



PCENTER
**SOLUZIONI
INFORMATICHE**

CONSULENZA
VENDITA
ASSISTENZA

CATALOGO PNRR Scuola 4.0

PNRR Scuola 4.0

VERSO L'INNOVAZIONE E LA MODERNIZZAZIONE

progettiPA@pccenter.it

339 4669683



I NOSTRI BRAND

AVANTI

<u>DEVICE</u>	       Microsoft
<u>DIGITAL BOARD</u>	  DigiQuadro    
<u>SOFTWARE</u>	 TeachLab   Google for Education   
<u>ARREDI</u>	arredaLAB®    
<u>CODING E STEM</u>	   
<u>LABORATORI MOBILI</u>	       
<u>REALTÀ IMMERSIVA, AUMENTATA E VIRTUALE</u>	EPSON  CLASSVR  PICO    
<u>STAMPANTI E SCANNER 3D</u>	 snapmaker  ZAXE  FLUX 
<u>SIMULATORI, ROBOT</u>	 ABB  



INDICE DELLE CATEGORIE



[DEVICE](#)



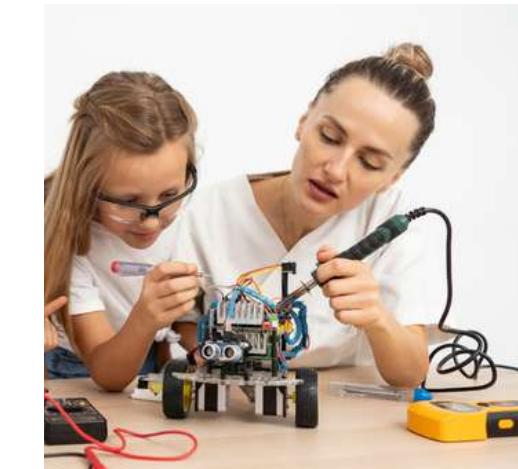
[DIGITAL BOARD E TAVOLI INTERATTIVI](#)



[SOFTWARE](#)



[ARREDI](#)



[CODING E STEM](#)



[LABORATORI MOBILI](#)



[REALTÁ AUMENTATA E VIRTUALE](#)



[REALTÁ IMMERSIVA](#)



[STAMPANTI E SCANNER 3D](#)



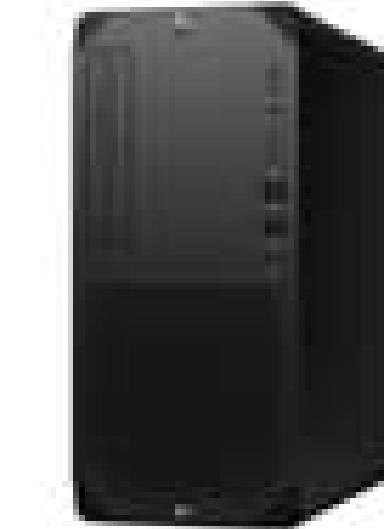
[SIMULATORI, ROBOT](#)



I device sono parte integrante delle metodologie didattiche scolastiche.
Scegli quale utilizzare per il tuo scopo!



Notebook I3, I5 o I7
da 15,6"



Personal Computer e
wokstation I3, I5 o I7
con varie schede
video dedicate



Personal Computer All
in One I3, I5 o I7...tutto
in un solo monitor da
21", 23" e 27"



I Chromebook da 11" a
15" un sistema che si
sposa con il mondo
Google



I tablet in vari formati...
veloci e leggeri anche
per i più piccoli



acer

Lenovo

DELL ASUS®

SAMSUNG



Microsoft



Carrello ricarica CRONO

Il carrello carica Tablet e Notebook non è stato mai così comodo!

Il nuovo Crono è studiato espressamente per ottenere il massimo dell'ergonomia all'uso a cui è destinato.

L'apertura dall'alto ti permette di avere tutti i collegamenti dei cavetti in vista senza doverti chinare o scorrere un cassetto.

Ha una ventilazione naturale capace di far circolare aria intorno ai dispositivi e alimentatori in modo naturale. Questo significa che non ci sono ventole: in questo modo si evita di aspirare polvere e riduciamo l'uso di energia.



- Stivaggio e ricarica fino a 36 Notebook o Tablet o misti
- Apertura dall'alto assistita da pistoni a gas
- Temporizzatore intuitivo con spia luminosa
- Griglie per ventilazione naturale
- Chiusura con serratura a doppio punto
- Vano inferiore per multi prese protetto con serratura
- Maniglie incassate e ruote di cui due bloccabili
- Interamente Made in Italy



Carrello ricarica TEACHBUS SIX

Il nuovo TeachBus Six è dotato di una porta anteriore e posteriore con sistema di chiusura in sicurezza a chiave univoca per l'accesso al vano dei dispositivi e di ricarica. Ruote con freno e un'impugnatura ergonomica rendono agevole lo spostamento dell'intera unità



- L'unità di ricarica è realizzata su 3 livelli da 12 dispositivi per ripiano per un totale di n. 36 dispositivi
- Anta anteriore apribile a 270° con serratura "springi-apri"
- Alloggiamento per porta RJ45 che permette la connessione in rete del nuovo Smart Power Management System configurabile tramite Mobile Application oltre che da display (non incluso).



MONITOR DIGIQUADRO

AVANTI

Monitor Touch disponibile 65" e anche 75",
Software lavagna per windows proprietario
con licenze illimitate integrato.

DigiQuadro



Monitor touch 65" e 75"

Monitor 16:9 con tecnologia IR ad alta precisione

Visibilità a luce piena con retroilluminazione LED

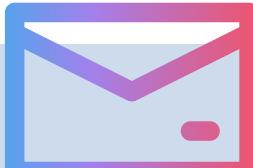
Risoluzione 4K (3840 X 2160)

Vetro temperato antiriflesso e antigraffio

Casse acustiche integrate

SO Android per scrittura e navigazione web

Slot OPS per PC Windows (optional)



MONITOR WACEBO

AVANTI

Tre formati disponibili 65", 75" e 86" con risoluzione 4K UHD e tecnologia Display ZeroGap regalano un'esperienza visiva entusiasmante!



NUOVA FUNZIONE MULTI-USER

Progettati per consentire la creazione fino a 9 account totalmente personalizzabili.

Ad ogni account sarà possibile associare una password che renderà il dispositivo sicuro e protetto per ogni utilizzatore.

DABLIUTOUCH

Interactive flat panel display

Dabliu Touch è la famiglia di monitor interattivi sviluppati da Wacebo per rendere l'attività didattica semplice, intuitiva ed incredibilmente versatile.

Funzione di touch differenziato e contemporaneo tra penna, dito e pugno per cancellare.

Funzione aggiuntiva palm detection con cui il palmo viene riconosciuto come entità differente dalla penna/dito



Samsung Flip è il monitor interattivo digitale che ridefinisce il concetto di interattività e migliora l'esperienza di apprendimento, rendendo molto più innovativo l'ambiente didattico.



DIGITAL BOARD

CARATTERISTICHE

- Scrivi e disegna in modo naturale grazie alla tecnologia InGlass, che consente a insegnanti e studenti di utilizzare la matita senza alcun ritardo nel tratto, assicurando una precisione decisamente superiore rispetto agli altri sistemi.
- E' possibile collegare i dispositivi mobili esterni con una modalità interattiva, senza utilizzare il sistema Android: le applicazioni non vengono scaricate ma proiettate sul display e utilizzabili tramite touchscreen, grazie alla tecnologia Miracast integrata.
- Abbinando alla Samsung Flip un dispositivo Chrome OS, gli insegnanti possono accedere direttamente al proprio ambiente Google tramite Google Workplace for Education.
- A seconda delle necessità e dello spazio a disposizione è possibile scegliere fra tre modelli di Samsung Flip: 65", 75" e 85".





TAVOLO INTERATTIVO 43" 4K UHD - 32 Tocchi simultanei

Il tavolo interattivo è versatile, consente l'interazione simultanea, divenendo la scelta ideale per sessioni di formazione e lavoro collaborativo!

Scegli l'altezza che preferisci

Gambe anteriori disponibili in 2 altezze che personalizzano il tavolo con piano orizzontale o leggermente inclinato.

Gambe laterali con ruote e freno

Il tavolo interattivo è dotato di una coppia di ruote con freno che permettono, sollevandolo leggermente, di poterlo spostare rapidamente e agevolmente da un ambiente all'altro.

Design ergonomico ed elegante

La sua struttura robusta in legno verniciato con angoli smussati lo rende elemento di arredo sicuro che si integra perfettamente in ogni contesto. Lo schermo anti-glare e la resistenza alla caduta dei liquidi lo rendono un tavolo solido e durevole.



TAVOLO INTERATTIVO

[TORNA AL
MENU'](#)

TAVOLO INTERATTIVO 43" 4K UHD - 40 Tocchi simultanei

Tavolo multimediale che, grazie alla regolazione elettrica dell'altezza (da 52 a 72,5 cm), si può utilizzare ad ogni età nel mondo educational

Zero Gap Technology

La totale mancanza di spazio, tra display e vetro, permette una migliore risposta al tocco, maggiori angoli di visione e meno riflessi (Zero Gap Technology)

Luminosità

La luminosità di 550 cd/m² consente di visualizzare chiaramente immagini e video in qualsiasi condizione di luce ambientale

Robustezza e stabilità

Robustezza e stabilità garantiscono un carico sul piano display fino a 250 kg. Inoltre la sicurezza è garantita dagli angoli arrotondati

Water-proof

La caduta accidentale di liquidi non comprometterà il funzionamento del tavolo, garantendo la continuità di attività digitali e creative



REALTÀ IMMERSIVA



LABORATORIO LINGUISTICO

AVANTI

Gestione digitale aula e Laboratorio linguistico



TeachLab è una soluzione multimediale per la gestione della classe che consente la condivisione audio, video e dati tra PC Windows e la gestione delle attività degli studenti in un ambiente interattivo dinamico e stimolante.

Numero 1 al mondo nella fluidità dei filmati condivisi dall'insegnante! Utilizzando un secondo display in estensione si possono tenere gli allievi sempre sotto controllo.

Utilizzando la modalità remota il docente ha a disposizione le stesse funzioni di quella locale mantenendo il pannello di gestione immutato

La versione **LanguageLab** aggiunge funzionalità trasformandolo in un laboratorio linguistico multimediale in cui svolgere insegnamento/apprendimento delle lingue sia in classe che a distanza.



SMART ENGLISH JUNIOR

AVANTI

Ambiente di apprendimento innovativo per il potenziamento di listening and speaking in Inglese, con particolare focus sulla pronuncia, per la scuola primaria

La webapp didattica per tutta la Classe permette di accedere alle video lezioni di insegnante madrelingua per un'esperienza immersiva e coinvolgente.

Gli studenti potranno interagire con le lezioni, praticare la lingua in modo divertente e avere accesso a risorse supplementari come giochi, esercizi di ascolto e di lettura, e video per migliorare ascolto e pronuncia.

E' un corso di potenziamento progettato specificatamente per studenti Italiani

La soluzione è composta da :

- Licenza Scuola Smart English Junior
- Teacher book digitale

Opzionali

- Monitor interattivo
- Tablet - Pc - Nb - Smartphone
- Cuffie



SOFTWARE



BricksLab è la web-app pensata per una didattica attuale e al passo con i tempi. Grazie a strumenti di ricerca sofisticati, consente di trovare, in un unico luogo, tutti i migliori contenuti didattici provenienti da prestigiose fonti editoriali e da una selezionata rete di scuole e professori. Per una didattica digitale semplice e intuitiva.

