

Innovation for education



25 anni fa nasceva il nostro primo catalogo e da allora tante cose sono cambiate: la grafica, la quantità e il tipo di prodotti.

Una cosa però non cambia mai: la nostra passione e la ricerca continua di innovazione, i due ingredienti che ci permettono di sviluppare ogni anno l'unico catalogo in Italia che racchiude tutto ciò di cui uno spazio d'apprendimento ha bisogno.

Uno spazio fisico che è anche concetto: nella nostra visione lo spazio e le tecnologie sono componenti necessarie ma non sufficienti. Concepiamo ambienti d'apprendimento che tengano conto della didattica, prima che degli spazi e delle tecnologie.

Grazie a questa visione abbiamo appena pubblicato il nostro primo libro per la didattica e abbiamo aiutato a nascere il primo liceo STEAM d'Italia. E desideriamo che questo catalogo sia lo specchio anche di questo, una lettura d'approfondimento sull'innovazione per la didattica: *Innovation for education*.

Per intraprendere questo viaggio nell'innovazione quest'anno abbiamo scelto il simbolo delle mani: a ricordare l'approccio pratico e collaborativo al sapere che amiamo da sempre e perché identifichiamo nelle mani la parte del nostro corpo deputata allo scambio, all'incontro con l'altro, al "passaggio di testimone" che avviene attraverso la trasmissione della conoscenza. Per questa voglia di trasmettere e grazie ai formatori della CampuStore Academy, percorriamo l'Italia in lungo e in largo, partecipando ai migliori eventi locali e cerchiamo di essere presenti anche a distanza, con tanti contenuti gratuiti sempre a disposizione: il blog, i video di CampuStore Flix e soprattutto i webinar, con i quali nell'ultimo anno abbiamo raggiunto oltre 25mila persone.

Lo facciamo con il cuore, felici di continuare a guardare al futuro. Senza dimenticarci mai chi siamo.

Pierluigi Lanzarini
CEO

La nostra squadra



Pierluigi Lanzarini
Fondatore e CEO



Paola Abbate
Amministrazione
p.abbate@mediadirect.it



Lisa Lanzarini
Comunicazione e formazione
l.lanzarini@mediadirect.it



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



Raffaella Fiz
Vendite
r.fiz@mediadirect.it



Stefano Dal Cin
Marketing
s.dalcin@mediadirect.it



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



Andrea Xausa
Laboratori didattici
a.xausa@mediadirect.it



Andrea Lucietti
Account B2B
a.lucietti@mediadirect.it



Ilaria Gnesotto
Ufficio gare
i.gnesotto@mediadirect.it



Matteo Merlo
Account manager
m.merlo@mediadirect.it



Massimo Andretta
Servizio pre-post vendita
m.andretta@mediadirect.it



Elda Pozzi
Logistica
e.pozzi@mediadirect.it



Annalisa Valle
Acquisti
a.valle@mediadirect.it



Besnik Kabashi
Supporto tecnico
b.kabashi@mediadirect.it

Innovazione, qualità, sicurezza

I nostri valori

Dalla scuola dell'infanzia all'università

- Fondata nel 1994
- Il più grande e-commerce italiano per l'education
- Presenti su MEPA e altri mercati elettronici
- Supporti educativi per tutte le età: dalla scuola d'infanzia all'università
- Soluzioni per l'education a 360°: dall'arredo innovativo alle LIM, dalla robotica all'hardware, dallo sport alle scienze
- Attenzione alla didattica: strumenti sviluppati da educatori e insegnanti, efficaci, inclusivi, attenti alla sicurezza



Un servizio a 360°

- Assistenza gratuita nella stesura progetti
- Presenza su MEPA
- Offerte
- Installazione e collaudo
- Soluzioni per tutti gli usi e ogni ambiente di scuole, biblioteche, musei, laboratori, ...
- Assistenza post-vendita
- Webinar gratuiti e contenuti di approfondimento
- Formazione docenti

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

I nostri partner

Siamo i distributori per l'Italia (e in alcuni casi anche per tutta Europa) di partner internazionali famosi per qualità, innovazione e ricerca.



Contenuti

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

Spazi innovativi

Gli arredi nei nuovi spazi didattici	2
Come progettare uno spazio didattico	3
Tavoli	4
Sedute	6
Librerie e scaffali	9
Carrelli e armadi per la ricarica	10
Laboratori mobili	11
Luci e colori	12
LEGO® Education Innovation Studio	13
Arredi per robotica educativa	14
Arredi per FabLab e laboratori	15
Arredi per laboratori scientifici	16

Ambienti digitali

Filosofia BYOD - Bring Your Own Device	18
Dispositivi di presentazione e condivisione	19
Monitor interattivi e collaborativi	20
Bacheca elettronica	21
Lavagne Interattive Multimediali	22
Videoproiettori interattivi	24
Videoproiettori	26
Accessori per LIM e videoproiettori	27
Monitor interattivi	28
HP	29
Google for Education	30
Chromebook	32
Lenovo Education	33
Tablet e 2-in-1	34
Notebook e 2-in-1	35
PC	36
Stampanti	37
Audio	38
Scanner	40
Calcolatrici	41
Realtà virtuale	44

Sussidi didattici e inclusione

45

STEAM

47

Introduzione alla robotica educativa

La storia della robotica educativa italiana	51
Tabella comparativa	52
Un percorso trasversale	54

