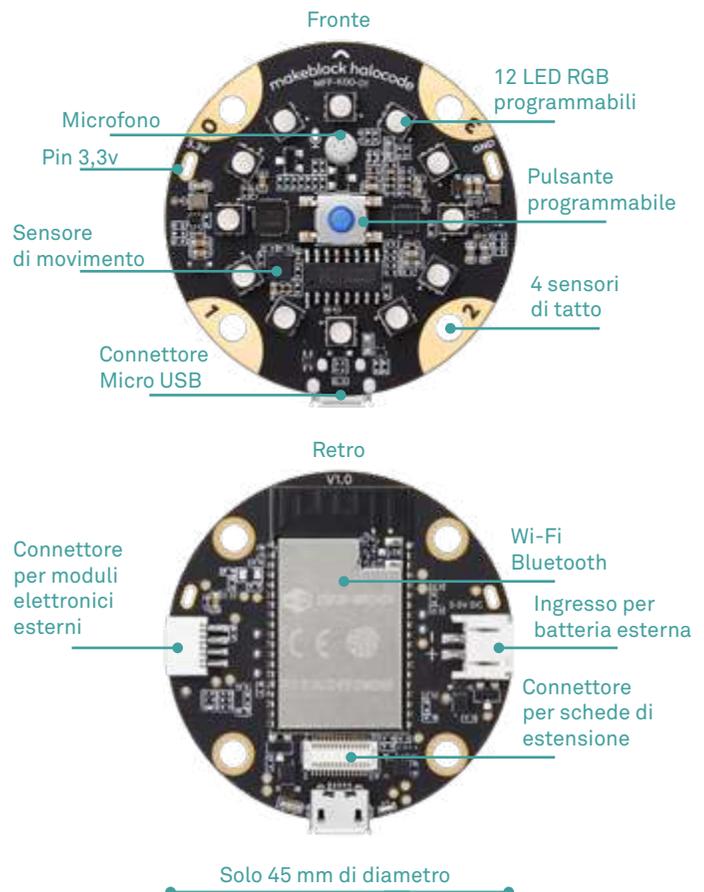
Grazie alla sua versatilità, offre opportunità educative per un ampio spettro di età. Grazie all'abbinamento con il software di programmazione mBlock (vedi pag. 116), Halocode consente a tutti di sperimentare e apprendere le applicazioni di **elettronica base e avanzata**, di **intelligenza artificiale (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.

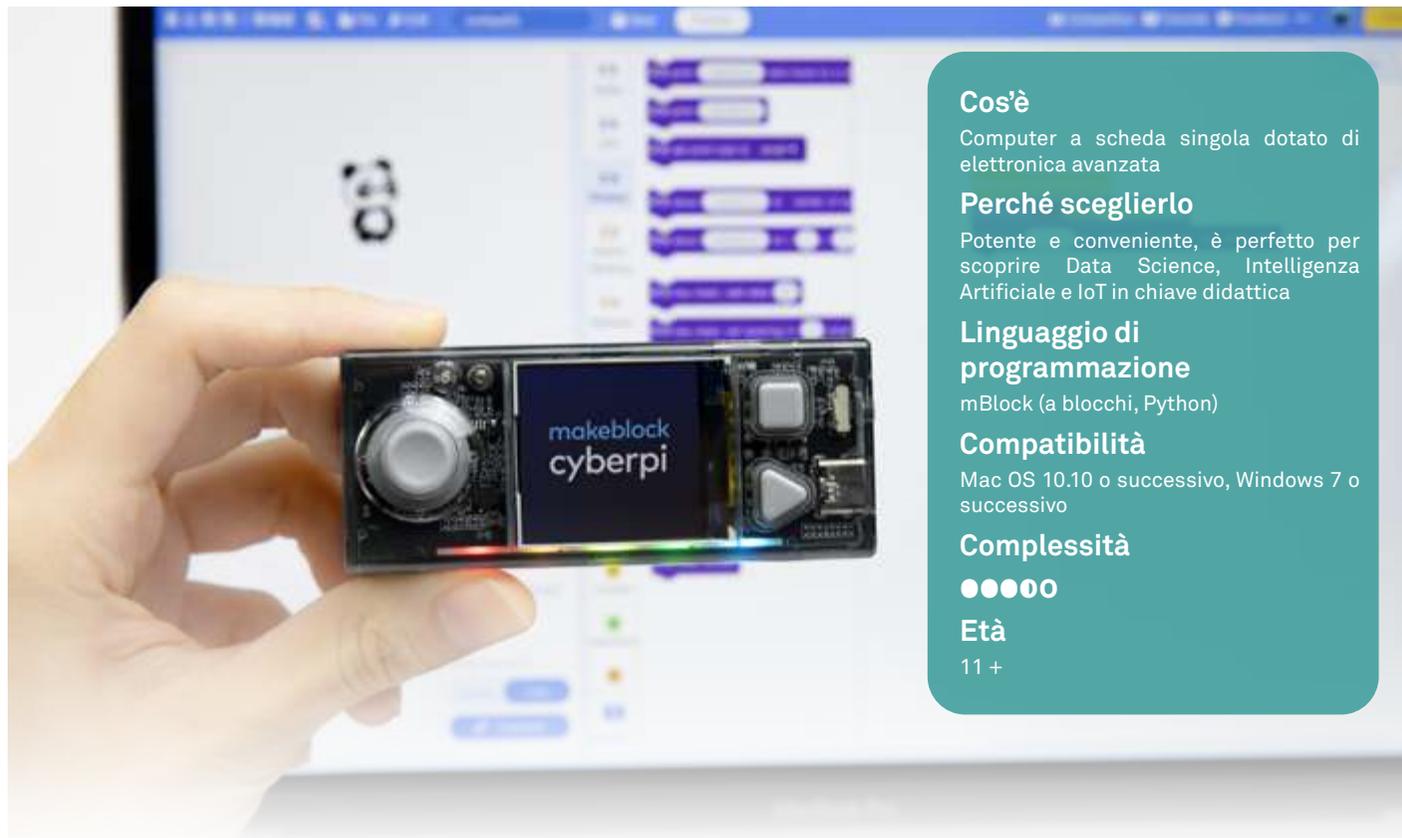
Halocode è disponibile sia nella versione di base composta solo dalla scheda che nella versione Standard kit, che include:

- 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 €



**Cos'è**

Computer a scheda singola dotato di elettronica avanzata

Perché sceglierlo

Potente e conveniente, è perfetto per scoprire Data Science, Intelligenza Artificiale e IoT in chiave didattica

Linguaggio di programmazione

mBlock (a blocchi, Python)

Compatibilità

Mac OS 10.10 o successivo, Windows 7 o successivo

Complessità

●●●●●

Età

11 +

CyberPi

CyberPi è un **computer a scheda singola** dotato di un'**elettronica avanzata** che lo rende potente ma allo stesso tempo conveniente. Utilizzato in combinazione con l'ambiente di programmazione **mBlock**, supporta lo sviluppo del pensiero computazionale e competenze di coding, da **Scratch a Python**.

La combinazione tra hardware e software di programmazione mBlock 5 aiuta e rende naturale la **transizione da una programmazione visuale a blocchi a una programmazione testuale** in Python, con la possibilità di inserire approfondimenti ed estensioni legate a **AI, IoT e Data Science**.

Un utilizzo trasversale per coding e STEAM

CyberPi è **adatto sia per la scuola secondaria di primo che di secondo grado**, perfetto sia per il curriculum di tecnologia e coding che di scienze e materie STEAM in generale.

- Scopri la scienza dei dati con CyberPi
- Raccogli dati con i diversi sensori integrati ed esterni compatibili
- Condividi i dati raccolti sul tuo computer, su altri dispositivi o nel cloud
- Visualizza i dati direttamente su CyberPi
- Elabora i dati con mBlock 5, Python e altri strumenti software

Avvicinati all'Internet delle Cose

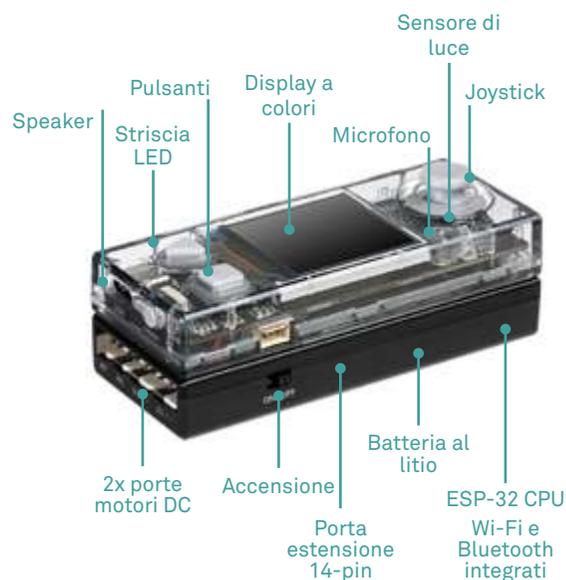
- Sfrutta il modulo Wi-Fi per connetterti ai servizi cloud
- Comunica con altri CyberPi utilizzando una LAN
- Integra i tuoi dati con quelli presenti nel cloud
- Immagina e progetta dispositivi connessi (IoT)

Impara e sfrutta l'Intelligenza Artificiale

- Scopri l'Intelligenza Artificiale in mBlock 5
- Incorpora le funzioni di riconoscimento vocale e facciale con mBlock
- Crea progetti coinvolgenti di interazione uomo-macchina, come riconoscimento vocale tramite microfono e conversione da testo a voce tramite lo speaker integrato

Crea videogiochi interattivi

- Utilizza il giroscopio, l'accelerometro e il joystick integrati per trasformare CyberPi in un controller per videogiochi
- Usa il display a colori integrato per programmare il tuo videogioco

**Caratteristiche**

- È robusto e resistente
- È più semplice e user-friendly
- Permette di visualizzare dati, immagini e altre informazioni sullo schermo a colori
- È dotato di sensori integrati e output programmabili
- È compatibile con i moduli mBuild (scopri nella sezione Elettronica)
- È compatibile con componenti di terze parti, come i sensori Arduino, motori DC, servomotori, LED, ecc.
- Supporta connessione via USB C, Bluetooth e Wi-Fi

CyberPi Go Kit è composto da CyberPi, Pocket Shield e cavo USB C.

333193 CYBERPI GO KIT

58,90 €



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!

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 190,00 €



mBuild AIoT Scientist

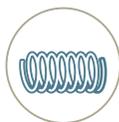
Costituito da 18 moduli e 8 accessori, permette di realizzare progetti creativi, di IoT e AI.

328247 218,00 €



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

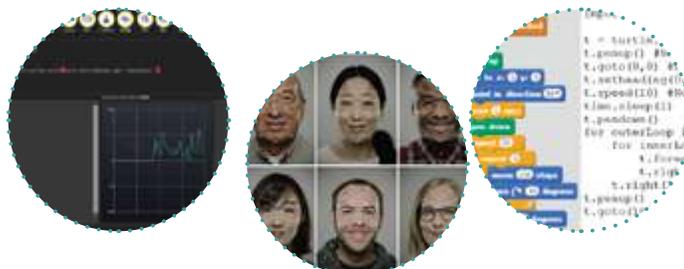


Performance e stabilità

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





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

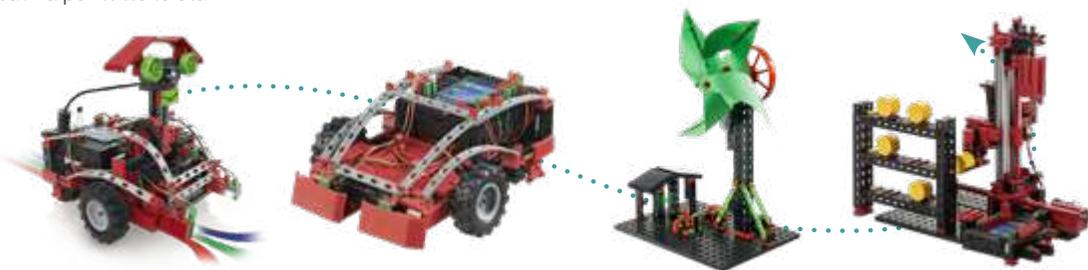
Complessità

●●●○○

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

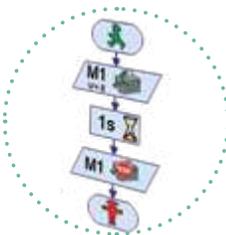
160,00 €

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!

Tello Edu

Fai volare STEAM e creatività

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.