La didattica digitale è diventata semplice

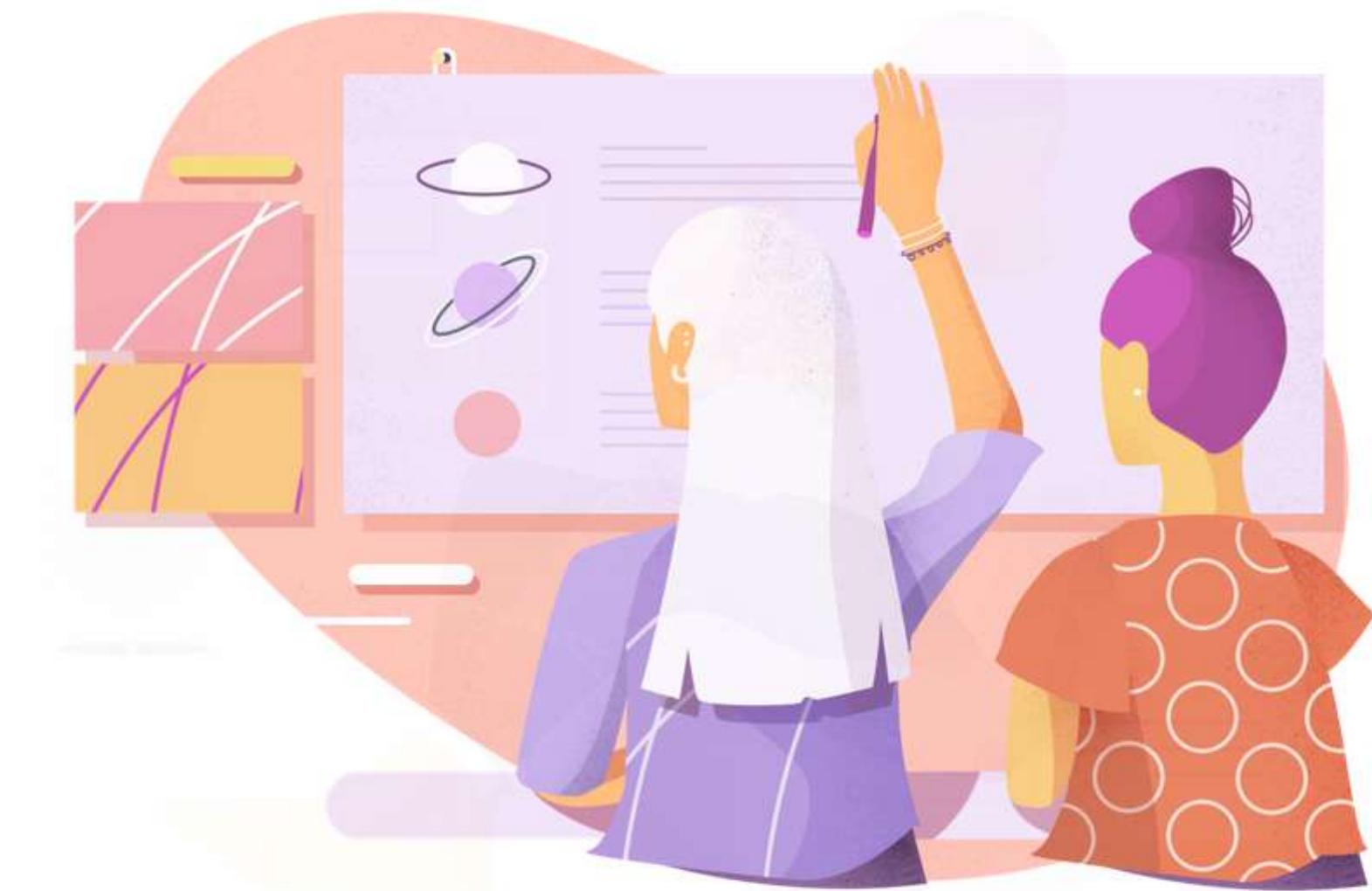
La tecnologia corre sempre più veloce, con BricksLab hai tutto sotto controllo in un'unica piattaforma dedicata alla didattica.

Un motore di ricerca di contenuti didattici

BricksLab è l'unica piattaforma che riunisce i contenuti didattici dei più importanti editori scolastici e di una selezionata rete di scuole e docenti. In un unico spazio puoi effettuare una ricerca veloce, mirata ed efficace senza disperdere le energie navigando tra un sito e l'altro, con la garanzia di trovare solo contenuti educativi di alta qualità.

Uno strumento per creare lezioni e test

Con BricksLab puoi creare facilmente delle lezioni multimediali unendo i testi, le immagini, i video, gli audio o le animazioni che avrai selezionato durante la ricerca. In pochi clic potrai costruire una lezione su misura per le tue necessità e potrai condividerla subito con l'intera classe o con i singoli studenti.



Una piattaforma aperta

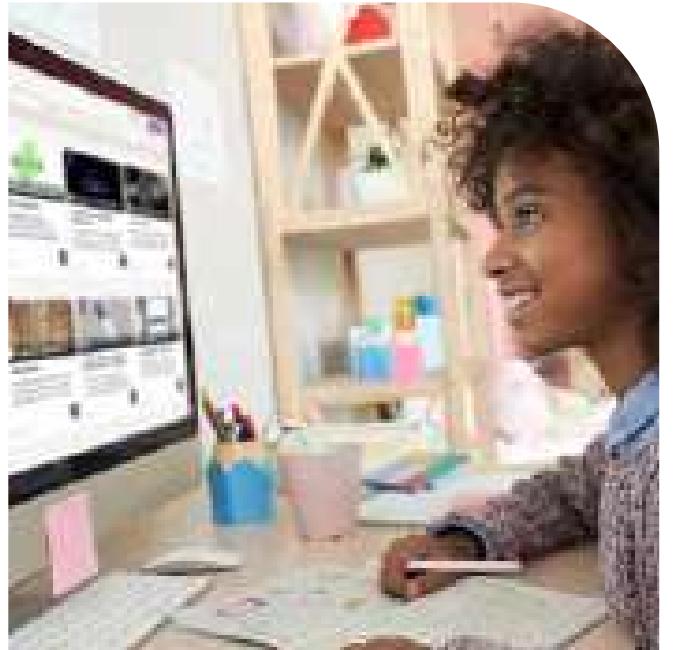
BricksLab è stata ideata con una logica aperta e si integra con le principali piattaforme didattiche utilizzate dalle scuole, come Google Classroom, Microsoft Teams.

BricksLab è mobile friendly e i contenuti sono visualizzabili da tutti i device.

BRICKSLAB E CORRIERE DELLA SERA

Il Corriere della Sera entra in versione digitale nelle scuole con la piattaforma all'avanguardia BricksLab. Una collaborazione unica per una didattica davvero innovativa ed efficace.

A SCUOLA CON IL CORRIERE



Una scuola che prepara al futuro non può ignorare il presente.

Dallo sviluppo delle competenze trasversali allo sviluppo di una coscienza civica, l'attualità offre infiniti spunti per impostare lezioni efficaci e coinvolgenti.

Per questo l'informazione autorevole del Corriere della Sera in digitale è oggi integrata e disponibile su BricksLab, la piattaforma dedicata alla didattica.

Passato e presente

Con questa formula docenti e studenti potranno esplorare i contenuti di corriere.it e dell'archivio storico del Corriere, oltre a una serie di contenuti esclusivi realizzati dal Corriere della Sera espressamente per le scuole.

Contenuti straordinari

Con il profilo docente hai a disposizione, su un'unica piattaforma, migliaia di contenuti didattici BricksLab, l'informazione autorevole del Corriere.it aggiornata in tempo reale e i contenuti esclusivi realizzati dalle firme del Corriere della Sera.

Uno strumento per creare lezioni e test

Con BricksLab puoi aggiungere articoli e contenuti del Corriere della Sera alle tue lezioni e condividerle con i tuoi studenti, tutto con un semplice clic.

SOFTWARE



BRICKSLAB E CORRIERE INSIEME PER UNA SCUOLA SEMPRE PIÙ DIGITALE.

COSA COMPRENDE:

BRICKSLAB

La web-app pensata per una didattica attuale e al passo con i tempi: in un unico luogo tutti i migliori contenuti didattici provenienti da prestigiose fonti editoriali insieme agli strumenti per creare facilmente lezioni interattive e multimediali da condividere con i propri studenti.

CORRIERE.IT

Un abbonamento annuale a tutti i contenuti del sito di informazione, aggiornato in tempo reale.

ARCHIVIO DEL CORRIERE

Tutte le notizie del passato a portata di clic, dal 1876 a oggi. Ogni numero del Corriere della Sera è stato digitalizzato ed è facilmente ricercabile per data o parola chiave. Immagina le infinite possibilità didattiche!

PERCORSI FORMATIVI

Dall'educazione civica alla cittadinanza digitale, ai percorsi per le competenze trasversali e l'orientamento: questo e tanto altro in esclusiva per le scuole.



ThingLink è una piattaforma di tecnologia didattica pluripremiata, che permette di arricchire facilmente immagini, video e tour virtuali con l'inserimento di informazioni e collegamenti aggiuntivi. Oltre 4 milioni di insegnanti e studenti utilizzano ThingLink per creare esperienze di apprendimento visivo accessibili nel cloud.

UNA SOLUZIONE PER CLASSI COMPOSTE DA STUDENTI CON BACKGROUND LINGUISTICI E CAPACITÀ DI LETTURA DIFFERENTI.

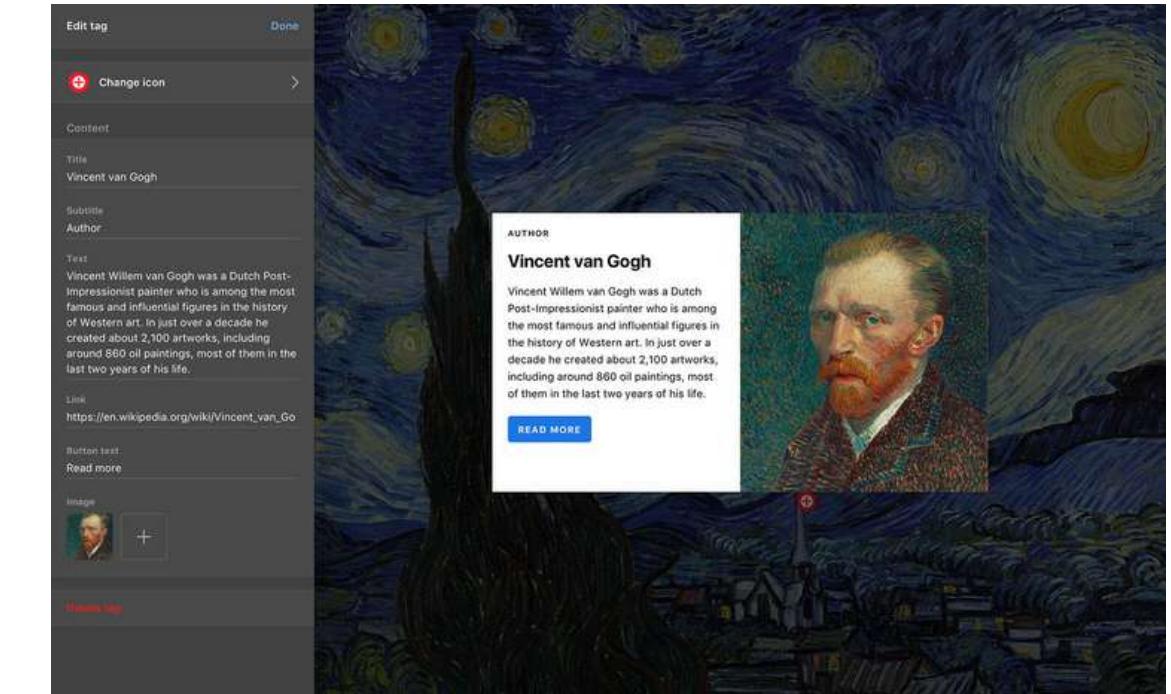
ThingLink offre un modo semplice per creare materiali didattici audiovisivi accessibili in uno strumento di lettura integrato. Le descrizioni di testo in hotspot di immagini o video possono tutte essere lette con Immersive Reader, in oltre 60 lingue..

APPRENDIMENTO CENTRATO SULLO STUDENTE, DALLA PIANIFICAZIONE ALLA PRESENTAZIONE

ThingLink aiuta gli studenti ad acquisire fluidità nell'uso di molteplici tipologie di media, per potersi poi esprimere sia all'interno che all'esterno della classe. Grazie alla registrazione audio diretta collegata alle immagini, la nostra app per dispositivi mobili è ideale per salvare note e osservazioni.

Il nostro editor per computer desktop supporta l'editing collaborativo e la creazione di corsi e compiti. ThingLink è una piattaforma di tecnologia didattica pluripremiata, che permette di arricchire facilmente immagini, video e tour virtuali con l'inserimento di informazioni e collegamenti aggiuntivi. Oltre 4 milioni di insegnanti e studenti utilizzano ThingLink per creare esperienze di apprendimento visivo accessibili nel cloud.

contesto, vocabolario accademico e competenze in luoghi, culture, ambienti di lavoro o situazioni sociali remoti.



SVILUPPO DI CAPACITÀ E COMPETENZE IN AMBIENTI APPARTENENTI AL MONDO REALE

Tour e dimostrazioni virtuali offrono agli studenti l'accesso ad ambienti e situazioni appartenenti al mondo reale, che altrimenti rischierebbero di rimanere fuori dalla loro portata.

Immagini e video interattivi a 360° aiutano a sviluppare comprensione del contesto, vocabolario accademico e competenze in luoghi, culture, ambienti di lavoro o situazioni sociali remoti.

L'app mobile ThingLink è il modo più semplice per salvare e condividere note e osservazioni su spazi, situazioni e artefatti del mondo reale.

BIBLIOTECA DIGITALE



MLOL è la prima rete italiana di biblioteche pubbliche, accademiche e scolastiche per il prestito digitale. Ad oggi le biblioteche aderenti sono oltre 6.000 in 20 regioni italiane e 10 paesi stranieri. Per utilizzare MediaLibraryOnLine è necessario essere iscritti in una delle biblioteche aderenti. Nella pagina "Chi Aderisce" puoi vedere un elenco dettagliato di tutte le biblioteche che aderiscono al network.