Robotica educativa per la scuola di base

Benefici didattici	56
LEGO® Education Coding Express	57
Cubetto	58
Matatalab	60
Bee-Bot	61
Blue-Bot	62
Pro-Bot e InO-Bot	63
Codey Rocky	64
Ozobot	65
LEGO® Education WeDo 2.0	66
Coding tangibile con littleBits	69
Strawbees Kit Coding e Robotica	70
Sphero	71
Cue, Dash and Dot	71
fischertechnik	72

Robotica educativa per la scuola secondaria

Benefici didattici	74
LEGO® MINDSTORMS® Education EV3	75
Espansioni EV3	81
Accessori aggiuntivi	81
mBot	82
Makeblock	83
Droni	84
Bracci robotici industriali	85
fischertechnik	86
Robot umanoidi: NAO e Pepper	87

Elettronica educativa

Cos'è l'elettronica educativa	92
littleBits	93
micro:bit e Raspberry	99
Technology Will Save Us	100
Arduino Education	102
Build Your Own Robot	104
Microduino	105
Neuron e vernice conduttiva	106

FabLab

Cos'è un FabLab	108
Stampa 3D	109
Scanner 3D	113
Roland DG	115
Laser cutter	116
Macchinari e attrezzature da FabLab	117

Creatività

Penne 3D	120
Tinkering	122
Strawbees	124
Storytelling e alfabetizzazione	126

Matematica

Costruzioni tridimensionali	128
MoreToMath	131
Geometria e misura	132

Scienze per istituti comprensivi

Educazione alimentare	134
STEAM nella scuola d'infanzia	135
Meccanica, macchine e meccanismi	136
Kit per attività STEAM	137
Osservazione scientifica	138
Scienze della vita e della terra	139
Kit tematici di scienze	140

Laboratori didattici innovativi

Laboratori didattici innovativi	141
Laboratori tecnici e professionalizzanti	144
Laboratori specialistici	145
Laboratori scientifici	146

Scienze motorie e sportive

147

Musica

149

Laboratori linguistici

CampusLab	152
Laboratorio con CampusLab	153
Rosetta Stone	154
Laboratorio con Rosetta Stone	155
Sussidi linguistici per la scuola primaria	156

Software

Minecraft Education Edition	158
Microsoft	159
Reti LAN e didattiche	161
Piattaforme didattiche	162
Software applicativi	163
Webroot SecureAnywhere	166
Matematica e scienze	167

Legenda prezzi

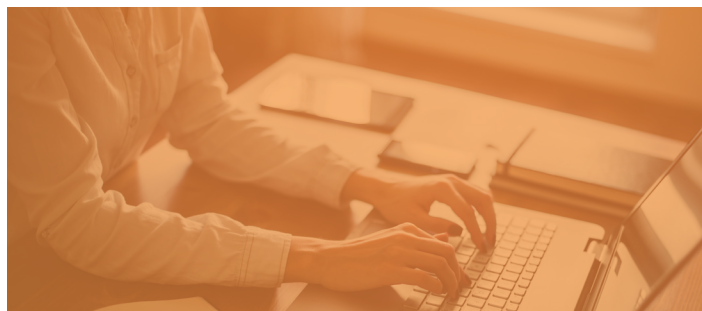
- Tutti i prezzi si intendono IVA esclusa.
- Tutti i marchi e loghi presenti nel catalogo sono di proprietà dei rispettivi proprietari.
- CampuStore si riserva di modificare i prezzi in qualsiasi momento, a seguito di variazioni di mercato o errori di stampa: in tal caso le variazioni di prezzo saranno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

Siamo su MEPA | acquistinretepa.it

Tanti modi per acquistare

Web – www.campustore.it

- È il più grande e-commerce d'Italia per l'education
- 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)



MePA – www.acquistinretepa.it

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

Cos'è MePA

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

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

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

Per maggiori informazioni:
800 974 077
info@campustore.it
info@pec.mediadirect.it
Fax: 0424 50 46 51

	ODA	Trattativa diretta	RDO
Cos'è	Permette di ordinare direttamente gli articoli presenti su catalogo o sito CampuStore	Consente di procedere a un affidamento diretto, previa negoziazione con un unico operatore economico.	Le PA hanno la possibilità 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.
Quando si può scegliere	<p>Può essere scelto per affidamenti diretti fino a 2.000,00 €, salvo delibera del Consiglio di Istituto di aumento del limite per l'acquisto diretto.</p> <p>Può essere effettuato quando non sia possibile acquistare un determinato bene da altri operatori sul mercato di riferimento dell'istituto.</p> <p>Per i prodotti di nostra esclusiva siamo disponibili a fornire la dichiarazione ufficiale dei produttori.</p>	<p>Può essere utilizzato per affidamenti fino a 2.000,00 €, salvo delibera del Consiglio di Istituto di aumento del limite per l'acquisto diretto.</p> <p>Può essere effettuato quando non sia possibile acquistare un determinato bene da altri operatori sul mercato di riferimento dell'istituto.</p> <p>Per i prodotti di nostra esclusiva siamo disponibili a fornire la dichiarazione ufficiale dei produttori.</p>	Per importi superiori a 2.000,00 € (o altro limite deliberato dal Consiglio di Istituto).
Come procedere	<p>Per trovare i nostri articoli su MePA è necessario ricercare:</p> <p>123456</p> <p>In "codici del catalogo", laddove 123456 rappresenta il codice identificativo che abbiamo associato ad ogni articolo che gestiamo.</p> <p>Ad esempio 297431 su MePA corrisponde a LEGO MINDSTORMS Education EV3 Starter Pack per 2 studenti (codice 297431).</p> <p>Per gli articoli presenti in questo catalogo abbiamo indicato il codice in prossimità di ciascun articolo.</p>	Per effettuare la trattativa diretta è sufficiente selezionare gli articoli e allegare l'eventuale disciplinare con specifiche dettagliate dei prodotti e dei servizi richiesti.	<p>Per generare l'RDO vanno ricercati gli articoli in "codici del catalogo" oppure inseriti manualmente.</p> <p>È possibile allegare un disciplinare di gara con le caratteristiche tecniche minime ed eventuali servizi richiesti (installazione, formazione,...).</p> <p>Nella scheda dei nostri articoli potete trovare le specifiche sintetiche degli stessi.</p>