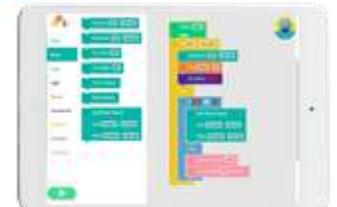
**Xylo**

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

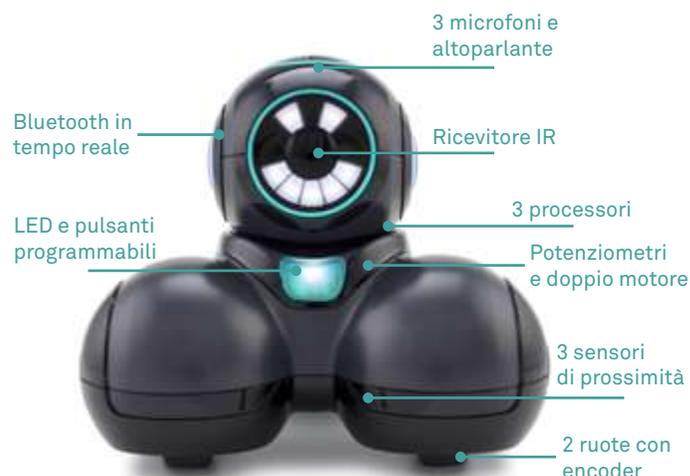
Proseguire il viaggio nel coding rafforzando indipendenza e individualità

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 +

Ti interessa un corso su coding e Ozobot? Contattaci a formazione@campustore.it



Guarda i video



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 e fruibile via browser.

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	55,00 €
327625 OZOBOT BIT - CLASSROOM KIT	710,00 €
327631 OZOBOT BIT - MAKER SPACE KIT	1.000,00 €
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	115,00 €
316362 OZOBOT EVO - CLASSROOM KIT	1.400,00 €
327769 OZOBOT EVO - MAKER SPACE KIT	2.150,00 €

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 €



Ozobot Classroom: disponibili idee di lezione in modalità ibrida (online e in inglese)

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 1.150,00 €	12	12	2	12	-	-	✓
Ozobot Bit Classroom puzzle (Set avanzato) 327640 1.450,00 €	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 1.900,00 €	12	12	2	12	-	-	✓
Ozobot Evo Classroom puzzle (Set avanzato) 327642 2.200,00 €	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

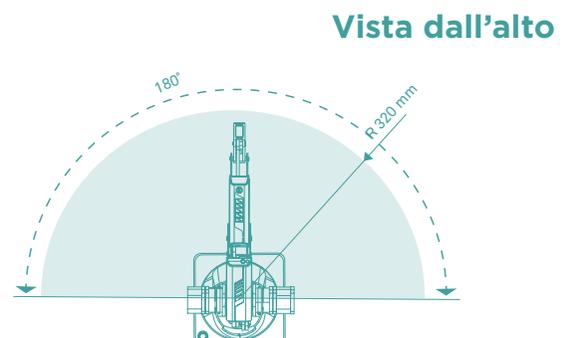
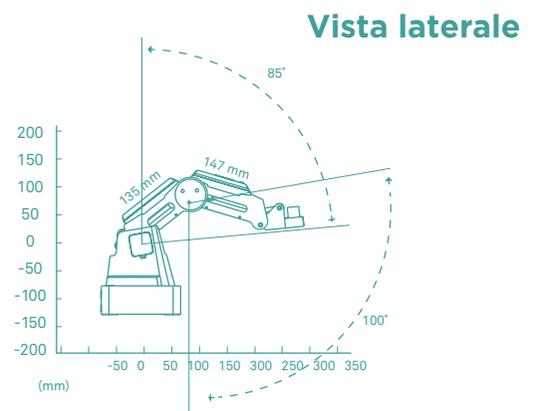
Caratteristiche tecniche degli end effector

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 trascinando 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 €



Cos'è

La versione light del braccio robotico Dobot adatta a partire dalla scuola primaria

Perché sceglierlo

Per avvicinarsi a robotica, meccanica e intelligenza artificiale fin dalla tenera età di 6 anni, in una prospettiva ludica ma allo stesso tempo vicina al mondo reale

Linguaggio di programmazione

DobotBlock, software di programmazione visuale a blocchi basato su Scratch

Complessità

●●○○○

Età

6 +



Guarda il video

DOBOT Magician Lite

Un braccio robotico intelligente, anche per i più piccoli

DOBOT Magician Lite è il fratello minore di DOBOT Magician. Un braccio robotico "intelligente", leggero e multifunzionale perfetto per essere utilizzato **a partire dalla scuola primaria** per avvicinare anche i più piccoli a **robotica, meccanica e intelligenza artificiale** con uno strumento divertente e coinvolgente ma allo stesso tempo molto vicino al mondo reale.

Caratteristiche

- È **compatto e pesa solo 2,4 kg**, rendendolo facilmente spostabile
- Include ed è utilizzabile con una pinza morbida, una ventosa, una pinza porta-penna e altri tipi di pinze intercambiabili, rendendolo adatto ad affrontare **diverse attività coinvolgenti**
- Include la **funzione di rilevamento delle collisioni**, rendendolo sicuro anche per i più piccoli

331597 DOBOT MAGICIAN LITE

999,00 €

Programmazione grafica a blocchi

Grazie alla nuova piattaforma **DobotBlock basata su Scratch**, gli studenti possono programmare il braccio robotico, creare giochi e animazioni semplicemente trascinando i blocchi di programmazione, imparando anche a conoscere le **tecnologie legate all'Intelligenza Artificiale**.



Magic box

DOBOT Magician Lite è dotato di un controller esterno chiamato Magic Box che permette di **separare il "cervello" dal braccio robotico**, così da garantire maggiore comodità per la programmazione e creazione di progetti. Magic Box è dotata di **12 interfacce di espansione** e di un modulo per la **connessione Bluetooth**.





Cos'è

Un set di robotica educativa che include robot compatti facili da programmare e ricchi di sensori e un ambiente di simulazione per attività didattiche in realtà virtuale e aumentata

Perché sceglierlo

È l'unica soluzione educativa esistente che unisce coding (a blocchi) e realtà virtuale/aumentata (VR/AR)

Linguaggio di programmazione

Visuale a blocchi

Compatibilità

iOS, Android, Chrome OS, Windows, Mac OS X

Complessità

●●●●●

Età

8 - 17



Guarda il video

Kai's Clan

Coding collaborativo, realtà virtuale e aumentata in un'unica soluzione

Kai's Clan è un supporto educativo in cui il **mondo fisico e quello virtuale si fondono** in un'unica soluzione per l'apprendimento. Permette di creare **ambienti virtuali in 3D legati alle lezioni** e quindi visualizzare i contenuti in ambienti di realtà virtuale o aumentata.

Didattica digitale integrata

Non si tratta di semplici robot: Kai's Clan include anche una piattaforma virtuale tutto-in-uno per attività adatte a diversi livelli scolastici, **dalla primaria ai primi anni della secondaria di secondo grado**.

Grazie alla piattaforma educativa inclusa – che funge da vero e proprio **simulatore virtuale in 3D** - il set è utilizzabile anche in **Didattica a Distanza (DaD) e Didattica Digitale Integrata (DDI)**.

Rompi gli schemi

L'app per smartphone "Kai's Eye" permette di **tener traccia dei movimenti di ogni robot sul percorso incluso nel set**, grazie a dei marker speciali posti proprio sul tappeto.

Oltre la robotica educativa

Il **set Start Pack** è la soluzione migliore per iniziare ed include:

- 4 robot Kai's Clan (batterie ricaricabili incluse)
- 1 tappeto avventura "Rescue"
- 1 treppiede per smartphone
- Cavo di ricarica USB a 4 vie, pacchetto di adesivi e carte per il coding, guida rapida, oltre 35 suggerimenti di attività (in inglese)
- App "Kai's Eye Robot Tracker" disponibile per il download e app per la visualizzazione e l'editing virtuale.

Sensori e accessori inclusi: temperatura, umidità, movimento, LED, pulsante, ricevitore a infrarossi, telecomando a infrarossi, matrice LED, potenziometro, striscia LED.

333823 START PACK	995,00 €
333828 VALIGIA DEL CODING (SET PER LA CLASSE)	2.450,00 €
333826 SET AGGIUNTIVO 4 ROBOT	345,00 €
333831 TAPPETO SMART CITY	495,00 €
333833 TAPPETO LOGISTICA AVANZATA	495,00 €
333837 TAPPETO CREA IL TUO PERCORSO	295,00 €

Coding e realtà virtuale sempre con te

La **soluzione "chiavi in mano" più completa** è la **Valigia del coding di Kai's Clan** che permette di fare attività di coding con tutta la classe ovunque si desideri! Include:

- 12 robot Kai's Clan
- Valigia con ruote per la conservazione, protezione e ricarica dei robot educativi
- 2 licenze per l'app Kai's Eye
- 1 tappeto "Alla scoperta di Marte" e 1 tappeto "Logistica avanzata"
- Suggerimenti per attività didattiche (in inglese)

Accessori aggiuntivi

- Il **tappeto "Smart City"** simula una "città intelligente" per interrogarsi sull'impatto che le nuove tecnologie avranno sulle persone.
- Il **tappeto "Logistica avanzata"** permette di creare un vero e proprio centro di logistica automatizzato in 3D in realtà virtuale e aumentata
- Il **tappeto "Crea il tuo percorso"** offre la libertà di creare il proprio percorso

I tappeti Kai's Clan sono in neoprene (molto facili da pulire) di misura 980x980 mm.





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

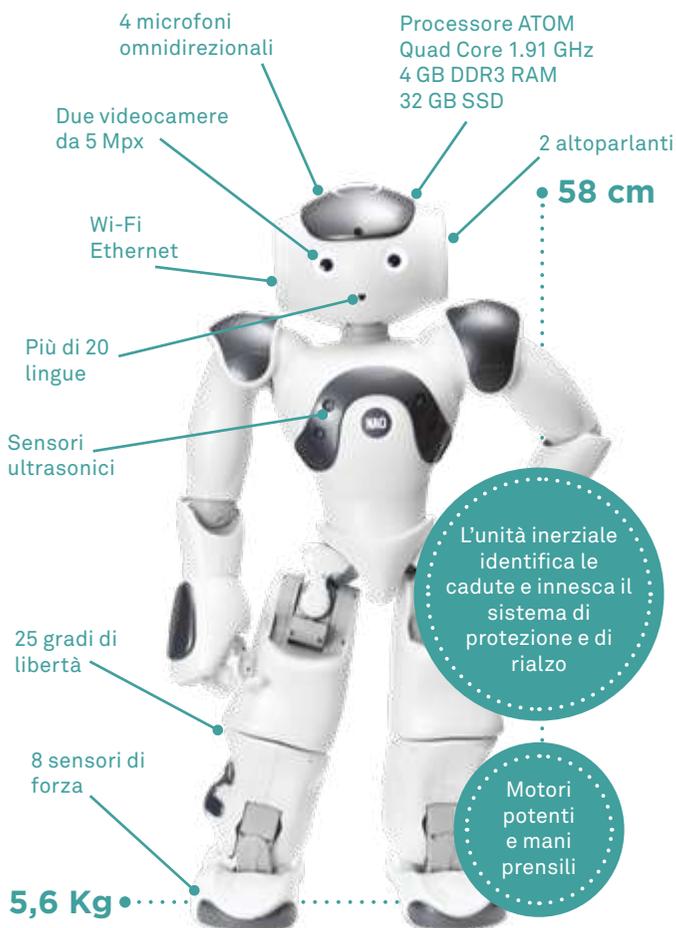
Complessità



Disponibile anche a noleggio!

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.

NAO disponibile anche a noleggio

Finalmente l'offerta tanto attesa dalle scuole: NAO a noleggio a un prezzo speciale. Vuoi testare i robot umanoidi in classe? Contattaci per scoprire le **opzioni di locazione** da 1 a 12 mesi, **a partire da 550€**.



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	Nao Software (Choregraphe)	Nao 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 2021

La manifestazione dedicata a NAO torna anche nel 2021 grazie alla collaborazione tra CampuStore, Softbank Robotics e Scuola di Robotica.

Quest'anno sarà riproposto il tema sarà "Arts and Cultures": le limitazioni dovute alla pandemia COVID19 hanno messo in grande difficoltà tutti gli enti che si occupano di promozione del patrimonio culturale. In che modo gli umanoidi ci aiuteranno a difendere e promuovere il nostro patrimonio di arte e cultura?

Per saperne di più: www.naochallenge.it



Guarda il video!

Disponibile anche a noleggio!