Attraverso il nostro portale, puoi consultare gratuitamente la collezione digitale della tua biblioteca: ebook, musica, film, giornali, banche dati, corsi di formazione online (e-learning), archivi di immagini e molto altro. MediaLibraryOnLine permette alle biblioteche italiane di farti sperimentare il prestito digitale. Potrai utilizzare il servizio di prestito sia dalle postazioni della tua biblioteca che da casa, dall'ufficio, dalla scuola e non sarà più necessario presentarsi fisicamente in biblioteca per vedere un film o ascoltare musica. Non solo, alcune tipologie, come audio e e-book, comprendono anche risorse in download che potrai scaricare e portare con te sul tuo dispositivo mobile

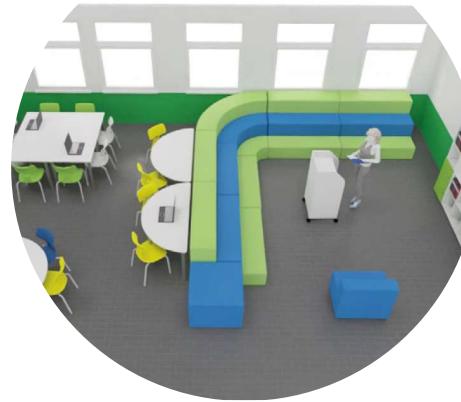


MEDIALIBRARYONLINE
LA BIBLIOTECA DIGITALE QUOTIDIANA





AULA DI
CODING E
ROBOTICA



AULA
TEMATICA
DEBATE 1



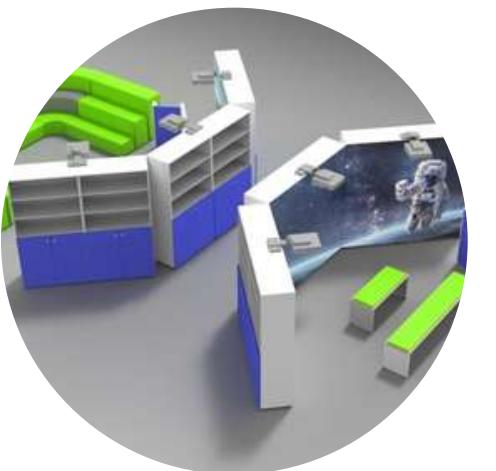
AULA
TEMATICA
DEBATE 2



AULA
TEMATICA
DEBATE 3



AMBIENTI DI
APPRENDIMENTO
(VARIE
SOLUZIONI)



AULA DI
LETTURA
IMMERSIVA



CATTEDRA
INTERATTIVA



LOCKERS
SCUOLA



AMBIENTI
POLIFUNZIONALI DI
APPRENDIMENTO

AULA TEMATICA CODING E ROBOTICA

TORNA AL
MENU'

Soluzione composta da:

- Photon Robot Educativo
- Photon Kit educativi
- LEGO® Education BricQ Motion
- LEGO® Education SPIKE™ Portfolio
- Sam Labs STEAM Course Kit
- Chromebook Go 14"
- Notebook
- Carrello di ricarica per dispositivi
- Tavoli coding
- Tavoli ad arco, a semicerchio e quadrati



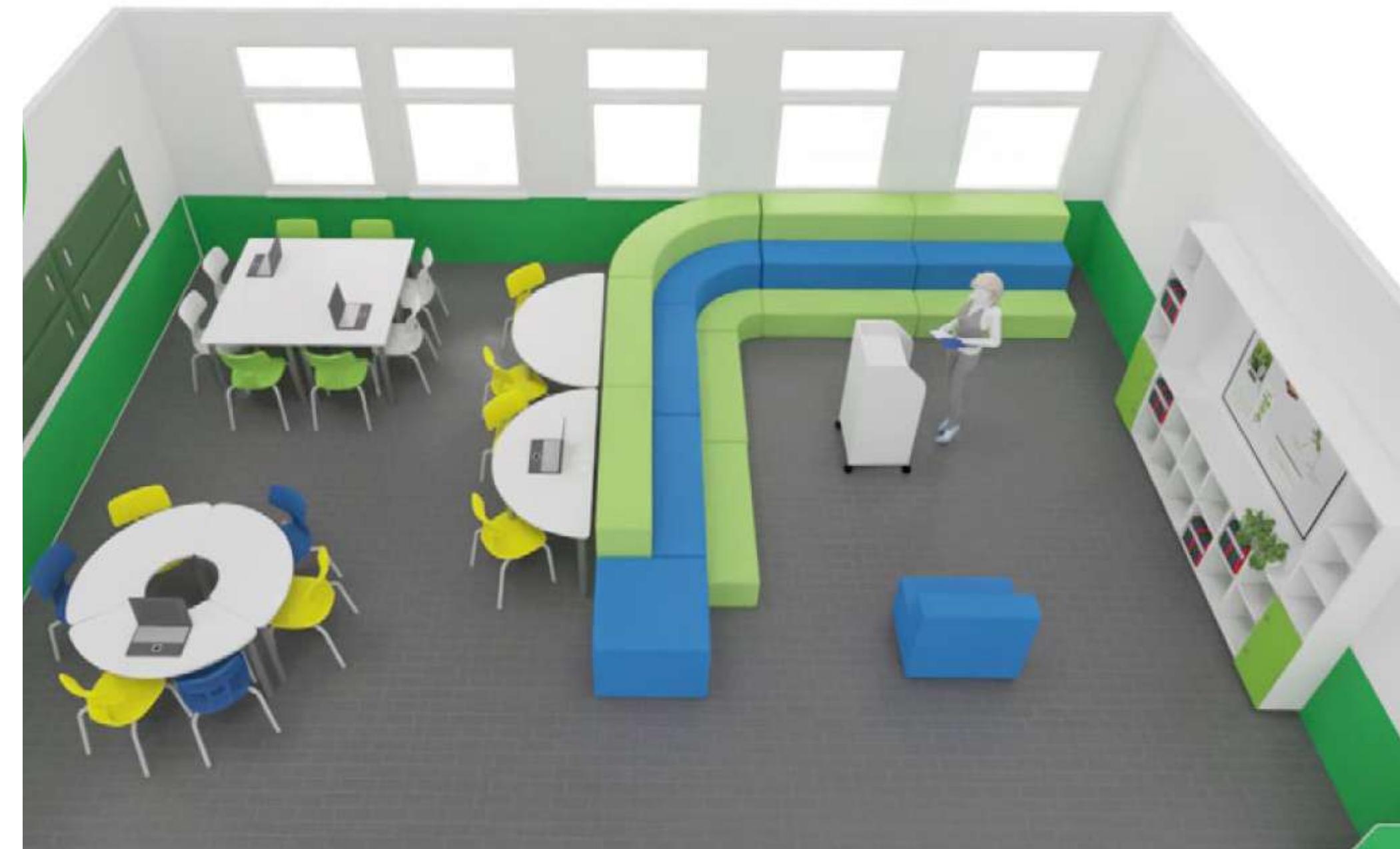
ARREDI



Soluzione composta da:

- Monitor interattivo
- Leggio con ruote
- Chromebook 14"
- Carrello di ricarica per dispositivi
- Sistema di sedute morbide modulari per debate
- Sedia di design in diversi colori
- Tavoli a semicerchio, ad anello e rettangolari

ARREDI



AULA TEMATICA DEBATE 2

TORNA AL
MENU'

Soluzione composta da:

- Monitor interattivo
- Notebook
- Carrello di ricarica per dispositivi
- Tribunette
- Tavoli a trapezio
- Sedie con e senza ruote
- Stampa a muro con le regole del debate

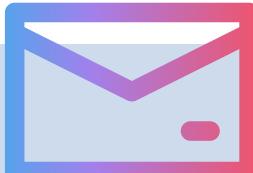
ARREDI



Soluzione composta da:

- Monitor interattivo
- Tablet
- Carrello di ricarica per dispositivi
- Tribunette
- Leggio con ruote
- Tavoli a spicchio
- Modulo per monitor interattivo

ARREDI



CATTEDRA INTERATTIVA

TORNA AL
MENU'

ARREDI

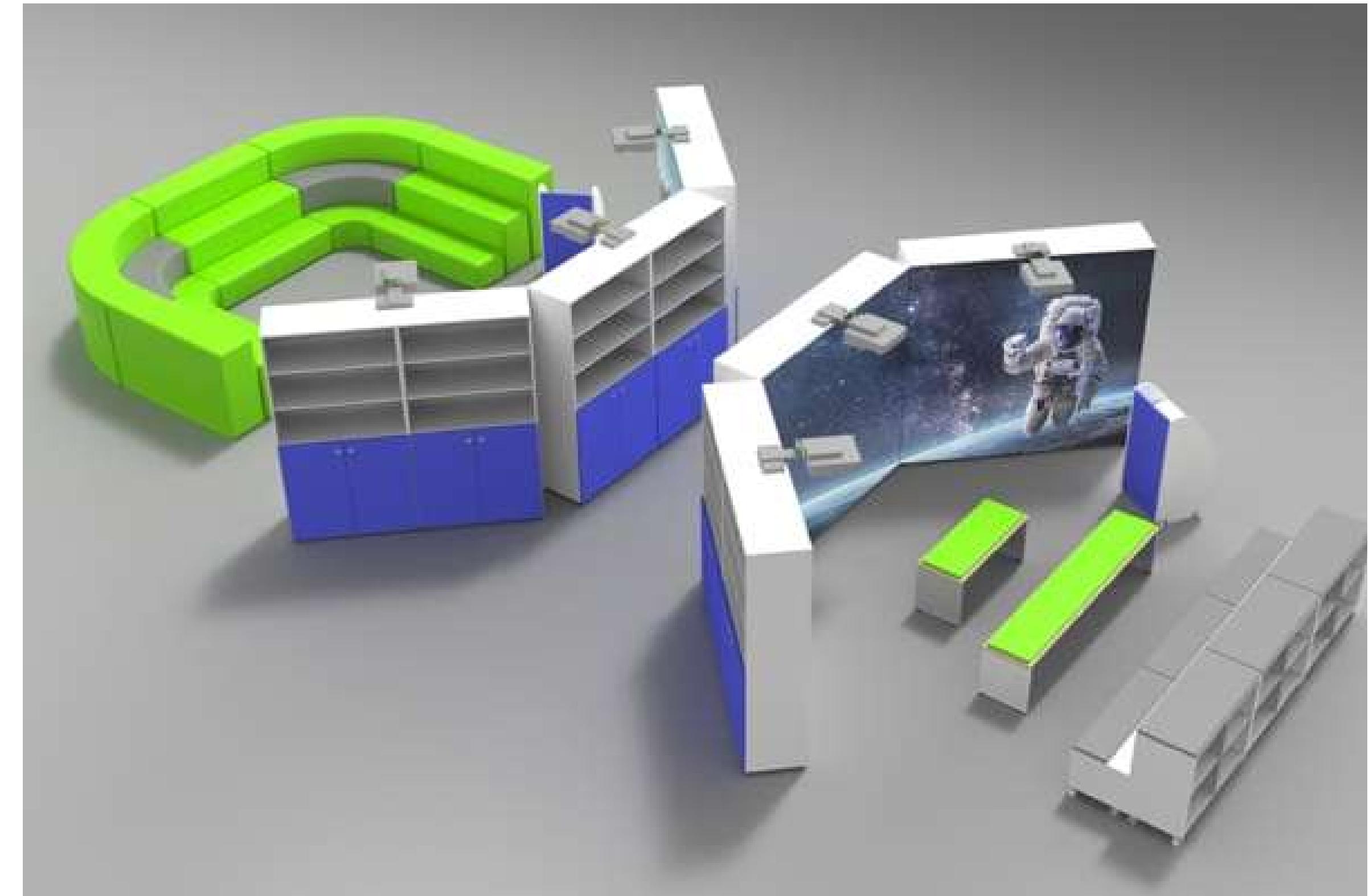


AULA DI LETTURA IMMERSIVA

TORNA AL
MENU'