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 D.lgs. 16/04/94, n. 297, e successive modificazioni, i docenti in posizione di comando, distacco, fuori ruolo o altrimenti utilizzati, i docenti nelle scuole all'estero, delle scuole militari.

Come utilizzare la Carta del docente su CampuStore

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

www.campustore.it/carta-del-docente

1. Andare sul sito cartadeldocente.istruzione.it
2. Selezionare come tipologia di buono "Esercizio fisico"
3. Selezionare come tipologia di prodotto "Hardware e software"
4. Generare il buono corrispondente all'importo totale (comprensivo di IVA) del prodotto (o dei prodotti) individuato sul sito CampuStore.
5. A questo proposito ricordiamo che i prezzi riportati in questo catalogo sono IVA esclusa, per acquistarli con carta del docente va quindi verificato il prezzo comprensivo di IVA sul nostro sito.
6. Per tutti gli acquisti effettuati con Carta del docente il trasporto è gratuito. Nella generazione del buono quindi l'importo del trasporto non va mai considerato
7. Registrarsi sul sito CampuStore
8. Richiedere il codice sconto selezionando l'apposito link nella pagina del nostro sito dedicata alla carta del docente:

www.campustore.it/carta-del-docente

9. Dopo una veloce verifica dei dati forniti si riceverà via e-mail un codice sconto pari all'importo del buono utilizzabile esclusivamente per i prodotti inclusi nella sezione "Carta del docente" del nostro sito e nelle sue categorie.
10. A questo punto è possibile procedere all'acquisto. Selezionare l'articolo (o gli articoli) desiderato e "metterlo nel carrello".
11. Una volta generato il carrello basterà inserire nell'apposito form il codice sconto ricevuto
12. Lo sconto verrà applicato all'importo IVA esclusa, pertanto il codice sconto sarà pari all'importo del buono IVA esclusa. L'importo IVA inclusa verrà riportato nella fattura inclusa nella spedizione.
13. Se il buono copre l'intero importo seleziona "Intero importo coperto dalla carta del docente" come modalità di pagamento, altrimenti scegli tra carta di credito, PayPal, bonifico bancario o contrassegno.

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

- Carta di credito
- PayPal
- Bonifico bancario
- Contrassegno

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

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



Come consultare questo catalogo



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.

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

Cubetto rende il coding ancora leggere e scrivere in modo intuitivo, sfruttando la potenzialità di robotica cognitiva, di debugging, ricorsività.

Città, A...

314522 C
316642 S
322959 S

Codice articolo (SKU), puoi cercarlo su MePA come "codice" o sul nostro sito digitando www.campustore.it/codice

Marchio del produttore

Nome della sezione (ognuna ha un colore diverso)

Prezzo dell'articolo IVA esclusa

23,80 €
23,80 €
DIGICI 220,00 €

Bollini che riportano dettagli chiave del prodotto

Tabella tecnica di prodotto

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

Software per rete didattica
Lenovo LAN School include memoria

Alcuni strumenti utili

Contenuti di approfondimento

Abbiamo inserito approfondimenti tematici che riteniamo utili, informazioni di cultura generale e di inquadramento teorico che è nostra premura riuscire a diffondere in tutta Italia, non per calcolo o utilità ma per la nostra indomabile passione e perché pensiamo possano essere un ottimo contributo per chiunque sia appassionato di didattica.



La mia esperienza con...
Minecraft



Marco Vigelini
Global Minecraft
Mentor

« Con Minecraft i bambini riescono ad esprimere al massimo la propria creatività, e i primi passi puoi muoverli utilizzando lezioni pronte all'uso. Puoi così portare la classe nel periodo storico che state studiando, visualizzare concetti matematici, approfondire una lingua straniera, sperimentare con la chimica ed insegnare la programmazione.

Dopo l'unico limite diventa l'immaginazione: crisi dei rifugiati, uguaglianza di genere, tolleranza religiosa, sostenibilità ambientale, cittadinanza attiva, bullismo e tanto tanto altro.

Prova a dire "Minecraft" in classe, osserva l'entusiasmo dei tuoi alunni e comincia da lì. »

Vuoi saperne di più?

Visita il nostro blog:

[educationforeducation.it](http://www.educationforeducation.it)



Cos'è

- Un nuovo modo di esplorare le scienze e la tecnologia.
- L'arte di riutilizzare con ingegno.
- Nato all'Exploratorium di San Francisco viene praticato anche in Italia in alcuni musei o centri formativi.

Cosa significa?