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

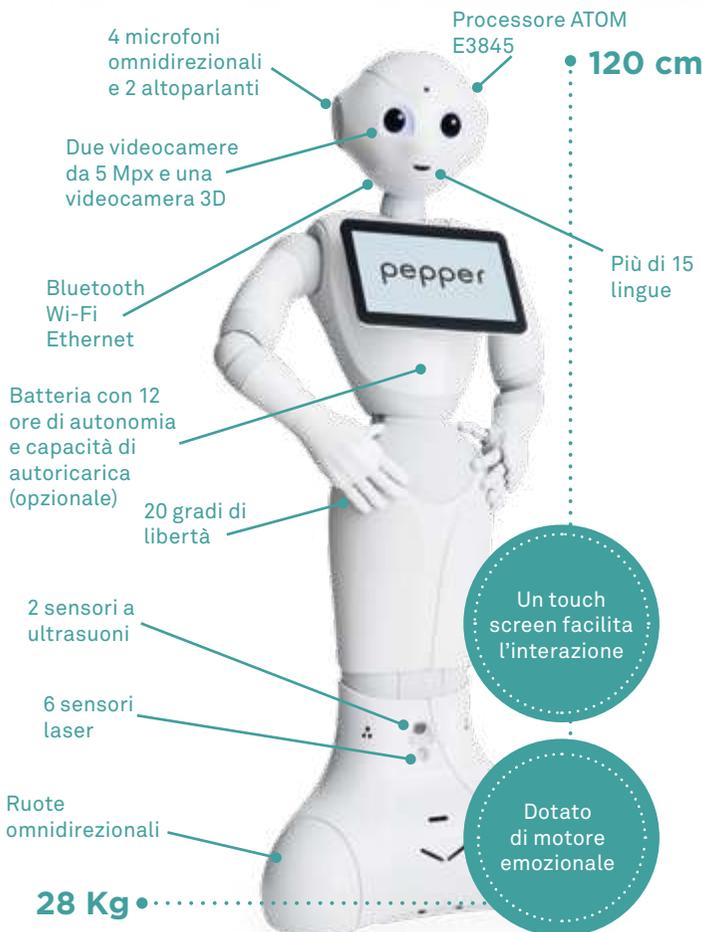
Windows, Mac OS X, Linux

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
- Incoraggia gli studenti ad intraprendere **carriere in ambito tecnico-scientifico**
- Permette di ideare, studiare e sperimentare i potenziali utilizzi dei **robot assistenziali**
- 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 e multidisciplinare che permetta di trovare **soluzioni creative**
- Incoraggia il lavoro di gruppo, il project management, il problem solving e le capacità comunicative

NAO disponibile anche a noleggio

Finalmente l'offerta tanto attesa dalle scuole: Pepper a noleggio a un prezzo speciale. Vuoi testare i robot umanoidi in classe? Contattaci per scoprire le **opzioni di locazione** da 1 a 12 mesi, a partire da **700€**.

311879	PEPPER ACADEMIC GARANZIA 2 ANNI	14.500,00 €
327118	PEPPER ACADEMIC GARANZIA 3 ANNI	16.000,00 €

ELET

TRO

NICA

EDU

CA

TIVA

littleBits

micro:bit e Raspberry

Arduino Education

Vernice Conduttiva

mBuild

MakerSpace

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!

Voglia di tinkering? Combina littleBits con i nostri set di materiale povero: vai alla sezione creatività!

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 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 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 4.590,00 €
- 327840 PRO LIBRARY CON ESPOSITORE A MURO 4.750,00 €



littleBits STEAM+ Kit

Il kit littleBits STEAM+ è pensato per essere **utilizzato da 4 studenti contemporaneamente**: include 25 bit, 35 accessori, una valigetta per la conservazione dei pezzi molto durevole, **materiali di supporto stampati per insegnanti** e **oltre 40 ore di lezioni** pensate per coinvolgere l'intera classe.

È un **esperienza unplugged**: non richiede dispositivi né programmazione per funzionare, tutto si basa sulla logica e l'elettronica, ma può essere utilizzato anche con la nuovissima app di programmazione Fuse di littleBits che permette di programmare i bit (anche in Java) e funge da vero e proprio simulatore inserire condizionali, loop e funzioni nei modelli fisici creati.

Inoltre l'app permette di osservare come i bit si attaccano insieme e interagiscono, grazie al **generatore di circuiti virtuali** per vedere cosa si può creare con o senza possedere tutti i bit.

Le attività guidate proposte sono pensate per spingere gli studenti a **trovare soluzioni ai problemi del mondo reale** attraverso l'applicazione di concetti di ingegneria, fisica, arte e design thinking.

Gli studenti possono quindi imparare mentre affrontano sfide aperte che sono pensate per spingerli a voler contribuire a migliorare il mondo in cui vivono.

Include una **guida alle invenzioni stampata** che contiene tutti i suggerimenti e i trucchi per iniziare, oltre a 4 sfide guidate e 4 sfide aperte.

Età: 8 – 14 anni.

336249 STEAM+ KIT	369,00 €
336250 STEAM+ KIT MEZZA CLASSE	1.000,00 €
336252 STEAM+ KIT CLASSE	2.000,00 €



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	275,00 €
327363 SET DI ESPANSIONE SCIENZE	137,00 €
327364 SET DI ESPANSIONE MATEMATICA	137,00 €



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 matrice 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	275,00 €
327361 SET DI ESPANSIONE INFORMATICA	137,00 €
327362 SET DI ESPANSIONE TECNOLOGIA	137,00 €



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	1.050,00 €
24 studenti Class Pack 316606		8	-	-	3	No	2.200,00 €
12 studenti Half class Full Pack 327843		4	2	2	1	No	1.600,00 €
24 studenti Class Full Pack 327844		8	4	4	3	2 ore online	3.100,00 €

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	1.050,00 €
24 studenti Class Pack 315490		8	-	-	3	No	2.200,00 €
12 studenti Half class Full Pack 327847		4	2	2	1	No	1.600,00 €
24 studenti Class Full Pack 327848		8	4	4	3	2 ore online	3.100,00 €



littleBits a confronto

	STEAM Student Set 	STEAM Kit 	Code Kit 	Pro Library 
Quanti bit?	19	25	16	304
A partire da...	275,00 €	369,00 €	275,00 €	4.590,00 €



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.

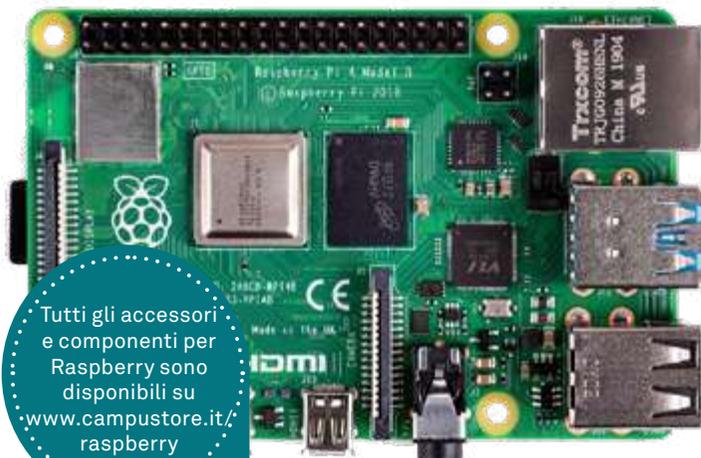
316638 20,40 €



Small classroom pack

Questo kit per 10 studenti contiene: 10x micro:bit V2, 10x cavo USB 1 m, 10x gabbie batteria, 20x batterie AAA.

334909 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.

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.

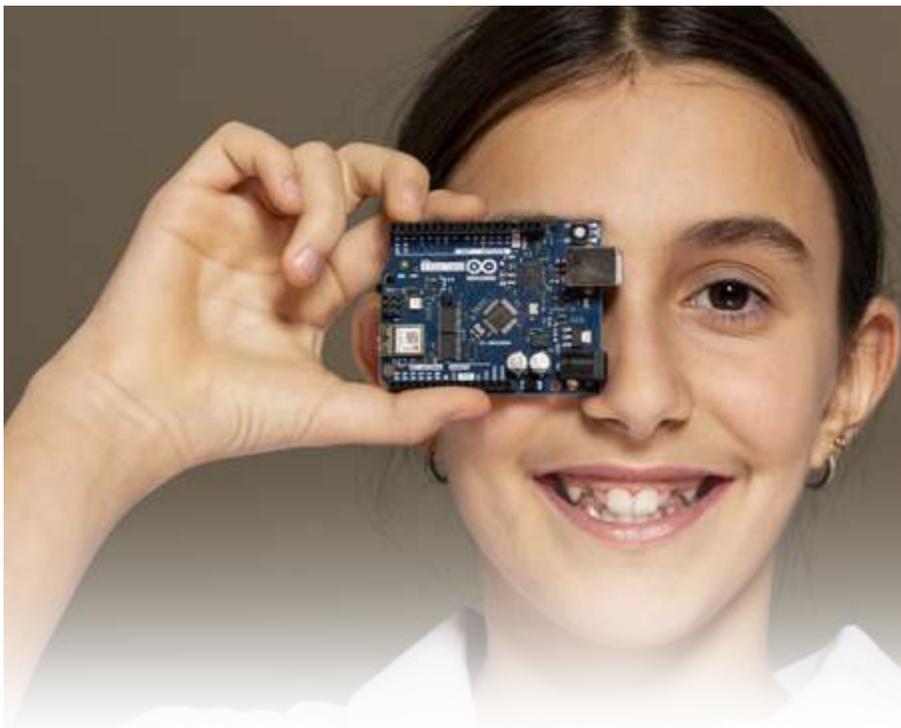
328063 10,50 €



Contentore Raspberry

Il contenitore di protezione ufficiale per Raspberry Pi 4 model B.

328062 8,00 €



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 è la divisione di Arduino che si rivolge **agli studenti, agli educatori e alle scuole** di tutto il mondo con l'obiettivo di formare scienziati ed artisti del futuro attraverso **progetti STEAM creativi e coinvolgenti**. I contenuti interdisciplinari e l'approccio Project-Based Learning per l'apprendimento e l'insegnamento dell'elettronica, della

robotica e delle discipline STEAM sono alla base della filosofia di Arduino Education: coinvolgere studentesse e studenti in attraverso **attività pratiche e progetti** per potenziare l'apprendimento in maniera creativa e collaborativa.

	Secondaria di primo grado	Secondaria di secondo grado	Università	Prezzo	Coding e elettronica	Sensori e attuatori	Segnali digitali e analogici	Robotica	IoT
Arduino Student Kit	✓	✓		54,00 €	✓	✓	✓	-	-
Arduino Explore IoT Kit		✓	✓	99,00 €	✓	✓	✓	-	✓
Arduino Science Kit Physics Lab	✓	-	-	170,00 €	✓	✓	✓	-	-
Arduino Starter Kit Classroom	✓	✓	✓	449,00 €	✓	✓	✓	-	-
Arduino CTC 101	-	✓	-	1.750,00 €	✓	✓	✓	✓	✓
Arduino CTC GO!	-	✓	-	1.425,00 €	✓	✓	✓	✓	✓
Arduino Braccio robotico	-	✓	✓	199,00 €	✓	✓	✓	✓	✓
Certificazione Arduino Fundamentals	✓	✓	✓	25,00 €	✓	✓	✓	-	-

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 Getting Started permette di accedere alle guide per la prima configurazione delle schede 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 Create per Chrome OS è un'app dedicata per programmare, insegnare e sperimentare anche sui Chromebook.



Arduino Create Project Hub è una community dedicata alla condivisione di migliaia di progetti basati su Arduino.



Arduino Cloud è un nuovo strumento in versione Beta che renderà la creazione di prodotti connessi rapida, semplice e sicura.

Cos'è

Il kit di Arduino Education pensato per avvicinare gli studenti della scuola secondaria a elettronica, coding e al mondo Arduino.

Perché sceglierlo?

È alla portata di tutti, divertente e coinvolgente, con idee fantastiche per essere svolte in classe in modalità collaborativa oppure per supportare lo studio individuale anche a casa, anche a distanza.

Complessità



Età

11+

Arduino Student Kit

Arduino Student Kit è **alla portata di tutti, divertente e coinvolgente**, con idee fantastiche per essere svolte in classe in **modalità collaborativa** oppure per supportare lo **studio individuale** anche a casa, anche a distanza.

Con il kit si ha accesso a una **piattaforma online con 9 lezioni passo-passo e 2 progetti aperti**, che nella versione per docenti include anche consigli e piani di lezione.

La piattaforma online contiene tutto il necessario per **insegnare sia a distanza che a scuola**: guida di apprendimento, suggerimenti per l'apprendimento da remoto, 9 lezioni di 90 minuti e 2 progetti a tempo indeterminato.

Ogni lezione si basa su quella precedente, fornendo un'opportunità per applicare le abilità e i concetti che gli studenti hanno già appreso. All'inizio di ogni lezione viene fornita una panoramica con tempi di completamento stimati e obiettivi di apprendimento. Durante le lezioni ci sono **suggerimenti e informazioni che aiutano a semplificare l'esperienza di apprendimento**. Sono inoltre fornite idee per l'utilizzo del kit in un ambito esterno a quello della lezione.