ARREDI

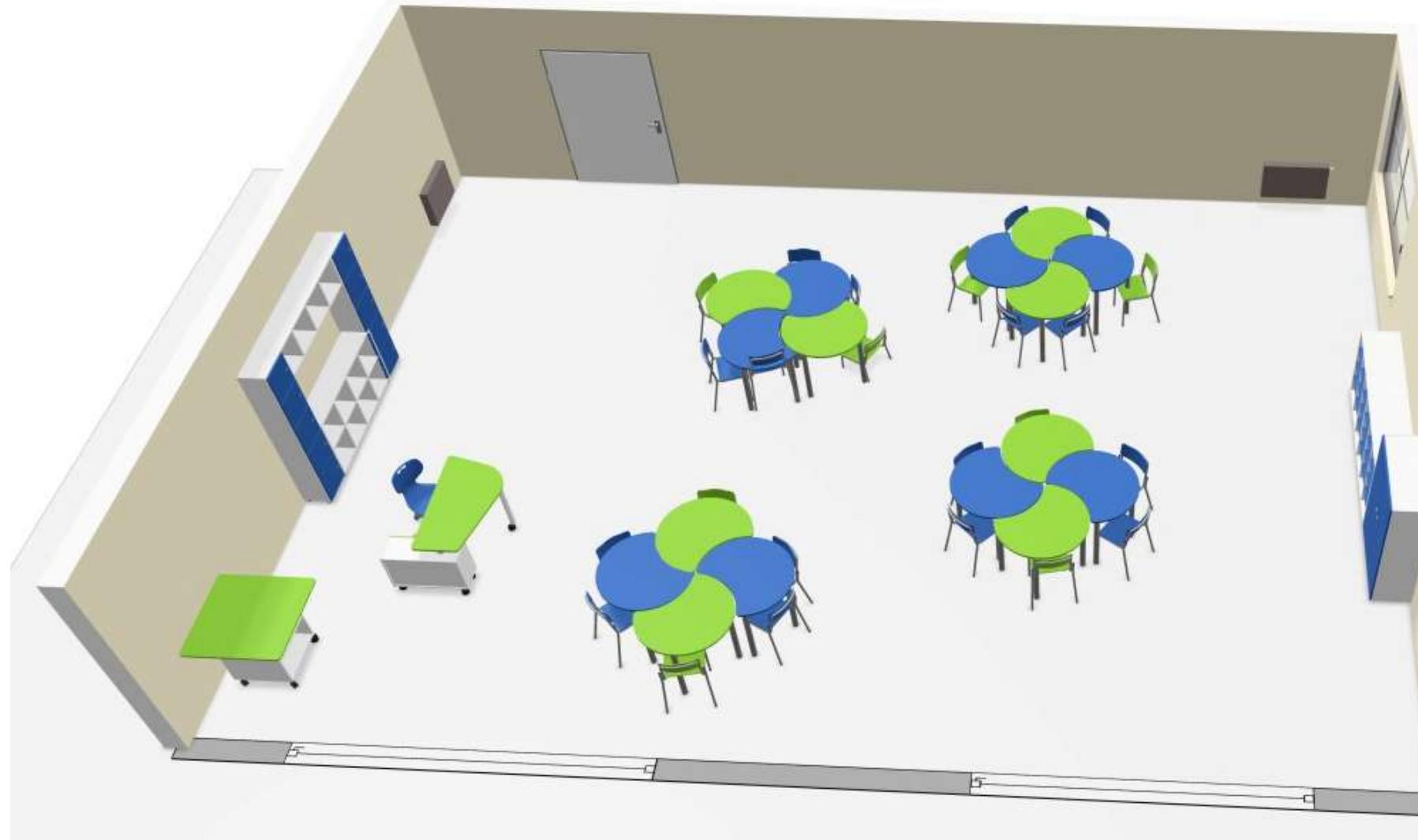
SOLUZIONI MODULARI



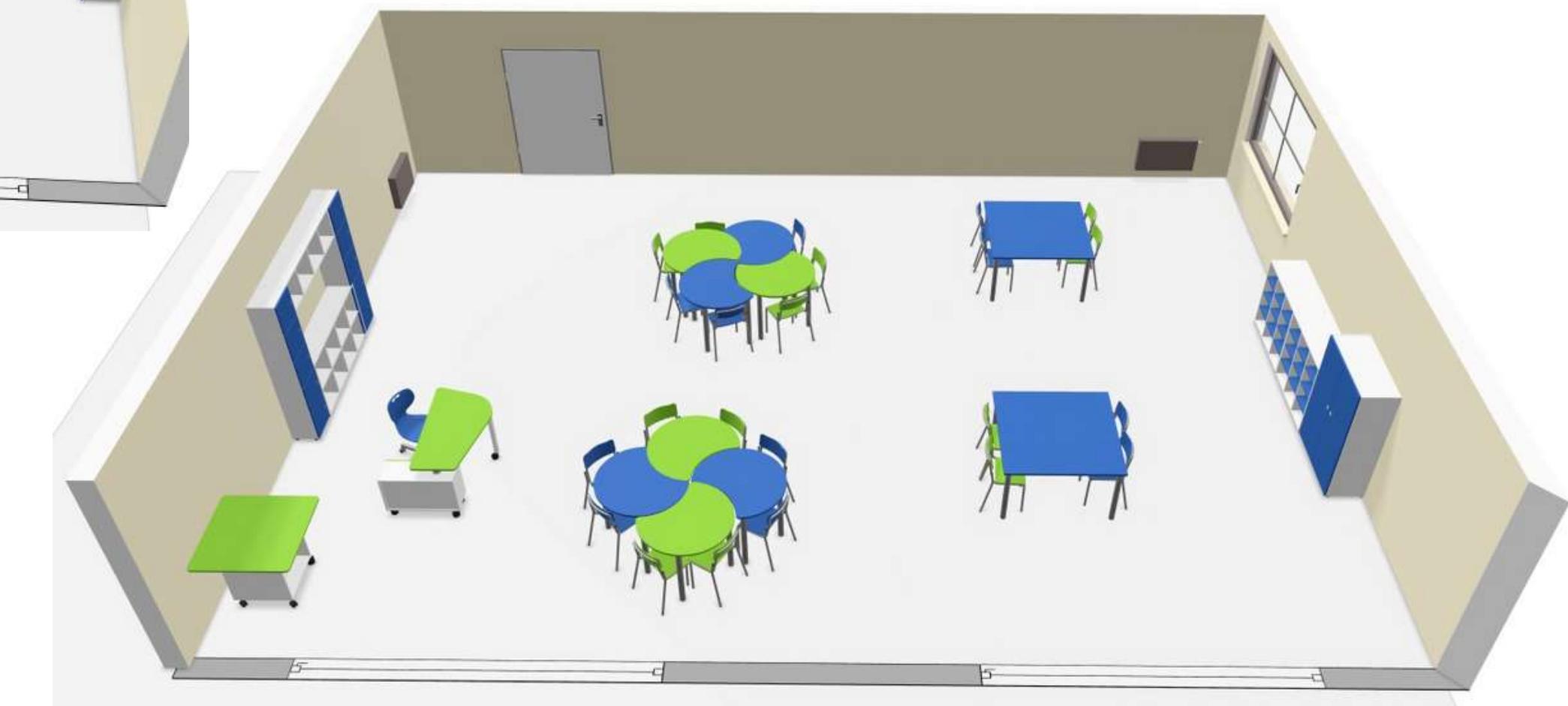
AMBIENTI DI APPRENDIMENTO

AVANTI

ARREDI



SOLUZIONI MODULARI

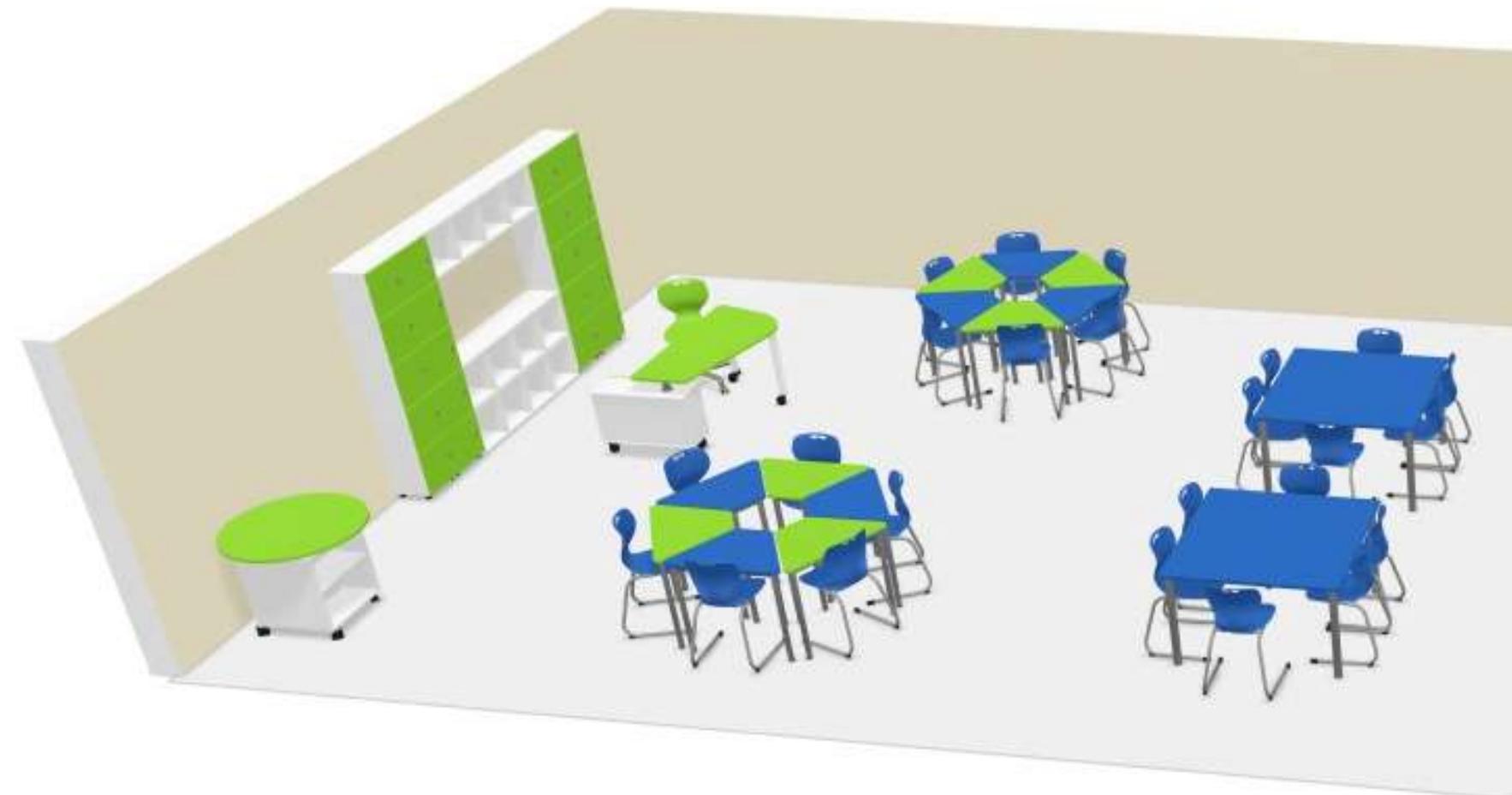


AMBIENTI DI APPRENDIMENTO

AVANTI

ARREDI

SOLUZIONI MODULARI



AMBIENTI DI APPRENDIMENTO

TORNA AL
MENU'

SOLUZIONI MODULARI



ARREDI



Struttura di tipo componibile interamente realizzata in conglomerato fibrolegnoso nobilitato spessore 18 mm. con bordi perimetrali in ABS con profilo arrotondato. Schienale realizzato in nobilitato applicato ad incastro nelle sedi ricavate sui fianchi, base e cappello, oppure con fondo retrofinito da mm.18, in lamiera forata per permettere la ventilazione o con pannello fonoassorbente rivestito in moquette.



Ante, montate su robuste cerniere con apertura a 180°. Ogni anta può essere dotata di serratura a cilindro con chiave in duplice copia, oppure serratura lucchettabile, serratura a combinazione. L'appoggio a pavimento è disponibile in tre versioni: piedini in plastica da mm.25, telaio metallico da mm.100 e zoccolo in plastica da mm.100.



AMBIENTI POLIFUNZIONALI DI APPRENDIMENTO

TORNA AL
MENU'



ARREDI



CODING E STEM

TORNA AL
MENU'

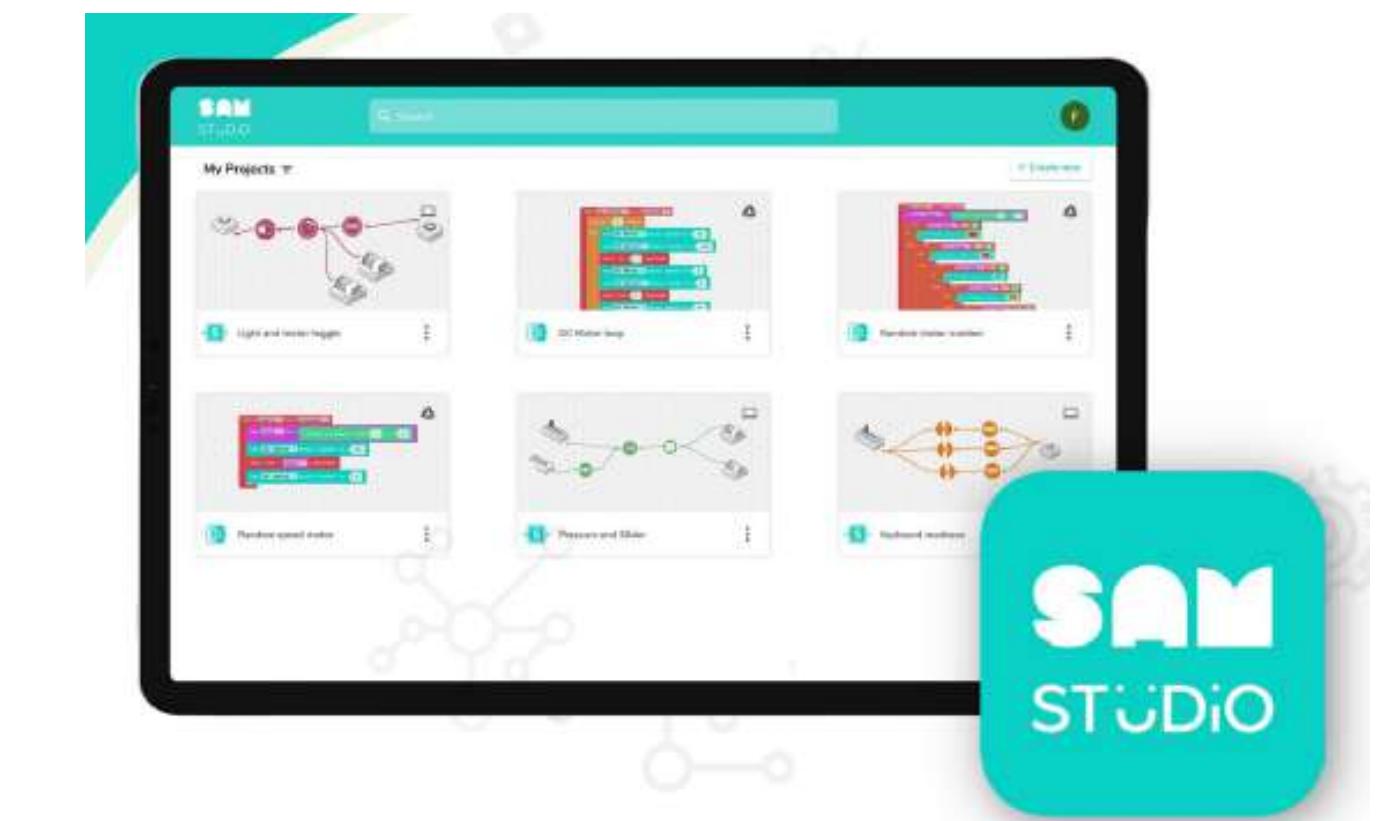


Il nuovo portale online SAM Studio riunisce due piattaforme per il coding: visuale a flussi e a blocchi di codice in un'unica app!