- La traduzione in italiano di tinkering è "armeggiare, rattoppare".
- Questa parola venne utilizzata per la prima volta nel 1300, per descrivere gli stagnini che si spostavano di paese in paese per riparare oggetti vari.
- Oggi è più un punto di vista: è la voglia di sporcarsi le mani, di capire come funziona il mondo, di chiedersi "perché?"

Reinventare il mondo per conoscerlo meglio

- Le attività di Tinkering implicano l'utilizzo di materiali di recupero preso da oggetti ormai inutili (vecchi giocattoli, sveglie) oppure destinati a essere smaltiti.
- Con questi componenti si costruiscono robot, macchine, scriventi, piccoli robot.

Opinioni qualificate

Abbiamo raccolto alcuni pareri che nel corso dell'ultimo anno ci sono giunti da insegnanti, formatori e scuole che utilizzano quotidianamente i nostri prodotti.

Questi raccontano esperienze didattiche concrete, esempi di utilizzo, feedback diretti di insegnanti che hanno già utilizzato di frequente i prodotti a cui si riferiscono.

Tabelle comparative

Può essere difficile capire che robot scegliere, come orientarsi tra diverse soluzioni STEAM, come confrontare tablet e PC diversi, per questo abbiamo disseminato il catalogo di tabelle comparative con caratteristiche a confronto. Abbiamo la più vasta selezione di tecnologie per la didattica innovativa presente oggi in Italia: il nostro obiettivo è permettere a tutti di scegliere quella più adatta alle loro esigenze.



	Pro Library	Workshop Kit	Code kit	STEAM Student Set	Base Inventor Kit	Rover Inventor kit	Electric music Inventor kit	Droid Inventor Kit	Avenger Inventor Kit
Antibit?	304 Bit	160 Bit	16 Bit	19 Bit	10 Bits	15 Bits	8 Bits	6 Bits	9 Bit
partire da...	4.800,00 €	1.999,00 €	299,95 €	299,00 €	98,40 €	188,50 €	98,40 €	98,35 €	169,99 €

Quali sono gli obiettivi didattici?

	Attività STEAM	Coding	Wearable	Una kit mobile e completo	Per iniziare	Un kit completo	d'arredo	Sviluppare la logica	rendere elettronici i comuni	divertimento
Attività STEAM	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•
Coding	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•
Wearable	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•
Una kit mobile e completo	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•
Per iniziare	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•
Un kit completo	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•
d'arredo	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•
Sviluppare la logica	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•
rendere elettronici i comuni	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•
divertimento	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•

Indicazioni tecniche

Sono le informazioni più importanti e spesso sono le più difficili da mettere in evidenza o rendere semplici da leggere. Per questo motivo abbiamo creato delle tabelle indirizzate a reperire velocemente informazioni e caratteristiche tecniche. Per le specifiche complete invitiamo comunque tutti a consultare sempre il nostro sito.

In questo catalogo troverai



Ambienti innovativi

Perché nuove discipline, metodologie e tecnologie cambiano inevitabilmente gli ambienti

La didattica si fa sempre più laboratoriale, “hands-on”, operativa e gli ambienti cambiano di conseguenza. Ma ambiente non significa solo tavoli o sedie.

Non solo arredo

Noi pensiamo a tutto: colori, illuminazione, suono: ogni aspetto dell'ambiente è essenziale.

Modulari e mobili: in che senso?

Quando si parla di mobilità ci si può riferire a:

- Supporti mobili di vocazione specifica, ideali per condividere delle risorse tra più classi o plessi
- Configurazioni per la classe componibili e mobili, ideali per alcuni spazi come quello della classe tradizionale ma, ad esempio non adatte a laboratori di robotica, STEAM, scientifici o tinkering
- Alla mobilità degli studenti, che possono ruotare e spostarsi da un ambiente a un altro a seconda delle esigenze didattiche specifiche che intendono perseguire con i loro insegnanti. Una scuola di questo tipo è una scuola improntata sui laboratori: quello scientifico, quello linguistico, quello tecnico, la biblioteca,...

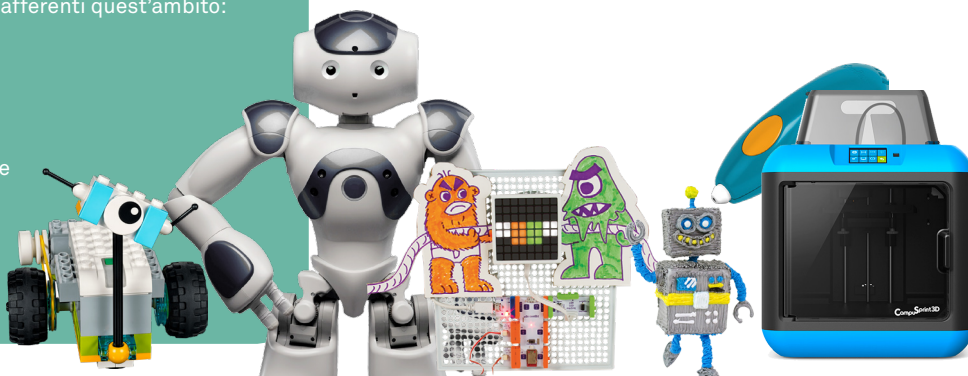


Qualunque sia il tipo di fluidità che si intende perseguire, in questo catalogo ci sono tante idee di spazio, ma siamo soprattutto a disposizione per progetti e consigli personalizzati, basta contattarci