Questo kit di apprendimento da remoto aiuterà anche i più giovani ad imparare le basi della programmazione e dell'elettronica, sia in classe che da casa. Sia gli insegnanti che i genitori **non hanno bisogno di alcuna conoscenza pregressa** dato che ogni esperienza è corredata da una guida passo-passo!

Il kit contiene tutto il necessario per realizzare le lezioni guidate e molto altro:

- 1 scheda Arduino 1 con cavo USB
- 1 multimetro
- Base di montaggio
- Cavi jumper, LED, resistori, breadboard, resistenze, pulsanti, potenziometri, servomotore, sensori
- Accesso alle lezioni e ai contenuti per studenti e insegnanti

Il kit è disponibile nella versione singola, per mezza classe (12 kit), per la classe (24 kit) e da 100 kit.

331642 ARDUINO STUDENT KIT	54,00 €
333212 ARDUINO STUDENT KIT - SET MEZZA CLASSE	615,00 €
333211 ARDUINO STUDENT KIT - SET CLASSE	1.200,00 €
333735 ARDUINO STUDENT KIT - SET DA 100	4.250,00 €





Cos'è

Con Arduino Explore IoT Kit gli studenti delle scuole secondarie di secondo grado possono creare i loro primi dispositivi connessi e avvicinarsi al mondo dell'Internet delle Cose.

Perché sceglierlo?

Perché rende semplice una materia complessa, seguendo i contenuti didattici e i tutorial passo-passo su 10 progetti ed esperimenti creativi e coinvolgenti basati sulla vita di tutti i giorni.

Complessità



Età

16+

Arduino Explore IoT Kit

Con Arduino Explore IoT Kit gli studenti delle scuole secondarie di secondo grado possono **creare i loro primi dispositivi connessi** – meglio conosciuti come Internet of Things (IoT) – in modo semplice e veloce. Impareranno a **creare oggetti connessi ad internet** come un allarme per la casa, un localizzatore per la classe e un dispositivo per l'agricoltura urbana (urban farming), seguendo i contenuti didattici e i tutorial passo-passo su 10 progetti ed esperimenti creativi e coinvolgenti basati sulla vita di tutti i giorni.

Tutte le attività incluse nell'Arduino Explore IoT Kit insegnano agli studenti a **innovare, indagare, esplorare la realtà attraverso dispositivi connessi** che utilizzano sensori, automazione, protocolli e grafici per raccogliere dati da analizzare, studiare e presentare.

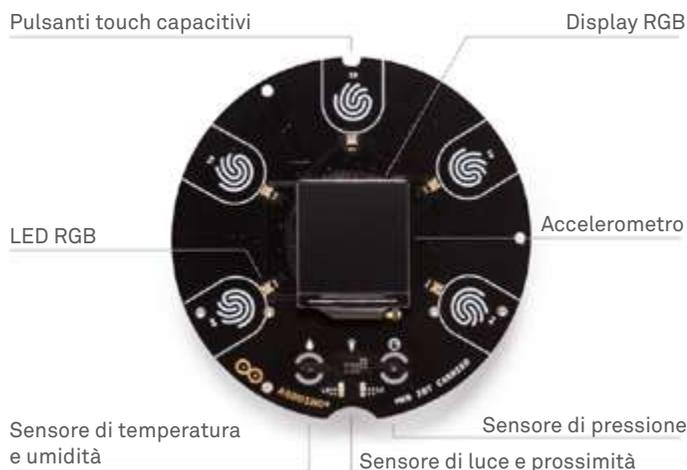
Gli studenti impareranno inoltre a controllare oggetti da remoto utilizzando un pannello di controllo digitale, chiamato **Arduino IoT Cloud**, che memorizza e visualizza dati in tempo reale attraverso un'intuitiva connessione plug-and-play che semplifica la gestione dei progetti.

Il kit contiene tutto il necessario per realizzare le lezioni guidate e molto altro:

- 1 scheda Arduino MKR1010
- MKT IoT Carrier, un'estensione della scheda MKR Wi-Fi 1010 che facilita le connessioni e la diagnosi e risoluzione dei problemi, composta da 2 relé, uno slot SD, 5 pulsanti touch, connettori plug-and-play per diversi sensori, sensore di temperatura, di umidità, di pressione, UV e accelerometro, display RGB 1.20", slot per batteria ricaricabile Li-Ion 18650, 5 LED RGB
- Accesso ad Arduino Create
- Accesso alle lezioni e ai contenuti per studenti e insegnanti
- Componentistica di supporto

Il kit è disponibile nella versione singola e versioni multiple con acquisto di minimo 12, 24 e 100 kit.

333190 ARDUINO EXPLORE IOT KIT	99,00 €
334389 ARDUINO EXPLORE IOT KIT - MIN. 10 PZ	94,00 €
334390 ARDUINO EXPLORE IOT KIT - MIN. 20 PZ	91,00 €
334391 ARDUINO EXPLORE IOT KIT - MIN. 100 PZ	84,00 €



Cos'è

Il kit Arduino Education progettato per l'esplorazione scientifica degli studenti della scuola secondaria di primo grado sviluppato in collaborazione con Google

Perché sceglierlo?

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 realizzare le proprie ipotesi come i veri scienziati, quindi verificare i loro presupposti e registrare i dati grazie all'app Science Journal di Google, un taccuino digitale per condurre e documentare esperimenti scientifici utilizzando i propri dispositivi.

Arduino Science Kit Physics Lab, basato su Arduino MKR WiFi 1010, include una gamma di **sensori per misurare luce, temperatura, movimento e campi magnetici**. Inoltre viene fornito con una serie di accessori e **pieno accesso ai contenuti del corso online per insegnanti e studenti** per condurre nove entusiasmanti progetti scientifici ispirati alla realtà:

- Indaga sulla conduttività di diversi materiali.
- Costruisci un labirinto conduttivo e poi cerca di evitare il cicalino mentre guidi all'interno del percorso.
- Fai rumore paranormale con un magnete
- Scopri come i diversi materiali conducono o isolano il calore.
- Esplora la gravità e misura l'accelerazione con la tua scheda Arduino.
- Scopri le rotazioni al minuto, il movimento circolare, la forza richiesta per far girare questa corsa e la relazione con le forze centrifughe.
- Comanda la nave dei pirati e testa l'oscillazione di un pendolo.
- Fai rimbalzare la tua tavola per conoscere il movimento armonico.
- Scopri di più su energia e movimento potenziali... evitando le vertigini

Arduino Science Kit Physics Lab è disponibile sia singolarmente che in un set per la classe composto da 12 kit singoli.

Questo kit è perfetto per essere utilizzato **in accoppiata con i Chromebook**, i dispositivi di Google sicuri, economici e basati sul cloud: scopri nella sezione dedicata nel capitolo Ambienti digitali.

325509 ARDUINO SCIENCE KIT 130,00 €
 327176 ARDUINO SCIENCE KIT SET CLASSE 2.000,00 €



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 sceglierlo?

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

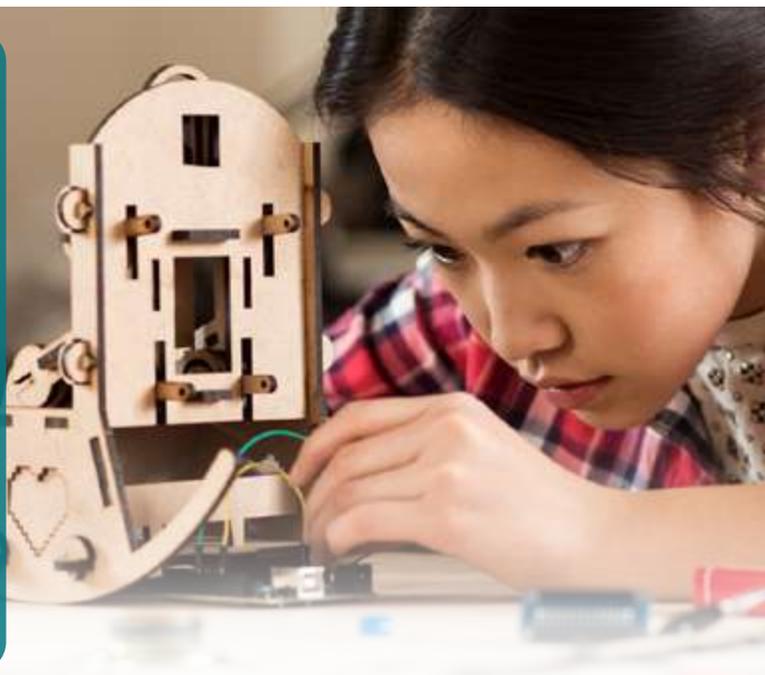
Essendo Arduino la più popolare piattaforma Open Source per la progettazione elettronica, l'espandibilità è pressoché infinita!

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 Fundamentals - La certificazione Arduino

Il programma di certificazione Arduino è l'**iniziativa ufficiale per la certificazione degli utenti Arduino** che conferma conoscenze e competenze negli ambiti chiave.

L'esame per la certificazione Arduino Fundamentals, che si svolge online e consiste in 36 domande alle quali rispondere in 75 minuti, valuta le competenze sulla base di esercizi estratti dalle attività pratiche contenute nell'Arduino Starter Kit.

La certificazione Arduino Fundamentals è di grande interesse per tutte le scuole, le istituzioni educative e le aziende interessate a certificare i propri studenti, insegnanti e dipendenti. L'esame Arduino Fundamentals si svolge online e consiste in 36 domande alle quali rispondere in 75 minuti.

I risultati saranno immediatamente disponibili: in caso di superamento dell'esame, verrà rilasciato il certificato Arduino Fundamentals.

L'esame verifica le conoscenze dei partecipanti rispetto a queste otto tematiche principali:

- Elettricità
- Lettura di circuiti e schemi
- IDE Arduino
- Schede Arduino
- Frequenza e ciclo di lavoro
- Componenti elettronici
- Sintassi di programmazione
- Logica di programmazione

Il voucher consente l'accesso alla piattaforma per svolgere il test (con un voucher è ammesso un solo tentativo). I voucher sono disponibili singolarmente, in pack da 20 e da 100.

Dato che l'esame si basa sulle attività pratiche contenute nell'Arduino Starter Kit, è possibile acquistare il voucher assieme al kit nelle versioni singola, da 20 e da 100 unità.

- | | |
|---|----------|
| 329543 ARDUINO FUNDAMENTALS - VOUCHER ESAME SINGOLO | 25,00 € |
| 330548 ARDUINO FUNDAMENTALS - VOUCHER ESAME 20 PACK | 475,00 € |



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.

- | | |
|--|----------|
| 297819 ARDUINO STARTER KIT CON MANUALE IN ITALIANO | 79,90 € |
| 323442 ARDUINO STARTER KIT CLASSROOM PACK | 449,00 € |





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

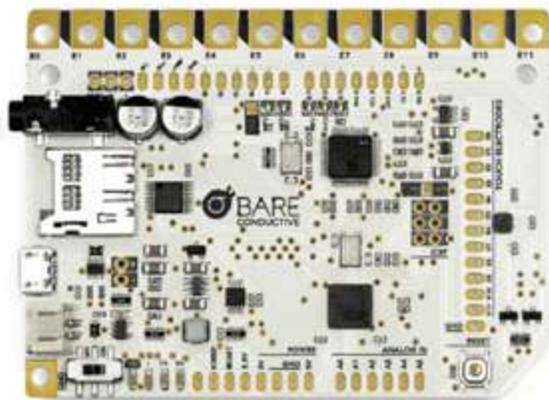
Disegna circuiti elettrizzanti

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 murales parlanti.



Disponibile anche kit Interactive Wall Workshop Pack che permette di creare pareti interattive che misurino fino a 10x10 m. È corredato da una serie di **risorse** di difficoltà crescente, scaricabili gratuitamente in PDF, che includono, suggerimenti e trucchi, ispirazioni, modelli, ecc. Contattaci per una quotazione!

309732	STARTER KIT	106,00 €
316480	KIT AVANZATO	153,00 €
310483	TOUCH BOARD	47,00 €



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 18,00 €



Set lampade

Trasforma qualsiasi pezzo di carta in una lampada sensibile al tocco.