SAM Studio ospita l'applicazione di flow based coding amata dagli insegnanti STEM, SAM Space, e anche SAM Blockly un'app per la programmazione a blocchi di codice.

SAM Space è utilissimo per insegnare ed aiutare i bambini ad apprendere la logica che c'è dietro la programmazione e creare facilmente tantissimi progetti STEM.

SAM Blockly, insieme alle lezioni Learn to Code, permette di programmare a blocchi di codice ed ad apprendere le basi dei più conosciuti linguaggi di programmazione.



App incluse in SAM Studio



SAM Blockly permette agli studenti di programmare utilizzando blocchi di codice per gestire blocchi SAM fisici e testare i propri progetti anche da casa usando i blocchi virtuali.



SAM Space permette di programmare i blocchetti SAM e creare centinaia di progetti STEAM utilizzando la programmazione a flussi ed icone andando a sviluppare la logica che è essenziale per una buona programmazione.



SAM - CLASSROOM KIT E STEAM

AVANTI

Versione STEAM per 20 studenti

Alpha Kit:

- 2 x motore DC
- 1 x sensore di luce
- 1 x luce RGB
- 2 x ruota
- 1 x SAM telaio auto
- 1 x controllore SAM
- 1 x sfere
- 1 x ingranaggio LEGO compatibile
- 2 x supporto piccolo LEGO compatibile
- 2 x supporto grande LEGO compatibile
- 1 x cavo di ricarica Multi Micro USB



STEAM Course kit V2 (classroom size)

- 20 x motori
- 10 x sensori di luce
- 10 x luci RGB
- 20 x ruote
- 10 x telaio controller
- 10 x telaio auto
- 10 x sfere
- 10 x ingranaggi LEGO compatibili
- 20 x supporti piccoli LEGO compatibili
- 20 x supporti grandi LEGO compatibili
- 10 x cavi di ricarica Multi Micro USB

STEAM Expansion kit

- 10 x servo motori
- 10 x pulsanti
- 10 x potenziometri
- 20 x adattatori piccoli LEGO compatibili
- 10 x adattatori LEGO compatibili per potenziometri
- 1 x stazione di ricarica (permette di ricaricare fino a 40 blocchetti in contemporanea)





Alpha Kit:

- 2 x motore DC
- 1 x sensore di luce
- 1 x luce RGB
- 2 x ruota
- 1 x SAM telaio auto
- 1 x controllore SAM
- 1 x sfere
- 1 x ingranaggio LEGO compatibile
- 2 x supporto piccolo LEGO compatibile
- 2 x supporto grande LEGO compatibile
- 1 x cavo di ricarica Multi Micro USB

Maker kit V2:

- 2 x pulsanti
- 2 x RGB Led (luci)
- 1x sensore di calore
- 1x sensore di prossimità
- 1x cicalino (speaker)
- 1x sensore di inclinazione (tilt)
- 1x sensore di luminosità
- 1x sensore di pressione
- 2 x potenziometri
- 1x servomotore
- 4 x motori
- 1x Cyberscanner
- 1x microbit V2



Creators Coding Kit:

- 2 x motore DC
- 100+ x blocchi da costruzione ed accessori
- 2 x ruote
- 1 x palla/ruota
- 1 x telaio dell'auto
- 2 x connettori compatibili LEGO
- 1 x cavo di ricarica USB



Alpha Kit (Learn to Code):

- 1 x Micro:bit
- 1 x caricatori micro:bit
- 1 x cavo dati micro:bit
- 1 x sensore di luce
- 1 x blocchetto Led RGB
- 1 x potenziometri
- 1 x cavo di ricarica blocchetti
- 1 x cyber scanner



Learn to Code to Code Kit V2 (classroom size):

- 10 x micro:bit
- 10 x caricatori micro:bit
- 10 x cavo dati micro:bit
- 10 x sensore di luminosità
- 10 x blocchetto led RGB
- 10 x potenziometri
- 1 x Charging station integrata nella confezione per la ricarica di 30 blocchetti SAM Labs
- 4 x adattatore internazionale di energia



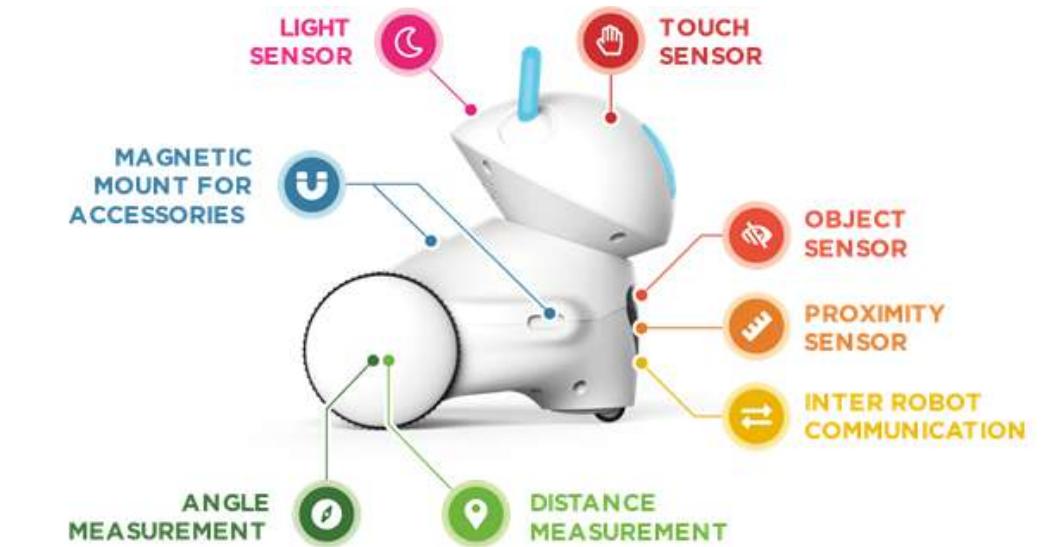
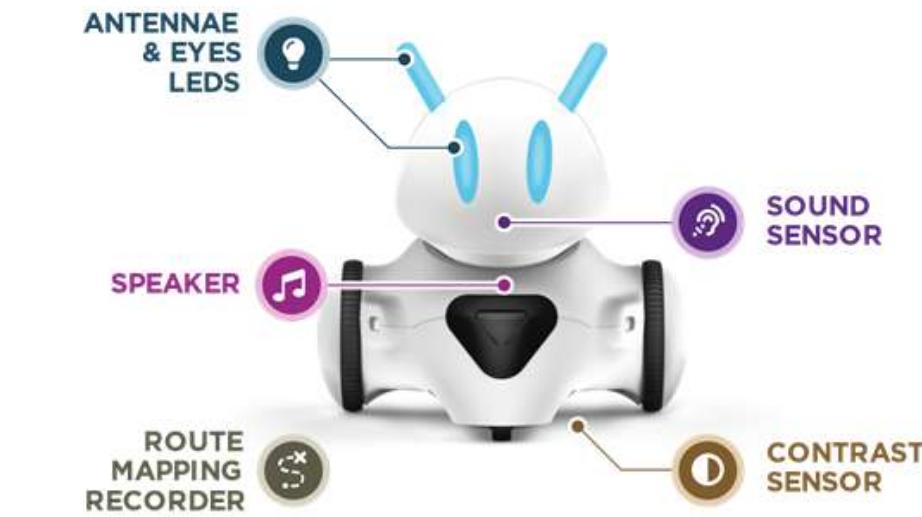


I bambini devono aiutarlo ad imparare da zero.
Grazie ai 12 sensori si possono creare numerose esperienze.

Le abilità di Photon sono strettamente legate al progresso degli studenti: loro fanno crescere i robottini risolvendo compiti ed esperimenti. Tutti i task e gli esercizi si basano su una storia in cui gli utenti aiutano Photon ad esplorare e conoscere il nostro mondo.

KIT DISPONIBILI:

- KIT bisogni educativi speciali
- KIT di apprendimento socio-emotivo
- KIT di insegnamento ecologia
- KIT di insegnamento fisica
- KIT di insegnamento intelligenza artificiale
- KIT Robotics & Coding
- KIT scuole dell'infanzia



Applicazioni gratuite
Disponibile per
dispositivi mobili o
computer (download)



Risorse didattiche e
accessori, Piani di lezione
gratuiti disponibili online

KIT DI APPRENDIMENTO SOCIO-EMOTIVO

SEL (Social Emotional Learning) include strategie di insegnamento e sviluppo su sfere estremamente importanti della vita: emozioni e relazioni degli studenti. Le competenze socio-emotive sono fondamentali per il nostro funzionamento nella società, nella famiglia e nella comunità scolastica.

ESERCIZI PRATICI CHE MODELLANO LE ABILITÀ EMOTIVE E SOCIALI

Il kit SEL è composto da 50 scenari di lezione. Questi scenari sono solo i nostri suggerimenti di attività: puoi adattarli facilmente alle tue esigenze e ai vari tipi di classi. Inoltre, ogni attività può essere svolta più volte con lo stesso gruppo di studenti.



PERCHÉ IL KIT DI APPRENDIMENTO SOCIO-EMOTIVO?

“Per rendere i bambini adulti felici” riflette perfettamente lo scopo del set. L’isolamento durante la pandemia ha aumentato i problemi precedentemente visibili legati alle disfunzioni sociali ed emotive dei bambini. Il kit è stato creato per supportare gli insegnanti nello sviluppo delle competenze SEL durante le attività scolastiche e reintegrazione dopo la pandemia.



CONTENUTO DEL KIT:

- Robot Photon (x1)
- Una serie di 50 scenari di lezioni
- Tappetino educativo (reticolo)
- Tappetino educativo (narrazione)
- Cubo educativo
- 5 set di flashcard per eseguire gli esercizi:
 - Simboli dall’applicazione
 - Emozioni e personaggi
 - Oggetti e luoghi
 - Numeri e lettere
 - Situazioni, atteggiamenti, gestione dello stress



KIT BISOGNI EDUCATIVI SPECIALI

Con la crescente consapevolezza sui disturbi sociali come il disturbo dello spettro autistico (ASD), cresce la necessità di nuove modalità di insegnamento. Ogni bambino è unico a modo suo.

Abbiamo progettato lo Special Education Kit per aiutare gli studenti che lottano con disturbi sociali e migliorare l'esperienza di apprendimento complessiva di tutti gli studenti.



PERCHÉ UN KIT DI EDUCAZIONE SPECIALE

È il set per lavorare con bambini con spettro autistico e disturbi emotivi e sociali. Gli autori del kit sono insegnanti, terapisti affascinati dalle moderne tecnologie, che lavorano quotidianamente con bambini con bisogni educativi speciali. Un set con un'ampia gamma di possibilità, senza rigide guide. Dai 5 agli 11 anni.

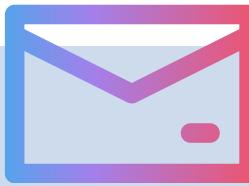
IL SET COMPRENDE 50 ESERCIZI

- 20 esercizi per migliorare le competenze sociali ed emotive
- 30 esercizi per bambini con disturbi dello spettro autistico raggruppati in tre aree (comunicazione, area cognitiva, area sociale).
- Le proposte del set prevedono lavori individuali e di gruppo.



CONTENUTO DEL KIT:

- Photon Robot per Education (x1)
- Tappetino educativo (x2)
- Lezioni (un set di 50)
- Flashcard dedicate (5 set):
 - Pittogrammi basati sullo standard di comunicazione aumentativa e alternativa (CAA)
 - Flashcard raffiguranti emozioni, oggetti, attività quotidiane
 - Flashcard con simboli utilizzati nella nostra applicazione
 - Flashcard con l'alfabeto e i numeri
 - Flashcard che spiegano concetti spaziali, forme e colori



KIT SCUOLE DELL'INFANZIA

Il kit di insegnamento per l'infanzia è progettato per lo sviluppo completo dei più piccoli. Aiuta a creare lezioni divertenti e interattive sia per gli insegnanti sia per gli studenti. Grazie ai 50 piani di lezione gli studenti saranno affascinati e divertiti, l'apprendimento sembrerà un gioco.

COMPRENDE ATTIVITÀ PER:

- Lo sviluppo cognitivo: i bambini impareranno a conoscere colori, forme e lettere. Impareranno anche sull'ecologia, sul tempo e sui giorni della settimana
- Lo sviluppo sociale: Il set supporta lo sviluppo emotivo attraverso la denominazione e la visualizzazione delle emozioni, l'apprendimento dell'empatia e la gestione delle emozioni difficili.
- Lo sviluppo emotivo: I materiali disponibili nel set consentono di conoscere le norme sociali, le espressioni educate e il comportamento in situazioni difficili e stressanti.
- Lo sviluppo fisico: Gli esercizi in questo kit supportano lo sviluppo fisico attraverso la ginnastica, la danza, la costruzione di percorsi ad ostacoli per il robot, le corse con il robot e molto altro ancora.