STEAM

Un corposo approfondimento sulle STEAM che precede e racchiude tutte le sezioni che includono prodotti afferenti quest'ambito:

- Robotica
- Elettronica
- Scienze
- Matematica
- Laboratori didattici innovativi
- Strumenti per FabLab e Maker Space
- Creatività e arti



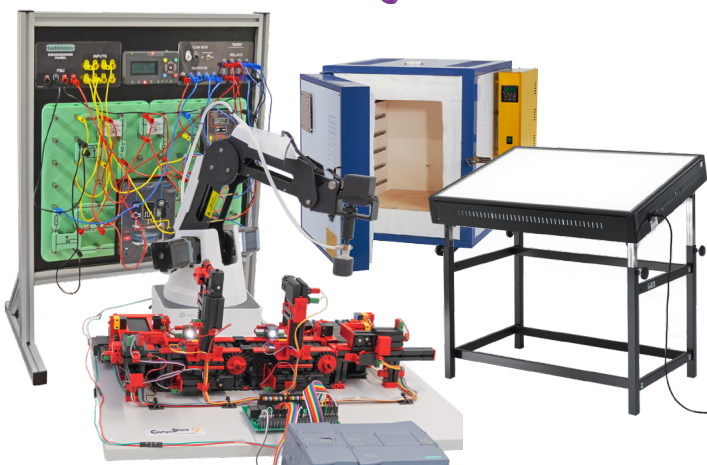
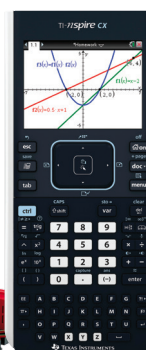
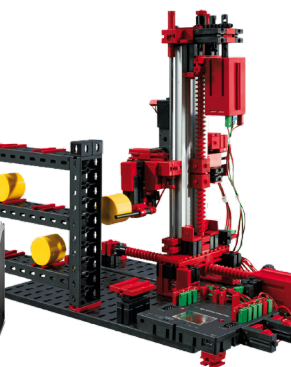
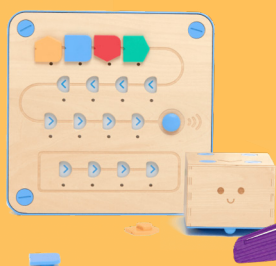
BYOD

Bring Your Own Device: ciascuno porti il proprio dispositivo in classe!

Nella sezione Ambienti digitali di questo catalogo abbiamo racchiuso il meglio oggi a disposizione per fare BYOD in classe e realizzare una didattica digitale davvero efficace e consapevole.



Tecnologie per tutte le età, dall'infanzia all'università



Laboratori didattici innovativi e industria 4.0

Troverai i dettagli di un importante catalogo dedicato alle soluzioni che siamo in grado di offrire per questi ambienti, con 15 categorie tematiche e 4 macro-aree:

- Laboratori tecnici
- Laboratori specialistici
- Laboratori scientifici
- Competenze di base

Con un'attenzione a tutte le principali destinazioni ed indirizzi che i laboratori possono assumere.

Possiamo offrirti tanto... e di più

Quello che ti appresti a sfogliare è il nostro catalogo istituzionale per l'Anno Scolastico 2018/2019. 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 esigenze specifiche ti invitiamo a scoprire online i nostri cataloghi tematici, dedicati ad esigenze specifiche e per questo più approfonditi e specifici. 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!



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!

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.



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 alla ginnastica, dall'atletica al fitness... le buone abitudini iniziano qui!

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.



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

Un esempio

Nei nostri cataloghi abbiamo racchiuso tante soluzioni integrate, complete, pronte all'uso. Un esempio...

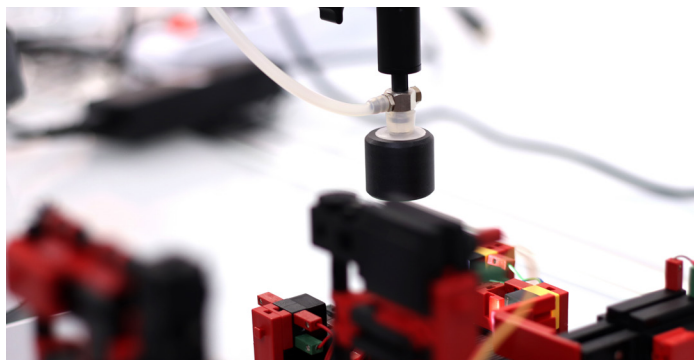
Trainer di automazione industriale

Sistema di simulazione di un impianto Industria 4.0, che consente di fare training su diverse competenze di meccatronica, robotica, coding e automazione.

Il sistema viene fornito come kit completo contenente:

- **Braccio robotico multifunzione**
- **Modello di automazione industriale**
- **PLC**

Presenta in modo esemplificativo come potrebbe essere collegato e impostato un sistema produttivo e consente, con un'unica soluzione, di sviluppare competenze relative a diversi ambienti di programmazione e approfondire competenze concrete e trasversali legate all'automazione.