319126 SET LAMPADE 39,00 €



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	294,00 €

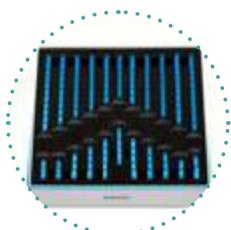


MakerSpace

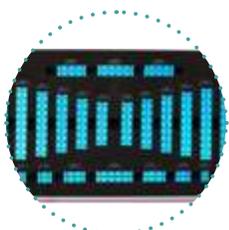
MakerSpace di Makeblock è una soluzione completa per studenti e maker con tutti gli strumenti e i materiali per creare e sperimentare con robotica, elettronica, meccanica e ingegneria, dalla scuola primaria alle università e centri di ricerca. Include 1.515 componenti meccanici ed elettronici, divisi 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



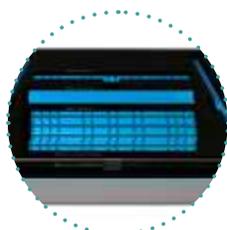
Travi
8x24 mm
309935



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

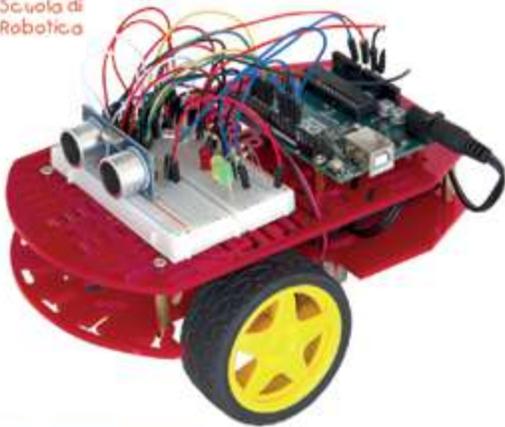


Add-on pack X1
324284



Ferramenta
309940

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.

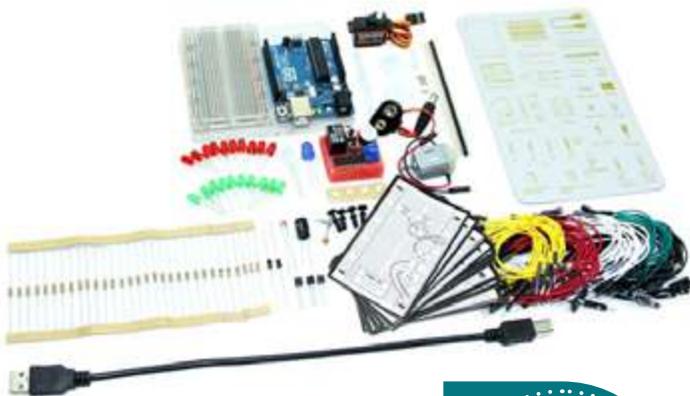
Il kit è composto da:

- 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 690,00€ fino a esaurimento scorte.

Età: 13+.

323458 CAMPUSTORE AND SEEED STEM KIT

100,00 €

328510 CAMPUSTORE AND SEEED STEM KIT - 10 PZ

690,00 €

Il pack da 10 kit è in super offerta fino a esaurimento scorte!

MA

KE

R

SP

AC

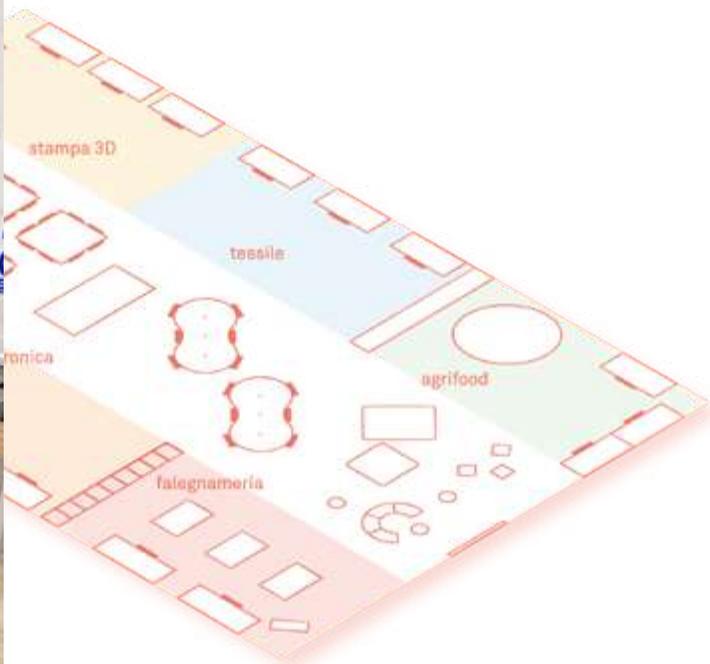
E

MakerSpace
Stampa 3D
Taglio laser
Macchinari e attrezzature per
MakerSpace

MakerSpace

Maker Space





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, accodare più stampe, 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 2.0

Concepita e progettata appositamente per gli ambienti educativi e creativi, mCreate 2.0 è la nuovissima stampante 3D di Makeblock, disponibile anche con un **incisore laser** e una **cover di protezione**. Grazie a questa, quando lo sportello è aperto, le **operazioni di stampa e incisione vengono bloccate** per garantire la massima sicurezza. Inoltre, lo speciale vetro di protezione funge da **filtro per gli occhi** sulle lunghezze d'onda del laser utilizzato.

Caratteristiche principali:

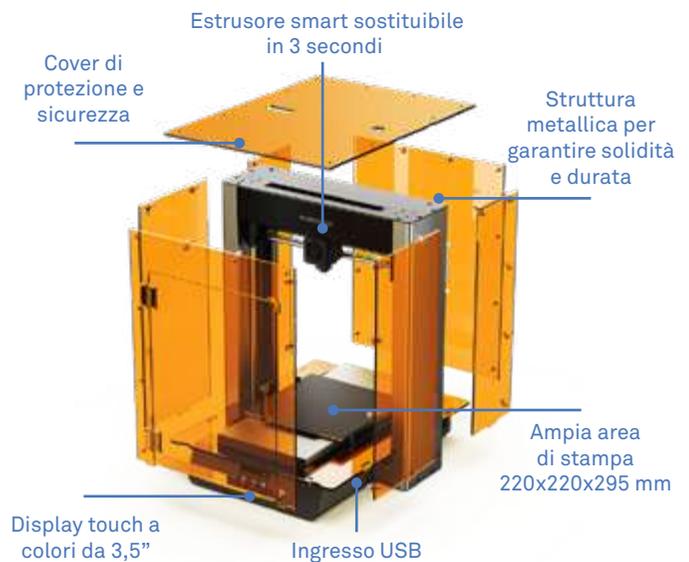
- Struttura interamente metallica e **stampa stabile** e senza interruzioni
- **Estrusore sostituibile in 3 secondi**, funzione di ripresa veloce della stampa in caso di blocco, notifica in caso di esaurimento del filamento
- **Display touch a colori da 3,5"** intuitivo: le idee prendono forma in pochi tocchi
- Calibrazione completamente automatizzata
- **Piatto di stampa flessibile** che si adatta alla stampa di materiali diversi

Caratteristiche tecniche stampante 3D

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, ...
Display	: HD 3,5" Touchscreen
Connettività	: USB
Software di stampa	: Cura

Caratteristiche tecniche incisore laser

Area di lavoro	: 225x225 mm
Potenza laser	: 500 mW
File supportati	: svg, dxf, jpg, jpeg, png, bmp, pdf, tif, ...
Materiali supportati	: Cartone, legno, pelle, gomma, metallo, ecc.



328226	STAMPANTE 3D	719,00 €
333002	STAMPANTE 3D, INCISORE LASER E COVER	899,00 €



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

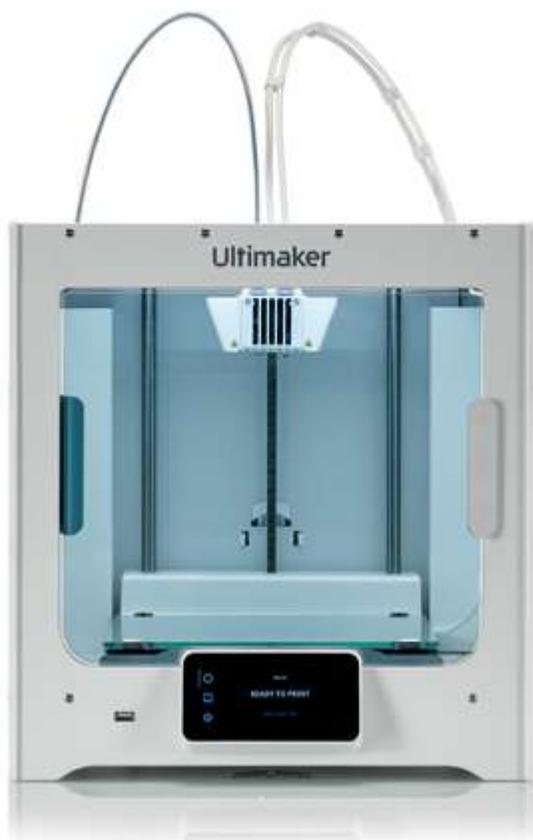
695,00 €

327630 ULTIMAKER S5 MATERIAL STATION

2.500,00 €

327633 ULTIMAKER S5 PRO BUNDLE

8.690,00 €





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**.

È l'ideale per spingere le possibilità creative della stampa 3D nella didattica ancora più in alto grazie a:

- La sua **area di stampa 280x250x300 mm**, grazie alla quale è possibile stampare oggetti in 3D di grandi dimensioni
- La **videocamera HD** integrata per il monitoraggio in tempo reale della stampa
- La **risoluzione di stampa** di 0,08 mm, che garantisce una qualità di stampa davvero elevata
- Lo **schermo touchscreen a colori da 5"** semplice ed intuitivo
- Il **filtro dell'aria** per ridurre odori sgradevoli ed emissioni potenzialmente dannose
- Le utilissime funzioni di ripresa della stampa dopo l'interruzione della corrente e di rilevamento dell'esaurimento del filamento.

Per tutti gli altri i dettagli tecnici, consultare la tabella comparativa.

321938 STAMPANTE 3D FLASHFORGE GUIDER IIS 1.640,00 €



Stampante 3D a resina Flashforge Foto 8.9" LCD

Stampante SLA facile da utilizzare con rapporto qualità prezzo davvero uniche per la tipologia di stampa utilizzata. Il volume di stampa è di 192x120x200 mm. Utilizza classiche **resine Flashforge** e grazie a strumenti accessori come il **Curing Box** è possibile ottimizzare il risultato della stampa.

Dettagli tecnici:

- Printing Technology: SLA
- Light Source: 405 nm LED
- Spessore dello strato: 0.05-0.1 mm
- Dimensioni di stampa: 192x120x200mm
- Pixel Size: 50µm
- LCD Screen: 8.9" 4K monocromatico
- Eclipser Resolution: 3840x2400
- Supporto per resina: 405 nm

336541 STAMPANTE 3D FLASHFORGE FOTO 8.9" LCD 747,86 €

336542 STAMPANTE 3D FLASHFORGE UV CURING BOX 719,80 €



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.

Specifiche tecniche:

- Diametro: per 1,75mm e 2,85mm
- Tolleranza: fino a 0.05mm
- Bobine: fino a 1Kg

328489 SISTEMA FELFIL

950,00 €

Stampa 3D



Modello	CampuSprint3D 3.0	Flashforge Guider II	mCreate 2.0	Ultimaker 2+	Ultimaker S3	Ultimaker S5
Codice	321926	321938	333002	310265	327622	321727
Prezzo	699,00 €	1.640,00 €	1.096,78 €	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	0,2	0,1-0,2	0,02	0,02	0,02
Volume di stampa (mm)	150x140x140	280x250x300	220x220x295	230x230x205 (305 Extended)	230x190x200	330x240x300
Piatto stampa riscaldato	No	Sì	Sì	Sì	Sì	Sì
Materiali supportati	PLA	ABS, PLA, PETG, HIPS, PC, ASA	PLA, ABS, PVA, PET, ASA, Nylon, HIPS, Thermochrome, 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	Chiuso con blocco di sicurezza	Aperto	Chiuso	Chiuso
Display	3,5" Touchscreen	5" Touchscreen	3,5" Touchscreen	2,8"	4,7" Touchscreen	4,7" Touchscreen
Connettività	USB, Wi-Fi	USB, Wi-Fi	USB	USB, SD	USB, Wi-Fi, LAN	USB, Wi-Fi, LAN
Software di stampa	Open source	FlashPrint	Cura	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	2 anni	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**
 327853 BIANCO-GIALLO-BLU 39,00 €

**Cos'è**

Una macchina per il taglio e l'incisione laser progettata per ambienti educativi

Perché sceglierla

Sicura, facile, compatta, attenta all'ambiente

Complessità

●●●●○

Età

6 +

Dai vita alle creazioni della Laserbox con i moduli elettronici Neuron: scopri li a pag. 136

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.