CONTENUTO DEL KIT:

- Robot Photon (x1)
- Tappetino educativo (lettere dell'alfabeto, cifre, forme), Tappetino educativo (griglia semplice)
- Set di 50 attività
- Set di 3 fogli di lavoro
- Set di 52 fogli simboli
- Cubo educativo
- Set di 300 bastoncini
- Set di cinturini gialli e blu (2 x 26 pz.)
- Schede flash (3 set): simboli utilizzati nella nostra applicazione, caratteri, meteo, veicoli di emergenza, lettere, cifre, forme

KIT DI INSEGNAMENTO INTELLIGENZA ARTIFICIALE

L'intelligenza artificiale è una delle tecnologie contemporanee più importanti e in più rapido sviluppo al mondo. Introducendo il concetto di intelligenza artificiale in età precoce, forniamo ai bambini le conoscenze che daranno loro un vantaggio significativo nella loro vita personale e professionale.

Con il Photon AI Discovery Kit, questo concetto può essere introdotto in modo accessibile in qualsiasi istituto scolastico. Utilizzando il robot e l'applicazione, gli studenti impareranno come l'intelligenza artificiale riconosca colori, forme e interi oggetti, come le casse intelligenti riconoscano i prodotti e calcolino il valore di un carrello e come i veicoli autonomi possano orientarsi.



Le attività del kit si basano sul metodo del project work, in cui le conoscenze acquisite nelle lezioni precedenti vengono applicate in quelle successive.

Il Photon AI Discovery Kit è il primo kit didattico completo al mondo che introduce gli studenti all'affascinante mondo dell'IA.

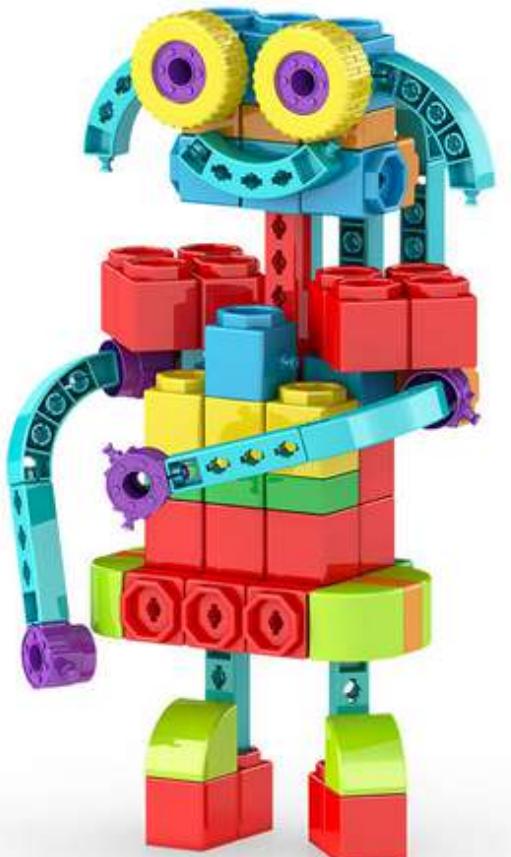


CONTENUTO DEL KIT:

- Robot Photon (x1)
- Guida rapida per lavorare con il kit
- Piani delle lezioni - Percorso 1 e 2
- Tappetino didattico Smart City
- Una serie di accessori per la costruzione di una smart city
- Modelli di edifici, semafori e umani
- Cartelli magnetici degli edifici
- Segnaletica di lavori stradali
- Frigo mockup
- Modelli di prodotti alimentari
- Modello di gioco del tris con set di carte magnetiche
- Un set di supporti per accessori
- Supporto per tablet/smartphone



Il nuovo sistema Qboidz™ combina la pluripremiata connettività a scatto del sistema Engino® con la caratteristica di costruzione senza sforzo dei blocchi impilabili! Il sistema incoraggia i bambini in età prescolare a sviluppare le loro capacità cognitive, sociali e motorie attraverso un gioco divertente e creativo.



Lo sviluppo di Qboidz™ si basa sui più recenti principi pedagogici di STEM (Science, Technology, Engineering and Mathematics), con l'obiettivo di fornire a ragazze e ragazzi le esperienze, le abilità e le conoscenze necessarie per far fronte ai progressi tecnologici del futuro. A causa della complessità di alcuni modelli, l'età consigliata è di 3-6 anni.

SPIKE ESSENTIAL

Accendi negli alunni della scuola primaria (6+ anni) l'interesse per l'apprendimento delle materie STEAM attraverso il gioco e la risoluzione dei problemi, preparandoli a sviluppare una mentalità resiliente e indipendente.

LEGO® Education SPIKE™ Essential, che fa parte del LEGO® Learning System, coinvolge gli alunni nell'analisi pratica dei concetti STEAM, contribuendo al tempo stesso allo sviluppo di competenze linguistiche, matematiche e socio-emotive.

Le unità di apprendimento allineate ai programmi curricolari ricorrono a temi quotidiani, minifigure riconoscibili con personalità diverse ed elementi di costruzione LEGO familiari per risolvere i problemi attraverso la narrazione.



SET PER CLASSI

- 449 mattoncini LEGO® (pacchetto di sostituzione incluso)
- LEGO Education SPIKE™ App (app gratuita rivolta agli studenti che include tutte le attività di apprendimento)

SUPPORTO PER GLI INSEGNANTI

- Piani di lezione completi con 50 ore di contenuti didattici
- Materiale introduttivo e di inserimento
- Supporto per l'implementazione in classe
- Strumenti di valutazione
- Risorse di apprendimento ibrido

LEZIONI STEAM ALLINEATE AI PROGRAMMI CURRICOLARI, CON FOCUS SU:

- Pensiero computazionale
- Tecnica di progettazione
- Comunicazione orale
- Energia, trasferimento di energia e collisione
- Sviluppo socio-emotivo



BRICQ MOTION ESSENTIAL

LEGO® Education BricQ Motion Essential coinvolge gli studenti della scuola primaria (6+ anni) nell'apprendimento STEAM mentre sperimentano forze, movimento e interazioni nel contesto dello sport. Il set BricQ Motion Essential comprende due unità didattiche, una per le classi elementari inferiori e superiori. Ogni unità comprende lezioni a tema sportivo che ispireranno gli studenti a scoprire la fisica in azione esplorando le forze e il movimento.



LEZIONI ALLINEATE AI PROGRAMMI CURRICOLARI, CON FOCUS SU:

- Forze e movimento (forze di spinta e trazione forze bilanciate e sbilanciate)
- Pianificazione ed esecuzione di indagini
- Tecnica di progettazione
- Causa ed effetto
- Schemi
- Collaborazione

SET PER CLASSI

- 523 mattoncini LEGO® (pacchetto di sostituzione incluso)
- 2 libretti delle istruzioni di montaggio

SUPPORTO PER GLI INSEGNANTI

- Piani di lezione online completi e gratuiti con 20 ore di contenuti didattici
- Materiale introduttivo e di inserimento
- Supporto per l'implementazione in classe
- Strumenti di valutazione
- Risorse di apprendimento ibrido
- Sviluppo professionale autoguidato

ESTENSIONE DELL'ESPERIENZA DI APPRENDIMENTO

- Formazione facilitata con un istruttore certificato LEGO Education
- Kit di apprendimento personale LEGO Education BricQ Motion Essential per l'apprendimento ibrido
- Set per classi LEGO Education SPIKE™ Essential



SPIKE PRIME

Sviluppare le competenze S.T.E.A.M. degli alunni delle scuole secondarie (10+ anni) e la loro fiducia in se stessi.

Il set LEGO® Education SPIKE™ PRIME è lo strumento di apprendimento S.T.E.A.M. ideale per gli alunni.

Combinando gli elementi di costruzione colorati LEGO, un hardware semplice da usare e l'intuitivo linguaggio di coding basato su Scratch, il set SPIKE Prime coinvolge gli alunni in attività di apprendimento progressive e giocose mirate a sviluppare il pensiero critico e a risolvere problemi complessi, indipendentemente dal livello di apprendimento.

Dai progetti più semplici fino a quelli che offrono possibilità illimitate di ideazione creativa, SPIKE Prime aiuta gli alunni ad apprendere i principi S.T.E.A.M. e le capacità del 21esimo secolo, necessarie per diventare gli innovatori di domani... divertendosi!



SET FISICO composto da:

- Hub programmabile (dotato di 6 porte di ingresso/uscita, una matrice di luce 5x5, connettività - Bluetooth, un altoparlante, giroscopio a 6 assi e una batteria ricaricabile)
- Sensore di distanza
- Sensore di forza/contatto
- Sensore di colore
- Motore grande
- 2 Motori medi
- 523 elementi LEGO Technic
- Scatola per la conservazione e la protezione delle proprie creazioni

Un'app educativa compatibile con iOS, Chrome, Windows 10, Mac e Android che include:

- Ambiente di programmazione sviluppato in Scratch
- Lezioni pronte inerenti a tre macro aree d'indagine e sperimentazione scientifica con piani dettagliati
- Facile accesso alle risorse per l'insegnante (video, suggerimenti, estensioni per matematica, lingua e arte)
- Sezione d'aiuto e supporto tecnico
- Risultati nell'apprendimento stupefacenti



BRICQ MOTION PRIME

LEGO® Education BricQ Motion Prime coinvolge gli studenti della scuola secondaria nell'apprendimento STEAM sperimentando forze, movimento ed energia nel contesto dello sport.

Il set BricQ Motion Prime comprende un'unità didattica che ispirerà gli studenti a scoprire le scienze fisiche in azione esplorando le forze e il movimento.



LEZIONI ALLINEATE AI PROGRAMMI CURRICOLARI, CON FOCUS SU:

- Forze e movimento (leggi della dinamica di Newton)
- Pianificazione ed esecuzione di indagini
- Tecnica di progettazione
- Test, iterazione e ottimizzazione delle soluzioni
- Uso di prove a supporto degli argomenti
- Collaborazione

SET PER CLASSI

- 562 mattoncini LEGO® (pacchetto di sostituzione incluso)
- 1 libretto delle istruzioni di montaggio

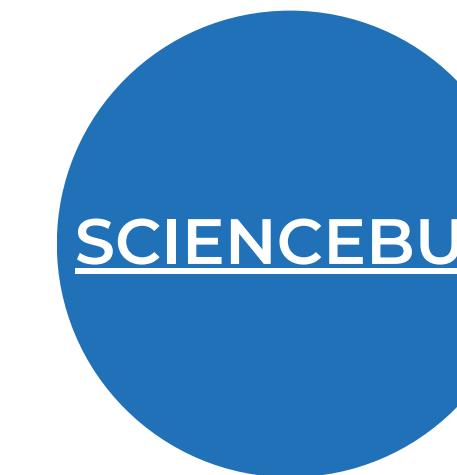
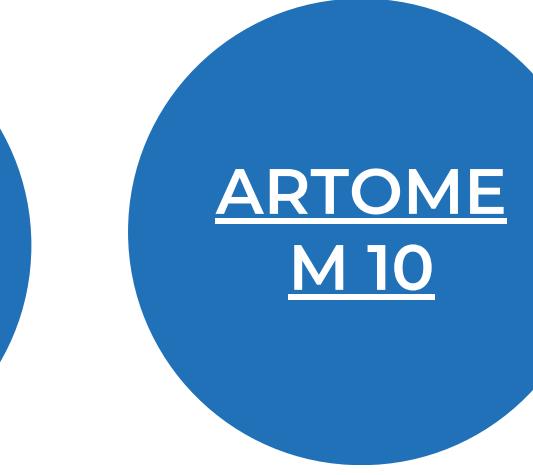
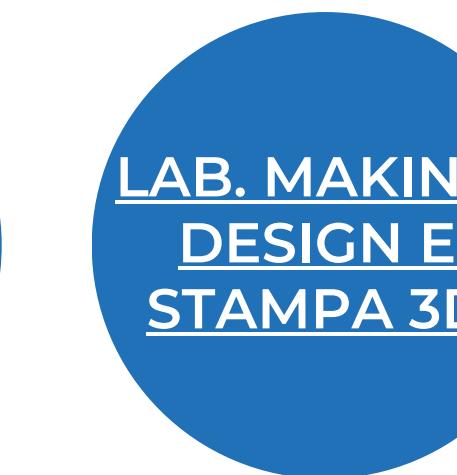
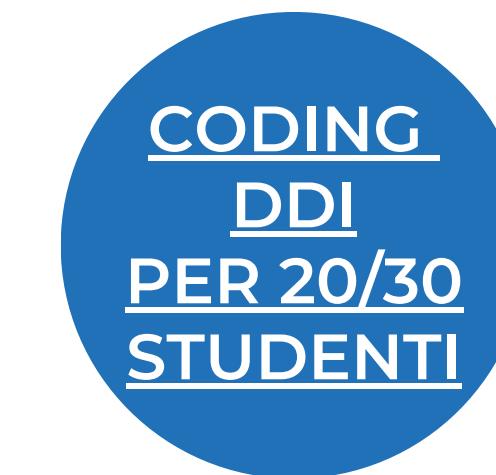
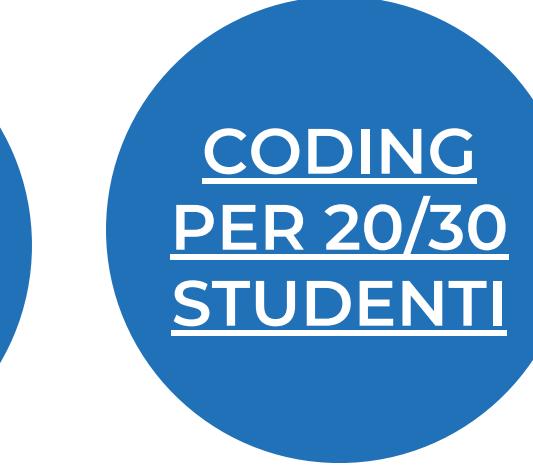
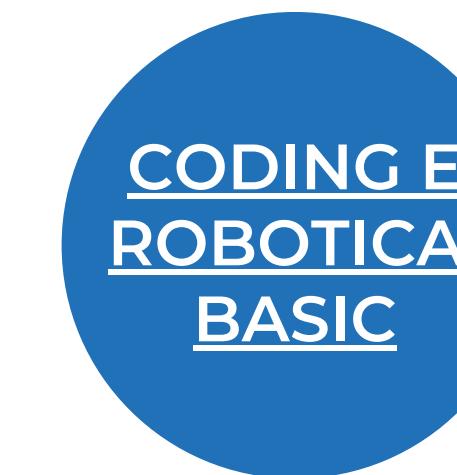
SUPPORTO PER GLI INSEGNANTI