Braccio robotico multifunzione

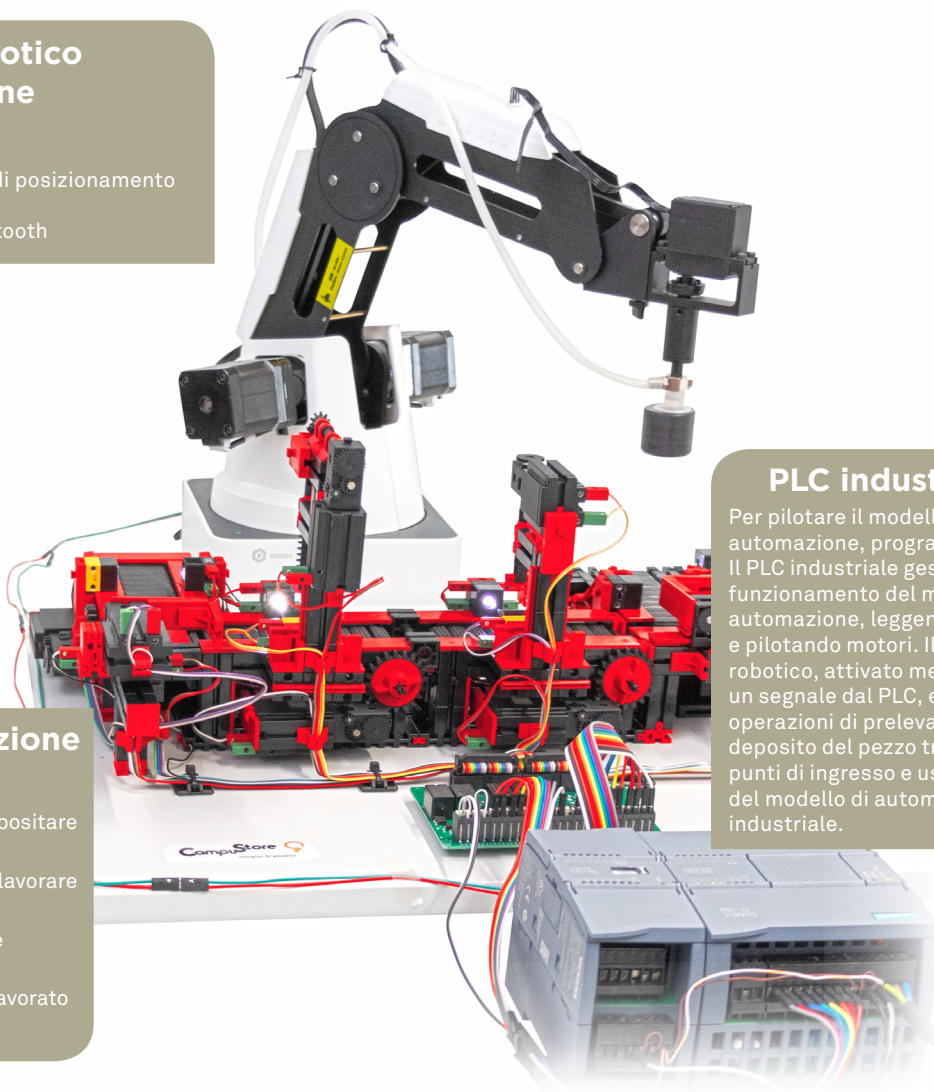
- Programmabile
- 4 assi
- Alta ripetibilità di posizionamento
- Comunicazione: USB/Wi-Fi/Bluetooth

Modello di automazione industriale

- Un punto di ingresso in cui depositare un pezzo da lavorare
- Lo spostamento del pezzo da lavorare mediante nastri trasportatori
- Due isole di lavoro: fresatura e foratura
- Un punto di uscita del pezzo lavorato
- Motori e sensori a 24V

PLC industriale

Per pilotare il modello di automazione, programmabile. Il PLC industriale gestisce il funzionamento del modello di automazione, leggendo sensori e pilotando motori. Il braccio robotico, attivato mediante un segnale dal PLC, esegue operazioni di prelevamento e deposito del pezzo tra i due punti di ingresso e uscita del modello di automazione industriale.



I componenti che costituiscono questo modello di automazione sono utilizzabili sia separatamente che congiuntamente secondo le impostazioni desiderate.

Esempio di utilizzo:

- Il braccio robotico preleva dal magazzino di entrata un pezzo da lavorare e lo deposita in ingresso sul nastro trasportatore.
- Un sensore rileva la presenza del pezzo e avvia il ciclo di lavorazione su due isole di lavoro (fresatura e foratura).
- Il pezzo così lavorato viene trasportato in un punto di prelevamento e segnalato al braccio robotico per eseguire il prelevamento e il deposito sul magazzino di destinazione.

Scopri questa soluzione davvero innovativa online e nella sezione Laboratori didattici innovativi di questo catalogo.

Non solo prodotti: i nostri servizi a 360°

- Presenza su MEPA
- Assistenza gratuita nella stesura progetti
- Matrici di spesa e capitolati pronti in continuo aggiornamento tarati sui bandi in corso
- Offerte
- Installazione e collaudo
- Soluzioni per tutti gli usi ed ogni ambiente di scuole, biblioteche, musei, laboratori,
- Assistenza post-vendita
- Webinar gratuiti
- Formazione docenti
- Contenuti di approfondimento



SchoolUP per l'alternanza scuola-lavoro

Siamo lieti di promuovere la vera e positiva Alternanza scuola-lavoro con SchoolUP: la piattaforma web per l'Alternanza Scuola Lavoro, la didattica digitale e il contrasto alla dispersione scolastica.