335663 MAKEBLOCK LASERBOX

4.725,00 €

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 3.500,00 €

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 €

Cricut Maker - plotter da taglio



Il massimo in termini di prestazioni di taglio e versatilità a livello professionale. Taglia oltre 300 materiali, dal tessuto e dalla carta più delicati alla gomma e alla pelle. Grazie alla lama rotativa si può tagliare praticamente qualsiasi tessuto senza stabilizzatore. Oltre 500 modelli di cucito digitali e blocchi. Compatibile con la lama a coltello per materiali più spessi fino a 2,4 mm (venduti separatamente) e con gli strumenti QuickSwap™ per passare rapidamente dall'incisione all'embodding e ad altri effetti decorativi (venduti separatamente). Compatibile con la penna in tessuto lavabile per disegnare le sagome dei modelli (venduti separatamente). Adaptive Tool System™ per prestazioni di taglio ed espandibilità di livello professionale. Tecnologia wireless Bluetooth®. Software Design Space® per iOS, Android™, Windows® e Mac®.

334304 CRICUT MAKER - PLOTTER DA TAGLIO

439,20 €

Cricut Press Mini - pressa a caldo



Cricut EasyPress Mini™ rende possibili risultati di trasferimento a caldo professionali anche per i tuoi oggetti e progetti più intricati, tra cui scarpe per bambini, cappelli, animali di peluche e altro ancora. Il suo design compatto rende facile curvare con i contorni, passare tra i pulsanti e stringere nelle cuciture. Tre semplici impostazioni di riscaldamento ci permettono di lavorare con ogni possibile progetto di trasferimento del calore, compresi i trasferimenti permanenti di inchiostro infusibile che diventano un tutt'uno con il materiale di base. Con un ulteriore livello di protezione sulla piastra riscaldante in ceramica, Cricut EasyPress Mini scivola facilmente su superfici dalla forma strana per trasferire il tuo design. Le funzioni di sicurezza includono una base isolata e una funzione di spegnimento automatico. È leggero, portatile, facile da riporre e compatibile con i principali marchi di HTV, termoadesivi e l'intera famiglia di prodotti a inchiostro infusibile. È un complemento perfetto per qualsiasi macchina da taglio Cricut.

336512 CRICUT PRESS MINI - PRESSA A CALDO

65,03 €

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 cannucce 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 cannucce 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.



Carte "Ispirazioni tascabili"

Strawbees: kit di sole cannucce e connettori

- **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

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 €
319142	CARTE ISPIRAZIONALI	15,00 €



Kit Strawbees senza tecnologia

Kit STEAM per la classe

Un solo kit per tutta la classe!

Il kit per la classe contiene **4.200 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 idee di attività:

- Introduzione
- Costruire ponti
- Geometria
- Collegamenti
- Catapulte
- Montagne russe

Oltre al kit per la classe, ideale per 25 studenti, è disponibile anche un kit individuale (230 pezzi).

336564 KIT STEAM PER LA CLASSE

395,00 €

336563 KIT STEAM INDIVIDUALE

25,00 €



Creatività



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 robotici per micro:bit

Il kit Strawbees Invenzioni robotiche per micro:bit **consente di costruire prototipi meccanizzabili e motorizzabili**. Permette infatti di integrare la propria scheda micro:bit nei progetti Strawbees e di farli così muovere!

Programma a blocchi in Microsoft MakeCode grazie alla nuovissima estensione per Strawbees, carica un programma e guarda la tua creazione prendere vita!

Il **set robotico per micro:bit include**: adattatore per micro:bit, servomotore, supporti per servomotore, bracci del servomotore, viti, minicacciavite, cavo. Non include cannucce, giunti, micro:bit, il cavo USB o le batterie. **Disponibili anche set con scheda micro:bit**, blocco batterie e cavo USB inclusi. Disponibile anche **kit classe**, composto da 10 set robotici per micro:bit sufficienti a far lavorare circa 20 studenti.

Per l'acquisto di set di cannucce e connettori Strawbees per la costruzione di modelli completi vedi la pagina a fianco. Età: 8-14 anni

336560 KIT ROBOTICO PER MICRO:BIT

39,00 €

336559 KIT CLASSE PER MICRO:BIT

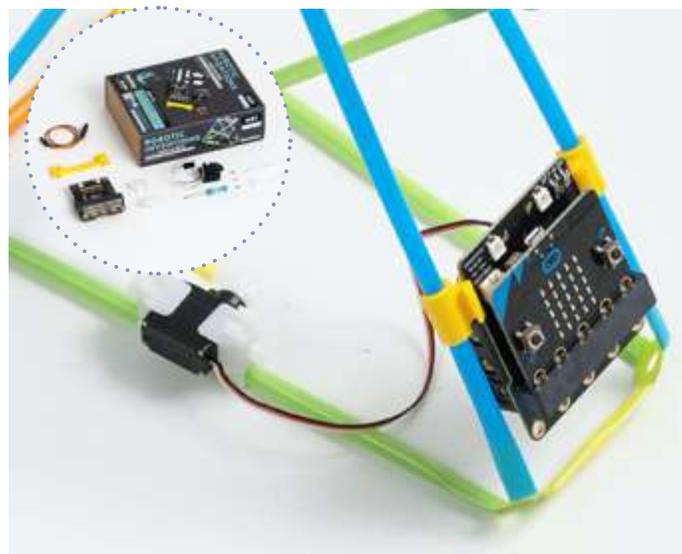
350,00 €

336573 KIT ROBOTICO CON MICRO:BIT INCLUSA

59,00 €

336574 KIT CLASSE CON MICRO:BIT

550,00 €



Robotica con Quirkbot

Combina mondo fisico e digitale! Un'altra idea **per rendere robotiche e programmabili le proprie creazioni con Strawbees** è il set coding e robotica con Quirkbot, composto 300 pezzi, tra cui cannucce, giunti, la scheda di programmazione Quirkbot, motori, sensori di luce, LED,...

Questo kit è **basato su Quirkbot**, una scheda di programmazione "a stella", sviluppata appositamente per il sistema di costruzione Strawbees con un linguaggio di programmazione unico, perfetto per continuare ad espandere la propria voglia di coding. Cannucce e giunti Strawbees sono inclusi nel set. Il kit per la classe è composto da 12 Quirkbot, 12 batterie ricaricabili, 12 servo motori, 12 cavi micro USB e una guida didattica. Età: 10-18 anni.

319134 KIT COSTRUZIONI IN CARTONE

279,00 €



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, sia in presenza che online.

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 per automatizzare le proprie creazioni.

Vista la natura estremamente composta di questi set, il contenuto potrebbe variare. Consigliamo di verificare la scheda articolo sul nostro sito o di contattarci prima dell'acquisto.



Sphero Craft Pack

Lo Sphero Craft Pack è la soluzione capace di contenere, in un unico set, tutti gli elementi "poveri" o semplici per attività di tinkering!

Include tutto ciò di cui si può aver bisogno per portare le proprie creazioni e invenzioni ancora più lontano. Con oltre 31 articoli diversi e 100 pezzi in totale, lo Sphero Craft Pack è stato ideato sia come componente aggiuntivo per i set littleBits che per i robot Sphero, ma è soprattutto un supporto vincente per qualsiasi attività creativa che suggerisca la propria fantasia!

Include:

- Righello
- Stecchini da gelato
- Scatole di cartone (3)
- Piume
- Forbici per bambini
- Forbici da adulto
- Elastici
- Pallini adesivi
- Carta da costruzione
- Matite (6)
- Bicchieri di carta
- Bicchieri di plastica
- Stick di colla
- Temperino
- Occhietti furbetti adesivi
- Cannuce
- Nastro adesivo (2)
- Evidenziatori
- Fazzoletti
- Fogli di schiuma per fai da te
- Palline gommose
- Foglietti adesivi
- Fogli di feltro
- Stuzzicadenti
- Cartoncini
- Graffette
- Spago
- Blocchetti di legno di varie dimensioni
- Scovolini pelosi
- Tubi di cartone 7,6x13,65 cm (8)
- Tubi di cartone 5x30,5 cm (8)

Un kit unico, perché risolve soprattutto un grande problema: invece di acquistare tutti i componenti separatamente, tutto ciò di cui si ha bisogno è incluso in una scatola. Ideale per scuole, musei, biblioteche, MakerSpace. Permette di lavorare con fino a 10 studenti contemporaneamente.

333779 SPHERO CRAFT PACK

111,00 €

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 €



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



Polydrone - Set misto (520 pezzi)

In questi set Polydrone ha combinato le sue tre linee fondamentali: Polydrone classici, Frameworks e Polydrone 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 €



Polydrone - 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 €



Polydrone - 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 €



Polydrone 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 €



Polydrone 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 €



Polydrone 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

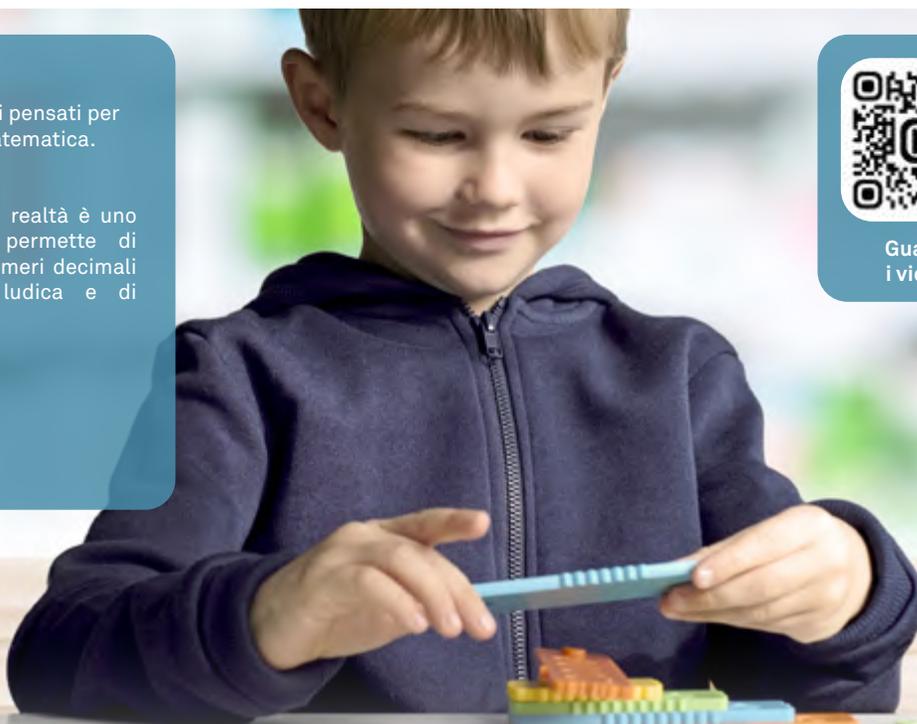
●●○○○

Età

3 +



Guarda
i video!



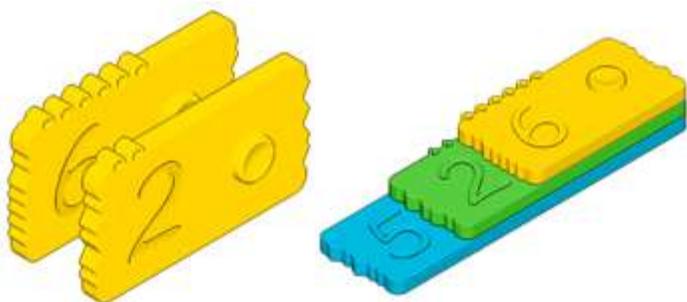
Newméro

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.



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 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

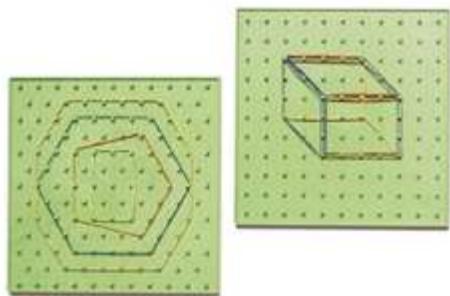
Set grande: pensato per l'utilizzo individuale è composto da 57 mattoncini in plastica in 4 diversi colori: 2 serie di mattoncini gialli (numeri da 1 a 9), 2 serie di verdi (numeri da 10 a 90), 2 serie di blu (numeri da 100 a 900), una serie di arancioni (numeri da 1000 a 3000). Un opuscolo con esempi 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.

Matematica base



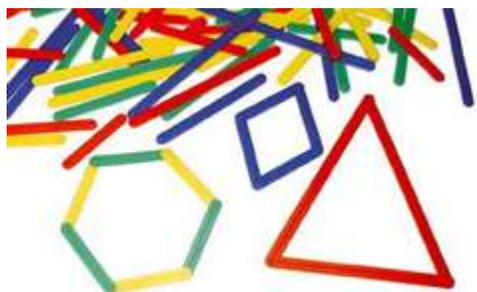
Geopiano doppia faccia

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

180,00 €



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

196,00 €

1 | 307417



2 | 302990



3 | 315762



4 | 307016



5 | 312818



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.