- Piani di lezione online completi e gratuiti con 10 ore di contenuti didattici
- Materiale introduttivo e di inserimento
- Supporto per l'implementazione in classe
- Strumenti di valutazione
- Risorse di apprendimento ibrido
- Sviluppo professionale autoguidato



LABORATORI MOBILI

TORNA AL
MENU'



AMBIENTE STEAM PLUS

TORNA AL
MENU'

Versione STEAM per 20 studenti

Hardware incluso
nel laboratorio

il kit comprende:

- 1 STEAM Expansion kit
- 1 Alpha kit (versione STEAM per docente)
- 1 Charging Station per 40 blocchetti
- Licenza corso STEAM online SAM Labs con oltre 50 ore di lezione STEAM (con piano lezione slide e schede studenti)
- Accesso Software per la programmazione SAM Studio
- 2 ore di formazione docenti sulla soluzione (via webinar interattivo, max 10 docenti)

LABORATORI MOBILI



AMBIENTE STEAM DDI

Versione STEAM per 20 studenti

Hardware incluso
nel laboratorio

il kit comprende:

- 1 Alpha kit (versione STEAM per docente)
- Licenza corso STEAM online SAM Labs con oltre 50 ore di lezione STEAM
- Accesso Software per la programmazione SAM Studio
- 2 ore di formazione docenti sulla soluzione (via webinar interattivo, max 10 docenti)



CODING E ROBOTICA

TORNA AL
MENU'

Soluzione per 20 studenti (1 ogni 2 studenti)

Hardware incluso
nel laboratorio

il kit comprende:

- 1 Creators Coding kit per 1 insegnante
- Licenza corso STEAM online SAM Labs con oltre 50 ore di lezione STEAM (con piani lezione, slide e schede studenti)
- Accesso Software per la programmazione SAM Studio
- 2 ore di formazione docenti sulla soluzione (via webinar interattivo, max 10 docenti)



AMBIENTE MAKING

5 Maker Kit V2 per 20 studenti (1 ogni 4 studenti)

il kit comprende:

- 2 Charging Station
- Licenza corso STEAM online SAM Labs con oltre 50 ore di lezione STEAM (con piani lezione, slide e schede studenti)
- 75 proposte di attività Makers
- Accesso Software per la programmazione SAM Studio
- 2 ore di formazione docenti sulla soluzione (via webinar interattivo, max 10 docenti)

Hardware incluso
nel laboratorio



10 Maker Kit V2 per 20 studenti (1 ogni 2 studenti)

il kit comprende:

- 6 Charging Station
- Licenza corso STEAM online SAM Labs con oltre 50 ore di lezione STEAM (con piani lezione, slide e schede studenti)
- 75 proposte di attività Makers
- Accesso Software per la programmazione SAM Studio
- 2 ore di formazione docenti sulla soluzione (via webinar interattivo, max 10 docenti)



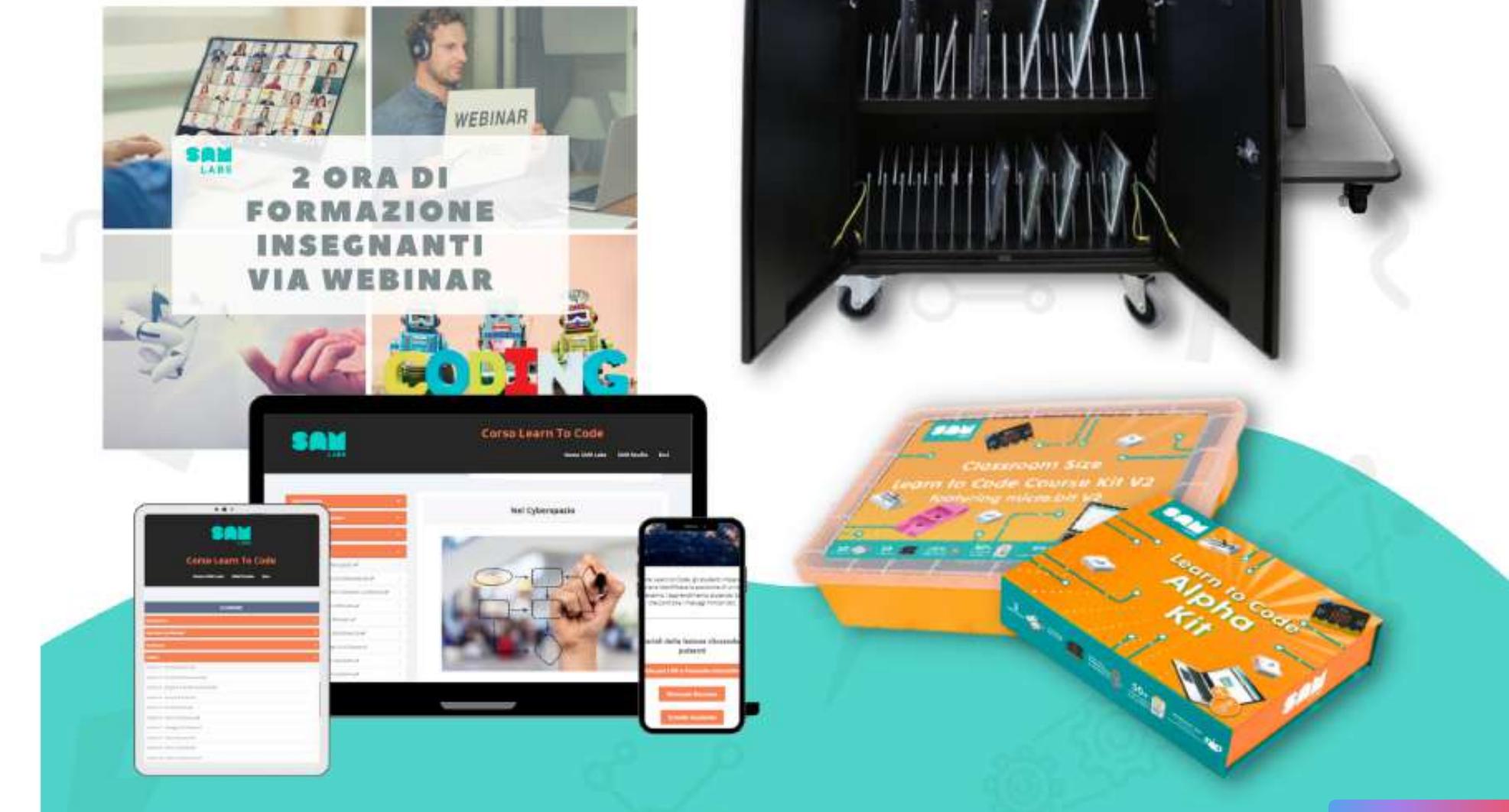
AMBIENTE CODING

1 Learn to Code kit V2
per 20/30 studenti

Hardware incluso
nel laboratorio

il kit comprende:

- 1 Alpha kit (versione Learn to Code)
- Licenza corso LEARN TO CODE online SAM Labs con oltre 50 ore di lezione Coding (con piani lezione, slide e schede studenti)
- Accesso Software per la programmazione SAM Studio
- 2 ore di formazione docenti sulla soluzione (via webinar interattivo, max 10 docenti)



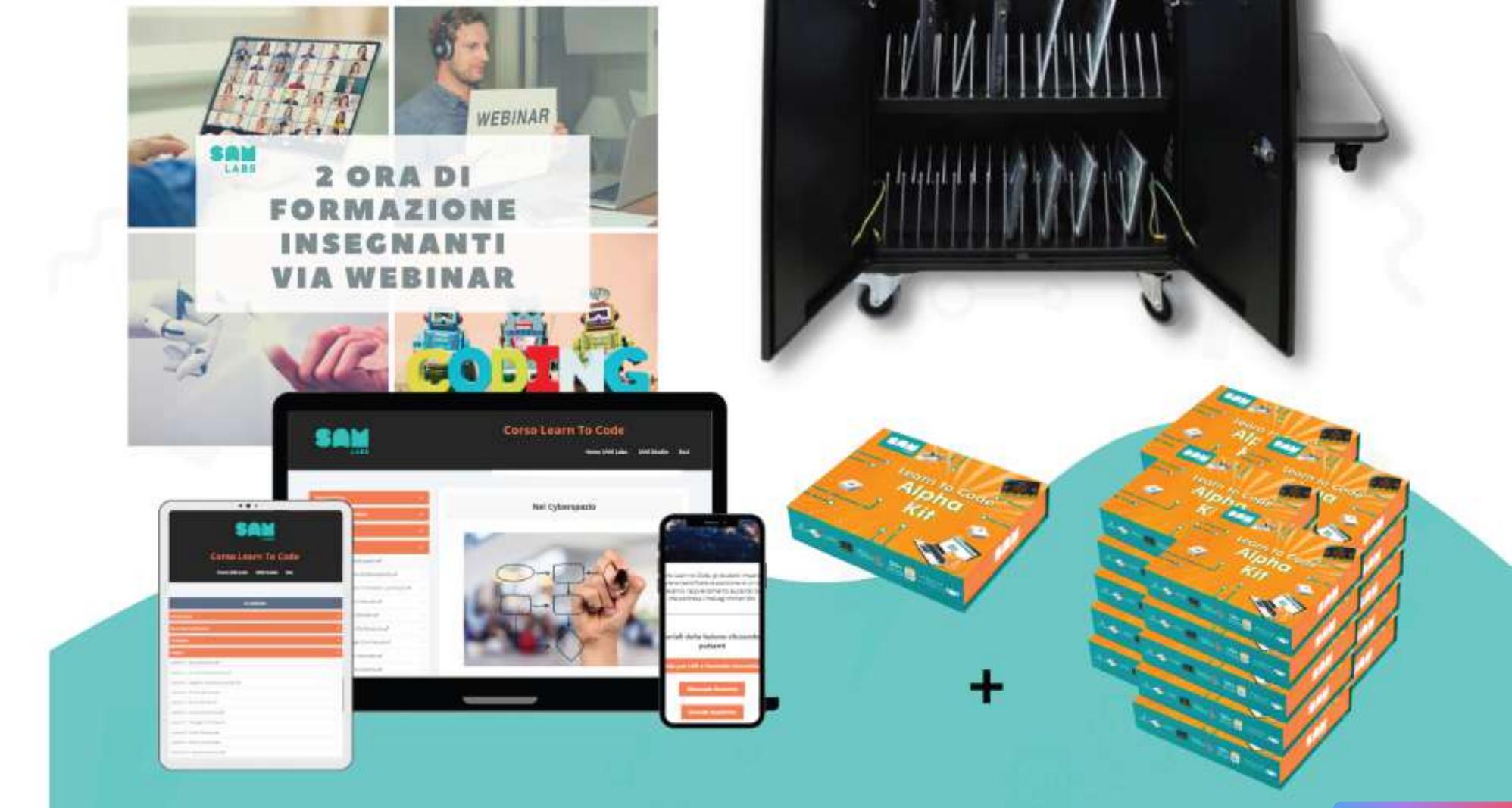
AMBIENTE CODING DDI

20 Alpha kit (Learn to Code)
per 20/30 studenti

Hardware incluso
nel laboratorio

il kit comprende:

- 1 Alpha kit (versione Learn to Code)
- Licenza corso LEARN TO CODE online SAM Labs con oltre 50 ore di lezione Coding (con piani lezione, slide e schede studenti)
- Accesso Software per la programmazione SAM Studio
- 2 ore di formazione docenti sulla soluzione (via webinar interattivo, max 10 docenti)





Bundle 5 Serre Smart SAM Labs:

- 5 Serre Maker (Green House Maker Extension)
- 5 Maker kit V2 + 5 Sensori per misurazione irrigazione
- 5 Charging Station
- Pacchetto di lezioni Green
- Licenza Perpetua Piattaforma STEAM SAM Labs e accesso al Software SAM Studio per programmare e monitorare le serre
- 2 ore di corso di aggiornamento insegnanti sulla creazione e gestione della Serra Green automatizzata per 2 insegnanti
- Certificazione corso per 2 insegnanti

Bundle 10 Serre Smart SAM Labs:

- 10 Serre Maker (Green House Maker Extension)
- 10 Maker kit V2 + 10 Sensori per misurazione irrigazione
- 10 Charging Station
- Pacchetto di lezioni Green
- 2 Licenze Perpetue Piattaforma STEAM SAM Labs e accesso al Software SAM Studio per programmare e monitorare le serre
- 1 Licenza Perpetua piattaforma Learn to Code SAM Labs
- 4 ore di corso di aggiornamento insegnanti avanzato sulla creazione e gestione della Serra Green automatizzata per 5 insegnanti
- Certificazione corso per 5 insegnanti