Negli ultimi due anni scolastici SchoolUP è stata adottata da oltre 70 scuole di 11 regioni italiane, con oltre 10.000 studenti che hanno svolto percorsi innovativi e coinvolgenti.

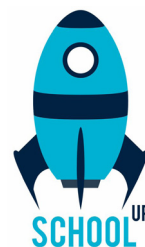
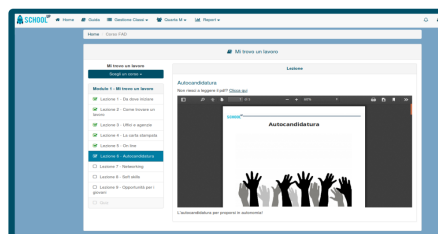
Già nel 2015/2016 SchoolUP è rientrata tra i "40 campioni dell'Alternanza" (best practices MIUR) per aver sviluppato percorsi di Alternanza di qualità.

Con il supporto della piattaforma pre-strutturata (teoria + pratica) e del manuale operativo, il docente (tutor interno) eroga in autonomia il percorso con alcuni incontri in presenza, implementando le migliori metodologie didattiche innovative (classe capovolta, collaborative/peer/blended learning, gamification) e permettendo agli studenti di acquisire competenze digitali e soft skills davvero utili in reali contesti lavorativi.

I vantaggi di SchoolUP

- Rispetto per le attività curricolari
- Ambiente protetto per gli studenti
- Valutazione per competenze e programmi già pronti per la Maturità 2019, con elaborati e relazioni per presentare al meglio l'esperienza di Alternanza.

Per saperne di più contattaci!



CampuStore Academy

È il progetto CampuStore per la formazione di docenti ed educatori. Offriamo corsi per insegnanti di ogni ordine e grado e siamo gli unici in Italia a poter rilasciare formazione certificata LEGO Education.

I nostri formatori sono docenti innovativi che si sono distinti per capacità, inventiva e sperimentazione.

Sono stati formati da grandi nomi internazionali e fanno spesso parte di associazioni di prestigio.

Abbiamo competenze e qualifiche ufficiali per formare i docenti su:

- LEGO Education
- Google for Education
- Robotica educativa dall'infanzia all'università
- STEAM, tinkering, creatività
- Stampa 3D
- LIM, videoproiettori, altri ambienti digitali
- BYOD

Tanti professionisti, tante formazioni: una squadra impareggiabile!



**Domenico
Aprile**



**Alessandro
Bencivenni**



**Elia
Bombardelli**



**Alfonso
D'Ambrosio**



**Daniela
Di Donato**



**Rodolfo
Galati**



**Paola
Lisimberti**



**Anna
Mancuso**



**Paola
Mattioli**



**Mario
Mattioli**



**Elena
Moretti**



**Luca
Piergiorgio**



**Luca
Scalzullo**



**Tullia
Urschitz**



**Marco
Vigolini**

I formatori di CampuStore



**Pietro
Alberti**



**Massimo
Andretta**



**Lisa
Lanzarini**



**Matteo
Merlo**

T3 Europe

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

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

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



Teachers Teaching with Technology™

Siamo sempre al fianco di chi si occupa di didattica... anche a distanza!

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 a tutte le persone che si interessano di apprendimento.

www.innovationforeducation.it



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

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.



www.campustore.it/newsletter

Gruppi Facebook

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



Atelier creativi:

www.facebook.com/groups/ateliercreativi



PON per la scuola 2014-2020:

www.facebook.com/groups/pon20142020



Robotica educativa e coding:

www.facebook.com/groups/roboticaeducativaecoding



Bandi per le scuole

www.facebook.com/groups/bandiiperlescuole/

Social



Facebook

www.facebook.com/CampuStoreIT



Twitter

https://twitter.com/CampuStore_IT



Instagram

www.instagram.com/campustore.it/



Google+

<https://plus.google.com/+campustore>



YouTube

www.youtube.com/user/CampuStoreEducation



LinkedIn

<https://it.linkedin.com/company/media-direct-srl>



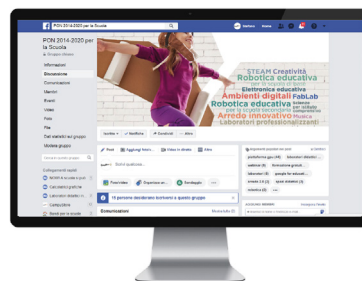
WhatsApp

338 68 61 051



Telegram

338 68 61 051



Ci piace incontrare tutti di persona!

Per questo siamo sempre in viaggio: all'estero, alle migliori fiere per la didattica, alle manifestazioni rivolte ai docenti, ai convegni e agli eventi su innovazione e buone pratiche educative.

In queste occasioni, quando possibile, organizziamo sempre dinamici workshop gratuiti e rendiamo possibile provare dal vivo le nostre soluzioni a tutti i docenti interessati.



Competizioni di robotica educativa

La nostra passione: le competizioni di robotica educativa. Ci sono ormai molte manifestazioni in Italia rivolte alla robotica educativa ed è veramente meraviglioso constatare quante splendide menti e idee si ritrovino a questi eventi.

FIRST® LEGO® League e FIRST® LEGO® League Jr.

FIRST® LEGO® League è un concorso scientifico di robotica educativa che coinvolge i ragazzi tra i 9 e i 16 anni. Il concorso, incentrato ogni anno su una tematica diversa di pubblica utilità, richiede ai ragazzi coinvolti di creare robot autonomi con i set LEGO® MINDTORMS® Education EV3 applicandoli a problemi reali per individuare delle soluzioni di possibile futura o attuale utilità.