312818 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 +



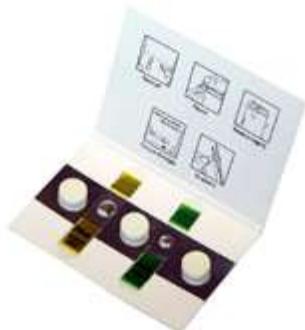
Guarda il video!

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 49,00 €



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.



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 €



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+

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



Aliante

Leonardo aveva un grandissimo sogno: il volo. L'**aliante** 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 €



**LAB
ORA
TORI
INN
OVA
TIVI**

Laboratori scientifici
Laboratori tecnici e professionalizzanti

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 **fincorsa**
- **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!

fischertechnik - Training Factory

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.

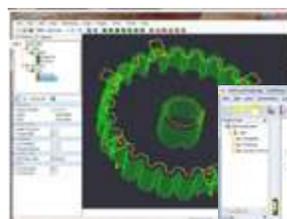
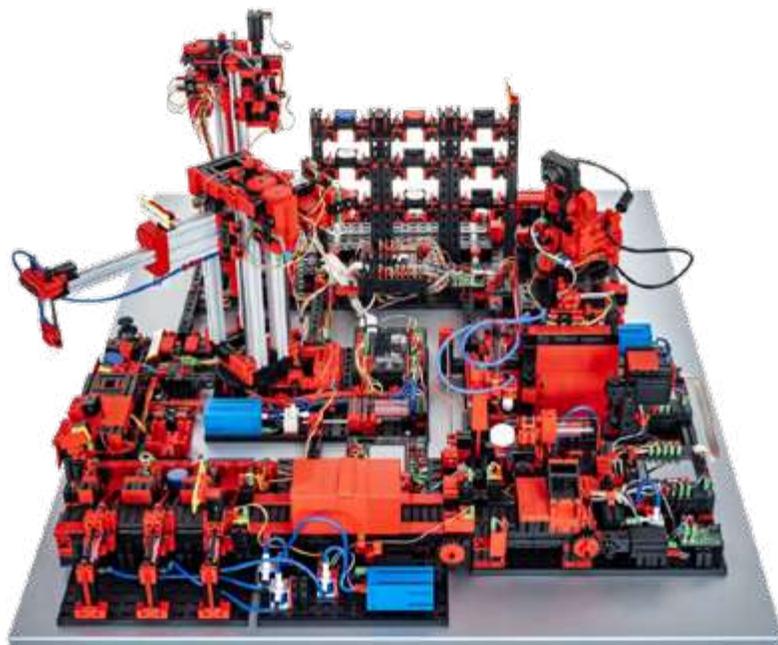
Caratteristiche principali:

- **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

310667	VERSIONE BASE 24 V	2.928,00 €
334077	VERSIONE INDUSTRY 4.0 24 V	5.734,00 €
336544	VERSIONE INDUSTRY 4.0 24 V READY FOR PLC	7.808,00 €
336545	VERSIONE INDUSTRY 4.0 24 V CON PLC S7-1500	11.773,00 €
329927	VALIGIA DI TRASPORTO	915,00 €



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 €

Laboratorio di Elettronica

FLOWCODE 8

Cos'è Flowcode?

Flowcode è un ambiente di sviluppo integrato avanzato (IDE) per lo sviluppo di sistemi elettronici ed elettromeccanici destinati a microcontrollori come Arduino, PIC e ARM e interfacce industriali robuste che utilizzano protocolli come Modbus e CAN.

Non serve essere programmatore

Chi ha poca o nessuna esperienza di programmazione può comunque utilizzare Flowcode senza limitazioni. Nel giro di pochi minuti, i principianti possono iniziare a sviluppare sistemi elettronici utilizzando le modalità di programmazione grafica disponibili. Flowcode è perfetto per insegnare e apprendere i principi del sistema dei microcontroller chiave.

Flowcode consente di risparmiare tempo

Essendo un intuitivo IDE di programmazione grafica, gli utenti di Flowcode hanno la capacità di sviluppare rapidamente sistemi complessi. Gli ingegneri usano Flowcode perché consente uno sviluppo veloce, accelerando i processi di apprendimento per lo sviluppo di sistemi di microcontrollori.



Nuove modalità di programmazione

Flowcode è il linguaggio di flusso perfetto per le piattaforme, incluso Arduino, tuttavia gli utenti possono ora programmare in modalità "A Blocchi", "Pseudocodice" e codice C.



Conversione e simulazione C-code

Ora puoi convertire i tuoi programmi in codice C in altre modalità di programmazione, inclusi i diagrammi di flusso. Inoltre, è possibile simulare il codice C con facilità.



Test e debug

Incorporato in Flowcode è presente un registratore di dati e un oscilloscopio che rende semplici le procedure di test e debugging. Ciò è ulteriormente migliorato combinando le funzionalità di Ghost Technology di Flowcode con la nostra piattaforma hardware E-blocks. Inoltre, Flowcode è anche compatibile con hardware esterni inclusi oscilloscopi, alimentatori, generatori di segnale e altro ancora.

Simulazione avanzata

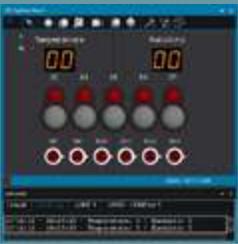
La capacità di Flowcode di simulare i programmi dell'utente, nonché la compatibilità con i pacchetti CAD 3D come Solidworks, consente a coloro che stanno sviluppando progetti elettromeccanici di caratterizzarli e modellarli facilmente.

Flessibilità del microcontroller

Flowcode ti dà la possibilità di lavorare con più varianti di chip in modo facile e flessibile. Il porting del codice è semplice, il che significa che puoi cambiare facilmente i dispositivi di destinazione, sia che tu stia lavorando con una piattaforma hardware Arduino, PIC, Atmel AVR, ARM o Raspberry Pi.

Flowcode SCADA

Flowcode SCADA consente agli utenti di creare in modo rapido e semplice programmi di controllo e acquisizione dati basati su PC con HMI (Graph Machine Interface) grafiche basate su diagrammi di flusso.



E-blocks2 - PIC Multiprogrammer

Il multi-programmatore PIC a 8 bit può essere utilizzato con vari linguaggi di programmazione tra cui Assembly, C e Flowcode . Per programmare il PIC sulla scheda, è disponibile uno strumento gratuito chiamato mLoader. La scheda programmerà una vasta gamma di dispositivi a microcontrollore PIC da 18, 28 e 40 pin della serie PIC16F e PIC18F. La scheda presenta tutti i pin della porta raccolti insieme come prese E-block2 e prende alimentazione da un alimentatore esterno o dalla porta micro USB.

Caratteristiche:

- L'energia è avviata tramite il connettore (non più cavi volanti)
- Funzionalità di identificazione automatica della scheda
- Configurazione automatica del progetto Flowcode
- Ingombro ridotto grazie alla tecnologia di montaggio superficiale aggiornata
- Protezione da fusibile ripristinabile da sovracorrente

Tecnologia Ghost:

La scheda E-blocks2 è compatibile con la tecnologia Ghost. L'utilizzo della scheda con Flowcode consente l'utilizzo delle funzionalità avanzate di debug di Ghost, incluso il debugging del circuito, il monitoraggio dei pin in tempo reale e la decodifica del bus.



328547	FLOWCODE 8 ACADEMIC 50 LICENZA PIC 8	2.110,00 €
328548	FLOWCODE 8 ACADEMIC 10 LICENZA PIC 8	940,00 €
328661	FLOWCODE 8 ACADEMIC 10 LICENZA PIC 8, PIC 16, PIC 32; ARM, ARDUINO, RASPBERRY, AVR	1.990,00 €
328662	FLOWCODE 8 ACADEMIC 50 LICENZA PIC 8, PIC 16, PIC 32; ARM, ARDUINO, RASPBERRY, AVR	4.990,00 €

Siemens propone alle classi che vogliono avvicinarsi alle prime esperienze di Industria 4.0 le Aule SCE Basic e Advanced, studiate per poter conoscere le tecnologie nel settore dell'automazione industriale.

Aula Basic Factory Automation - 7 postazioni di lavoro

La soluzione Basic comprende 6 PLC della serie S7-1200 e 1 PLC serie S7-1500.

Le classi potranno quindi imparare ad utilizzare i seguenti strumenti professionali:

- Controller di base S7-1200
- Integrazione con controller S7-1500 avanzato.
- Comunicazioni PROFINET tra tutte le apparecchiature.
- PLCSim per la simulazione di driver OFFLINE che l'utilizzo del software integrato

Contenuto del kit:

- 1 SCE Pack -SIMATIC Classroom S7-1215 AC composto da:
 - 6x PLC (CPU S7-1215C): 14ED / 10SD per relè 2 A e 2 AE (0 ... 10 V)
 - 6x cavi di rete
- 1 SCE Kit -SIMATIC S7-1512C-1 PN
 - PLC (CPU S7-1512C-1 PN) 250KB di memoria di lavoro, 1 MB di dati di memoria - 32 ED / 32 SD / 5EA / 2SA
- Interfaccia PROFINET IRT con interruttore a 2 porte
 - Alimentazione PM 1507, 24 V / 8°
 - Scheda di memoria 24 MB
 - Cavo Ethernet
- 1x licenzeSTEP7 Professional COMBO
- 6x licenzeSTEP7Basic
- 20x licenze flottanti STEP7 Professional COMBO per studente (365gg)

318776 BASIC FACTORY AUTOMATION
CONTATTACI PER UNA QUOTAZIONE!



Aula Advanced Factory Automation - 6 postazioni di lavoro

La soluzione Advanced comprende 6 PLC della serie S7-1500 e 6 touch panel TP 700.

Le classi potranno quindi imparare ad utilizzare i seguenti strumenti professionali:

- Controller S7-1512C-1PN avanzati
- Pannelli operatore TP700
- Supervisione tramite Scada WinCC Advanced
- Comunicazioni PROFINET tra i diversi componenti
- PLCSIM Advanced per simulare la virtualizzazione dei controllori SIMATIC S7-1500

Contenuto del kit:

- 6x PLC SIMATIC S7-1512C-1PN
 - Memoria di lavoro 250 KB.
 - 1 MB di memoria dati
 - 32 ED / 32 SD / 5EA / 2SA
- Interfaccia PROFINET IRT con interruttore integrato a 2 porte
- 6x alimentatori PM1507, 24 V / 8 A
- 6x SIMATIC Memory card 24 MB
- 6x cavi Ethernet
- 1x kit SCE -Switch SCALANCE PROFINET XC208
- 2x kit SCE -SIMATIC TP700 Comfort Panel
- 6x licenze floating STEP 7 Professional COMBO. Include V2017 e V15
- 20x licenze flottanti STEP 7 Professional COMBO per lo studente (durata 365 giorni)
- 20x licenze flottanti WinCC Advanced per lo studente (durata 365 giorni)

318777 ADVANCED FACTORY AUTOMATION
CONTATTACI PER UNA QUOTAZIONE!



Incluso un corso di formazione da parte di Siemens sulle tecnologie acquistate con le Aule SCE.
(Modalità e tempi di erogazione da concordare dopo l'acquisto direttamente con Siemens sezione SCE)

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 cioccolato, 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 25,8x43,9x36h 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:

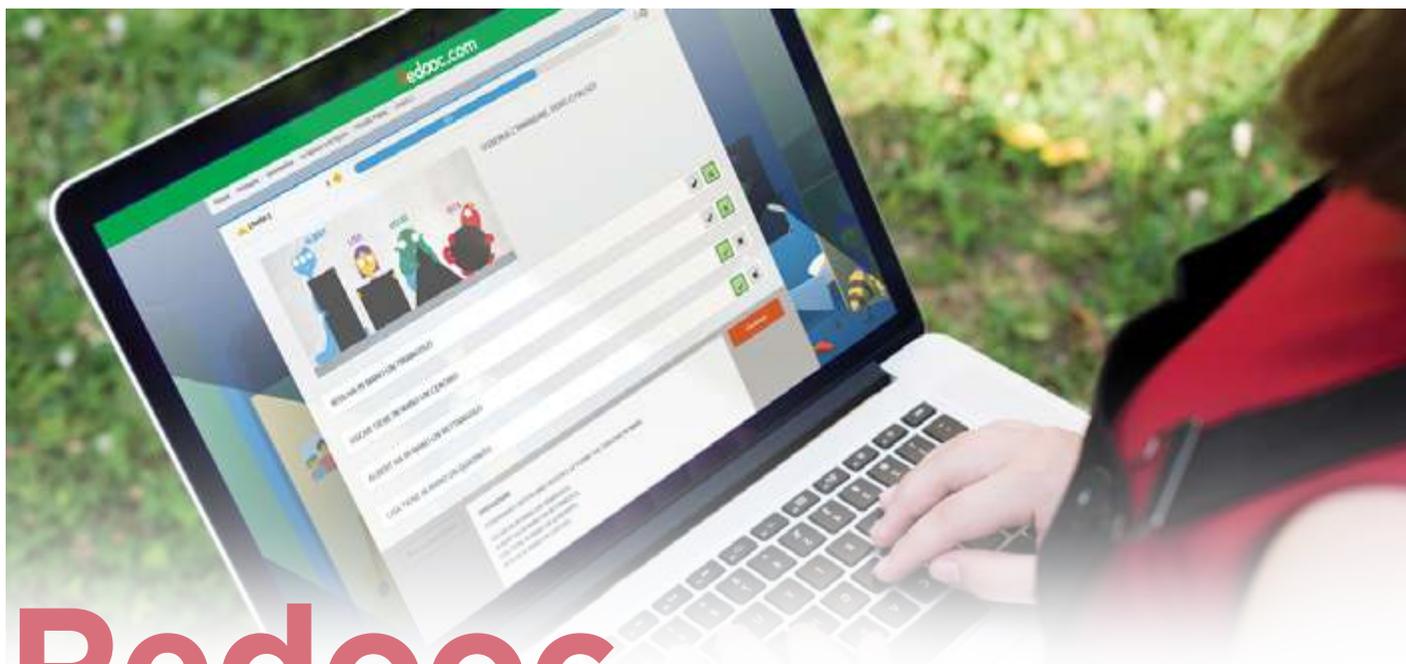
Struttura portante e ripiani in acciaio verniciato a polveri epossidiche per una lunga durata, telo di copertura in materiale plastico trasparente di elevata qualità a lunga durata, resistente ai raggi UV, doppia cerniera di apertura per un facile accesso ai ripiani, senza telo può essere utilizzata nei mesi estivi come fioriera da esterno. Dimensioni: 70x50xh125 cm

317513 SERRA A 3 RIPIANI

28,50 €

SO FT WA RE

Piattaforme a supporto
della didattica a distanza
Minecraft: Education Edition
Matematica e scienze



Redooc

Redooc è una **piattaforma per la didattica in presenza e a distanza**, ricca di contenuti specifici e funzionalità che garantiscono alta accessibilità, per tutti gli studenti, in particolare con **BES e DSA**.

Redooc è una piattaforma per la didattica della scuola Primaria che integra contenuti digitali (video narrati, esercizi interattivi spiegati presenti in ogni lezione in 3 livelli di difficoltà crescente - più di 80.000) e di carta (mappe mentali a colori o da colorare, tabelle e giochi scaricabili) che supportano e favoriscono l'apprendimento.

In particolare, nella sezione di matematica si trovano esercizi interattivi guidati sviluppati in collaborazione con il Prof. Giacomo Stella (Retta dei Numeri, Tavola Pitagorica e Barra delle Equivalenze interattive).

L'accessibilità, garantita dal linguaggio naturale utilizzato e dall'uso di immagini e esempi concreti e quotidiani per spiegare i concetti, è accresciuta da funzionalità specifiche a disposizione degli utenti, come la scelta di tipo e dimensione del carattere di lettura e il Text To Speech (sintesi vocale) presente in tutte le lezioni e negli esercizi interattivi.

I contenuti sono in continuo ampliamento, anche sulla base delle esigenze dei docenti e seguono le indicazioni ministeriali per le seguenti materie:

- **Infanzia:** italiano, matematica (gioca ed impara con lettere, numeri e forme) ed inglese (in collaborazione con Geomag)
- **Primaria:** matematica (anche in inglese per il CLIL), italiano (grammatica, lettura e comprensione del testo, scrittura), inglese, Invalsi.

La gamification (livelli di difficoltà, punti, classifiche e diplomi) di tutte le attività supporta e incentiva i percorsi di apprendimento.

- **Scuola Secondaria di 1°:** matematica, italiano (grammatica, lettura e comprensione del testo, scrittura), letteratura italiana, Invalsi, esami.
- **Scuola Secondaria di 2°:** matematica, fisica, italiano (grammatica, lettura e scrittura), letteratura italiana, Invalsi, prove di maturità.

La Classe Virtuale permette l'accesso - fino a 30 studenti e fino a 5 docenti (matematica, italiano, sostegno, ...).

La Classe Virtuale include anche una sezione di contenuti didattici ad uso esclusivo dei docenti e specifiche funzionalità come il monitoraggio, l'assegnazione di lezioni, compiti e la gestione di verifiche.

Redooc è integrabile a tutte le piattaforme di collaborazione e ha il Single Sign On con Google e Microsoft Edu.

Versione Potenziata per Istituto comprensivo include i contenuti per Infanzia, Primaria e Secondaria di 1°.

Versione Potenziata per Scuola Secondaria di 2° include anche i contenuti della scuola Secondaria di 1°

Licenza valida dall'attivazione fino al 30/09/2022



Video lezioni

Sono ricche di video, appunti, mappe mentali, tabelle da scaricare e formulari in linea con le indicazioni ministeriali.



Esercizi interattivi

Sono spiegati e presentati in 3 livelli di difficoltà per un percorso di apprendimento progressivo. Anche in versione stampabile.



Profilo Utente

Mostra attività, risultati, punti di forza e debolezza dello studente anche al genitore (per studenti minori di 14 anni).



Tutor Digitale

Guida l'apprendimento individuale dello studente grazie a collegamenti tra lezioni prerequisite e correlate.



Bisogni Educativi Speciali

I contenuti, continuamente aggiornati, sono adatti a tutti grazie a: scelta del carattere, mappe mentali, audio, esercizi guidati.



Gamification

Gli esercizi fanno accumulare punti, entrare in classifica, avanzare di livello, partecipare a gare e guadagnare diplomi e avatar.

335311	REDOOC - BASE PER PRIMARIA E BES/DSA MATEMATICA/ITALIANO/INGL./INVALSI	200,00 €
335312	REDOOC - BASE PER SS1 E BES/DSA - MATEMATICA/ITALIANO/INGLESE/INVALSI	200,00 €
335313	REDOOC - BASE PER SS2 E BES/DSA - MATEMATICA/FISICA, ITALIANO, INVALSI	200,00 €
335314	REDOOC - POTENZIATA IC E BES/DSA MATEMATICA/ITALIANO/INGLESE/INVALSI	300,00 €
335318	REDOOC - POTENZIATA PER IS E BES/DSA MATEMATICA/FISICA/ITALIANO/INVALSI	300,00 €



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 €*
322950	LICENZA 1 ANNO PER 1 UTENTE - RINNOVO	4,20 €*
321244	LICENZA 1 ANNO CON MONDO CAMPUSTORE STEAM	6,00€*

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

Disponibile il mondo CampuStore sviluppato da Marco Vigelini sulle STEAM

Assieme a Marco Vigelini, abbiamo creato un mondo Minecraft studiato appositamente per aiutare gli insegnanti ad affrontare in classe le materie STEAM.

Disponibile corso di formazione in presenza o a distanza con Marco Vigelini

Contattaci per un preventivo

Perché scegliere Minecraft: Education Edition?



Svilupa collaborazione, problem-solving creativo e cittadinanza digitale



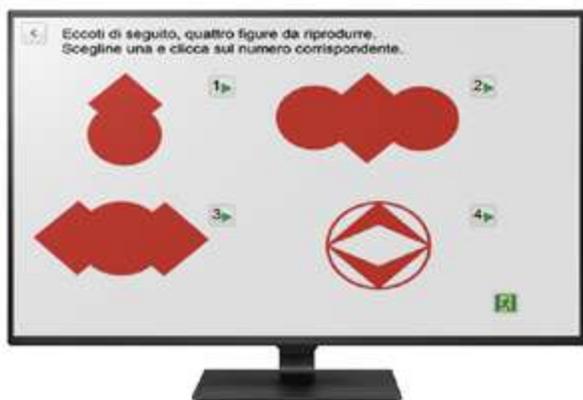
Supporta i docenti nella gestione della classe e nella valutazione formativa



Offre infinite opportunità di esplorazione, narrazione e apprendimento digitale



* Necessita di Office 365 A1 attivo da parte della scuola



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 - 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 ad esempio tenere traccia dei passaggi fatti nella risoluzione di problemi o preparare materiale didattico interattivo, integrare i progetti di Cabri in Word e Power Point ed utilizzarli con diversi strumenti (PC, LIM e calcolatrici Texas Instruments). **Età:** 11+.

Con **Cabri 3D v2.1** gli studenti possono: creare costruzioni geometriche in pochi clic: 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. **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.

I nuovi 46 kit di lezioni 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.

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 temperatura, il pH, massa, volume e conducibilità anche con animazioni 3D.

Esempi di esperimenti che si possono simulare:

- **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

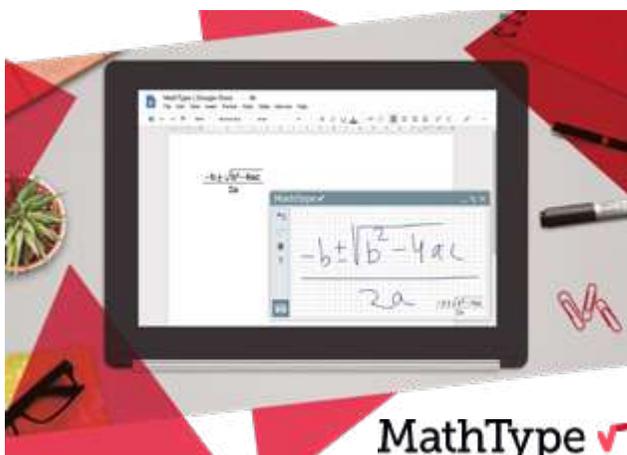
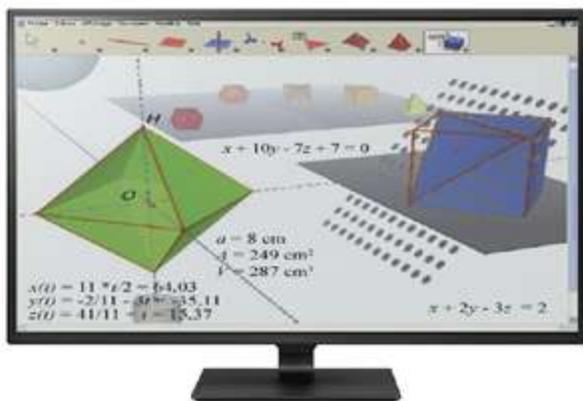
123879	CROCODILE CHEMISTRY - 5 PACK	360,00 €
123880	CROCODILE CHEMISTRY - 10 PACK	585,00 €
124053	CROCODILE CHEMISTRY - SITE	1.040,00 €

Mathtype

Il software più diffuso per digitare e tracciare a mano libera notazioni matematiche come matematiche e formule chimiche in modo semplice, usando un editor intuitivo compatibile con gli strumenti di scrittura e di editing di presentazioni più diffusi come la suite Office 365, Google Docs, Google Slide e iPad.

- Salvare equazioni e simboli usati più di frequente nella barra degli strumenti personalizzati
- Impostare le preferenze per passare rapidamente da un setting all'altro per diversi tipi di documenti
- Impostare scorciatoie da tastiera personali
- Copiare o convertire in LaTeX

321195	LICENZA SINGOLA 1 ANNO	56,00 €
326198	LICENZA FASCIA 5-10 1 ANNO	40,00 €
335186	LICENZA 10 DOCENTI/400 STUDENTI 1 ANNO	435,00 €
335189	LICENZA 20 DOCENTI/800 STUDENTI 1 ANNO	725,00 €
335203	LICENZA 30 DOCENTI/1200 STUDENTI 1 ANNO	991,00 €



MathType ✓

Scopri gli altri nostri cataloghi
www.campustore.it/cataloghi

Vuoi riceverne una copia a scuola?
Scrivi a info@campustore.it

Innovation for education

LABORATORI DIDATTICI INNOVATIVI

SPAZI E ARREDI INNOVATIVI

Innovation for education

INCLUSIONE E SUSSIDI DIDATTICI

Innovation for education

SCIENZE MOTORIE E SPORTIVE

Innovation for education

ARREDAMENTO TECNICO per LABORATORI SCIENTIFICI

Innovation for education

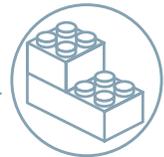
MUSICA

Pensiero computazionale

Coding
e robotica
educativa

Minecraft EV3 mBot WeDo 2.0 Scratch SPIKE Prime Costruzionismo fischertechnik LEGO Education MINDSTORMS

Dobot Arduino Siemens Cubetto Bracci robotici Sphero Novel Bee-Bot Engineering



Scienze Meccanismi meravigliosi

Tinkering **STEAM** Matematica

La calcolatrice all'Esame di Stato Italiano Strawbees IoT littleBits Astronomia Geometria