FIRST® LEGO® League Jr. focalizzata sulla creazione di interesse nei confronti della scienza e dell'ingegneria da parte dei bambini dai 6 ai 10 anni che vengono coinvolti nella risoluzione di problemi basati su LEGO Education WeDo.



RoboCup Jr.

Una gara di robotica a squadre per bambini e ragazzi dai 12 ai 19 anni. È divisa in due categorie: under 14 e under 19 e contempla 3 prove: Soccer, Rescue, On Stage (o "Dance", una prova per robot ballerini). Dopo una prima fase di qualificazione con gare locali, i team migliori accedono alla finale nazionale della RoboCup Junior Italia. La squadra vincitrice accede alle sfide internazionali.

RomeCup

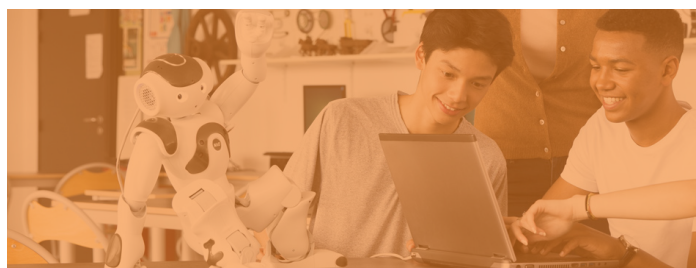
Una manifestazione legata alla robotica educativa che si tiene ogni anno in primavera nella capitale, come si evince dal nome. L'attrazione principale della manifestazione sono le competizioni di robotica, a cui partecipano team di studenti provenienti da tutta Italia. Alcune gare, suddivise in categorie, sono valide per le selezioni regionali di RoboCup Jr. Oltre a ciò la manifestazione offre la possibilità – sia a insegnanti che a studenti – di seguire laboratori, workshop e altri incontri formativi con università, centri di ricerca e aziende del settore.



NAO Challenge

È una competizione di robotica concentrata sull'umanoide NAO che permette addirittura di vincerne uno.

L'obiettivo della NAO Challenge è quello di aumentare la consapevolezza, la motivazione, la passione per la robotica e per le discipline tecnico-scientifiche negli studenti.





NOW!

A SCUOLA SI PUÒ

Direzione scientifica
DANIELE BARCA

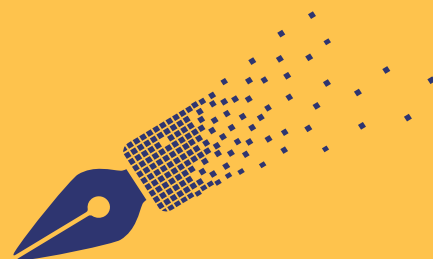
NOW! A scuola si può è un convegno e un laboratorio permanente di pratiche e studio. Il convegno si struttura in due giornate di plenaria e di workshop per raccontare i migliori esempi nazionali di innovazione e didattica.

Per questa seconda edizione, si riparte, come sempre, nello spirito di NOW! da quello che si fa, a 360° in tutte le dimensioni della scuola.

Perché innovare è imparare (quotidianamente), governare (il sistema), raccontare (le idee). Sarà proprio la "narrazione" al centro dell'evento, della preparazione, delle relazioni e dei laboratori.

Per questo (TELL ME) NOW! racconta cosa è cambiato e sta ancora cambiando nelle esperienze di apprendimento, insegnamento e scuola di tutti coloro che interverranno.

ROMA 22-23 MARZO 2019
Centro Congressi Angelicum



Plenaria:

Ottavio Fattorini

Raccontare lo spazio per la didattica: idea e sviluppi del dada

Alessandro Bogliolo

Raccontare il coding: dopo questi anni di diffusione quale può essere la prospettiva del coding domani?

Giacomo Stella

Raccontare il linguaggio: sull'importanza per la conoscenza dei DSA del diffondere esperienze e potenzialità

Laura Donà

Raccontare l'infanzia: i bimbi, i loro sogni, l'esperienza scolastica oltre il babysitteraggio

Sergio Vastarella

Raccontare la flipped classroom: cos'è, come funziona e perché farla?

Enzo Zecchi

Raccontare la valutazione: la valutazione come esercizio didattico e non come giudizio

Luca Piergiovanni

Raccontare le app: come le app cambiano la vita (a scuola)

Francesco Bombardi

Raccontare la creatività: come il materiale incontra la creatività?

Elia Bombardelli

Raccontare le videolezioni: l'avventura di un docente youtuber in grado di far amare la matematica

Stefania Bassi e Daniela Bassi

Raccontare l'incontro tra digitale e realtà nell'esperienza "no app"

Rachele Furfaro

Raccontare l'integrazione: come far rinascere un quartiere partendo dai bambini

Massimiliano Tappari

Raccontare le immagini: leggere la realtà attraverso il linguaggio non verbale

Emanuele Micheli

Raccontare la robotica: l'interazione alla base di un nuovo modo di apprendere

Pietro Di Martino

Raccontare i numeri: il modo migliore per risolvere i problemi è affrontarli

Alex Corlazzoli

Raccontare la scuola: un viaggio nel paese dei bambini

Per informazioni visita
www.nowascuolasipuo.it