LABORATORIO GREEN LAB

(Automazione e Intelligenza Artificiale)

Incluso nel laboratorio:

- 12 kit Serra programmabile SAM Lab
- 1 Pannello interattivo
- 12 PC o Tablet
- Carrello porta PC
- Licenza Scuola SAM Studio Pro (da 3 a Anni) con lezioni anche in Inglese
- 10 ore di Corso online per insegnanti su Programmazione, Green Technology e alimentazione salutare



Incluso nel laboratorio:

- 3 Stampanti3D
- 12 Kit programmabili Maker V2 SAM Labs
- 12 PC o Tablet
- 6 Charging Station
- 2 Carrelli porta PC e Kit Makers 1 Pannello interattivo
- Licenza Scuola SAM Studio Pro (da 3 Anni) con tutte le lezioni anche in Inglese
- 10 ore di Corso online di Programmazione, Making e Stampa 3D

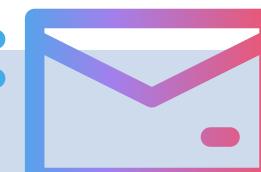


LABORATORIO DI PROGRAMMAZIONE, ROBOTICA E AUTOMAZIONE

(Robotica, Automazione e Intelligenza Artificiale
e CyberSecurity)

Incluso nel laboratorio:

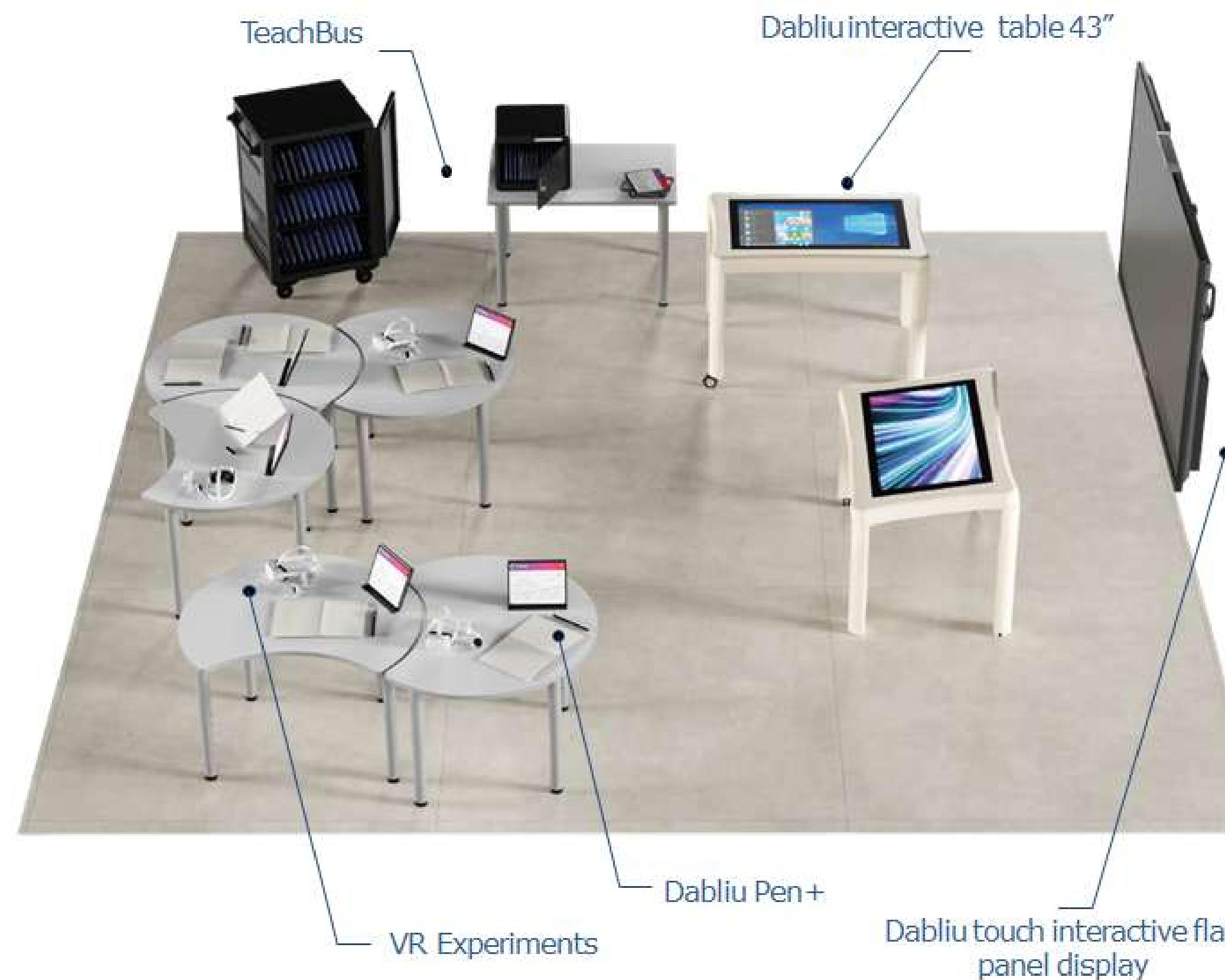
- 1 Learn to code kit (Classroom)
- 6 Kit programmabili Maker V2 SAM Labs 12 PC
- 1 pannello interattivo
- 1 Carrello porta pc e Kit 6 Charging Station
- Carrello per kit e Charging Station Licenza Scuola SAM Studio Pro (da 3Anni) Con tutte le lezioni anche in Inglese
- 10 ore di Corso online di Programmazione, Robotica e Intelligenza artificiale



SOLUZIONI NEXT GENERATION CLASSROOM

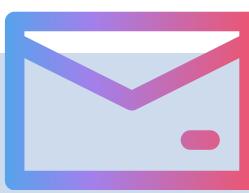
TORNA AL
MENU'

LABORATORI MOBILI



Incluso nel laboratorio:

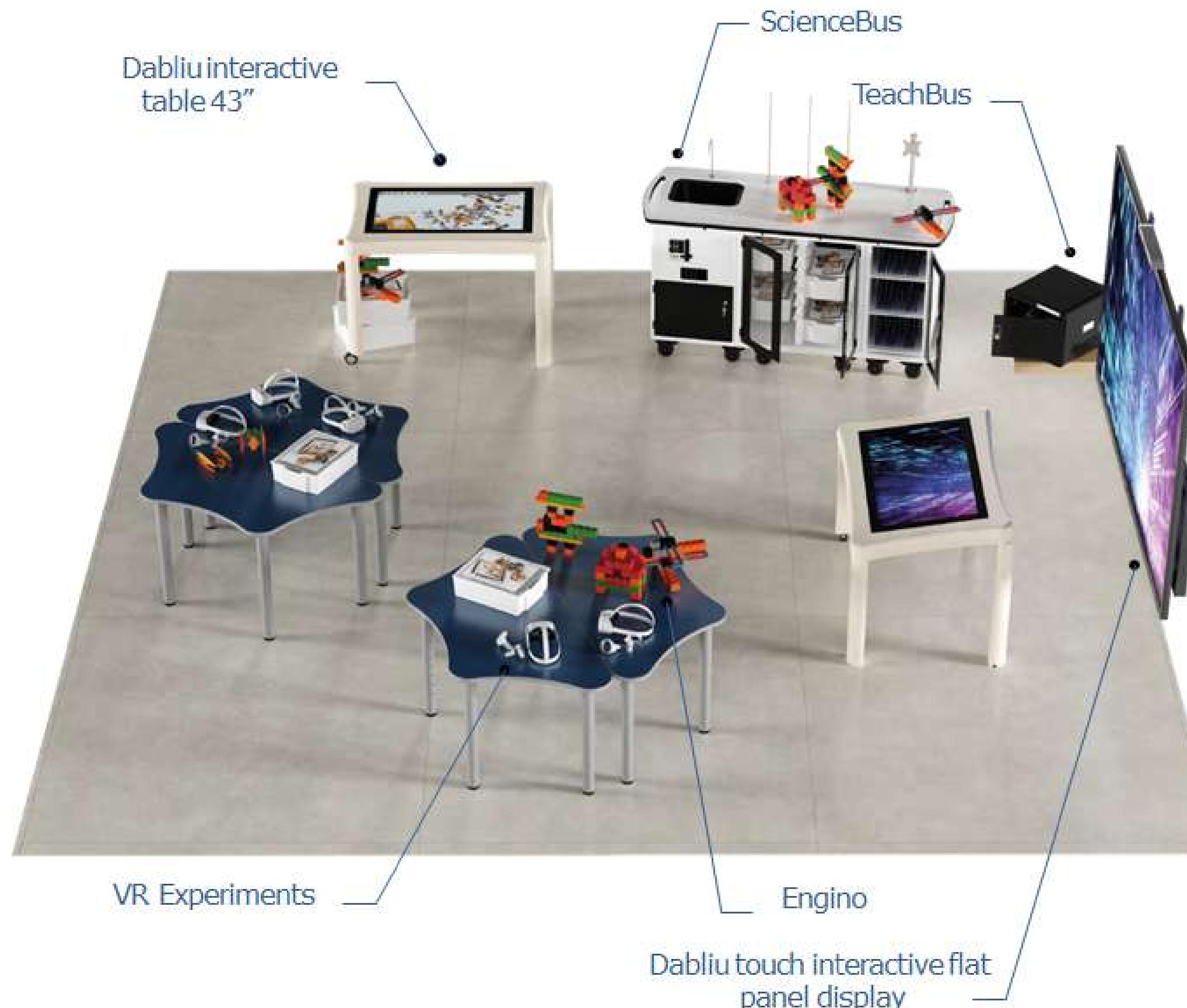
- Schermo digitale con videoconferenza
- Arredi modulari
- Promozioni di scrittura e lettura
- Realtà virtuale e aumentata
- Integrazione Fisica/ Virtuale
- Pensiero computazionale
- Catalogo di risorse digitali
- Studio delle STEM



SOLUZIONI NEXT GENERATION LABS

TORNA AL
MENU'

LABORATORI MOBILI



Incluso nel laboratorio:

- Robotica e automazione
- Intelligenza artificiale
- Cloud computing
- Modellazione, stampa 3D
- Creazione prodotti in realtà aumentata
- Creazione prodotti in realtà virtuale
- Economia e comunicazione digitale



Supera la difficoltà di portare gli esperimenti nelle classi e migliora la gestione dei laboratori, sciencebus è mobile e può essere spostato con estrema facilità.

Lo svolgimento degli esperimenti è semplice e guidato grazie ad un manuale in dotazione in ogni kit.

Gli studenti potranno analizzare da vicino i principi dell'Acustica con lo studio dei fenomeni di propagazione delle onde meccaniche nell'aria, di Biologia ed Anatomia, dell'Elettricità attraverso la costruzione di circuiti con resistenze in serie e in parallelo, osservare i principi fondamentali dell'Elettromagnetismo e della Meccanica attraverso lo studio di leve, carrucola, piano inclinato ecc. Potranno inoltre osservare da vicino molti dei principi alla base dell'Ottica, della Termodinamica , della Chimica e dell' Energia Alternativa.



Composizione:

- 12 Ruote piroettanti con freno
- Modulo con lavello e sistema idraulico di carico e scarico acqua
- Modulo centrale con ante trasparenti e chiusura a chiave per contenere i vassoi kit degli esperimenti
- TOP piano di lavoro in materiale fenolico spesso 2 cm con maniglie ergonomiche che facilitano il trasporto
- Modulo laterale a scelta, disponibile in versione con ripiani o ricarica tablet



STEREO MICROSCOPIO PORTATILE BINOCULARE

- Oculari WF10/20mm con paraocchi
- Testata binoculare inclinata a 45° fissa
- Dotato di regolazione della distanza interpupillare (55-75mm) e differenza diottrica ($\pm 5\text{mm}$)
- Ingrandimento a scatto: 10x/20x/40x
- Distanza di lavoro: 60 mm
- Messa a fuoco coassiale a pignone e cremagliera comandata da coppia di manopole poste su entrambi i lati dello stativo
- Illuminazione a LED: trasmessa/riflessa con regolazione dell'intensità tramite tasti touch
- Pinzette, ferma campioni.
- Disco base bianco/nero e in vetro diam. 60 mm
- Batterie interne ricaricabili.
- Dim. 180x210x290h mm
- Peso 2,15 Kg



MICROSCOPIO BIOLOGICO BINOCULARE 400X, LED

- Testata Binoculare inclinata a 30° e ruotabile a 360°.
- Obiettivi Acromatici 4x/0.10, 10x/0.25, 40x/0.65 retrattile.
- Oculari WF10/18mm.
- Revolver portaobiettivi a 4 posizioni a scatto (click-stop).
- Tavolo portapreparati Dimensioni: 125x145mm Dotato di tavolino di traslazione X-Y del vetrino.
- Condensatore di ABBE A.N: 1.25, dotato dei slitta porta filtri Diametro 32mm regolabile in altezza.
- Messa a fuoco con sistema macrometrico/micrometrico separate con manopole poste su entrambi i lati dello stativo. Equipaggiato di sistema di fine corsa dell'altezza del tavolo per evitare rotture accidentali con il vetrino portacampioni in vetro.
- Stativo completamente realizzato in acciaio compatto e robusto, con inserto in plastica colorata alla base.
- Illuminazione a LED . Alimentazione 220V 50Hz.
- Filtro di conversione BLU.
- Il microscopio è conforme alle direttive europee 89/336/ECC (Marchio di conformità CEE) Certificato ISO9000



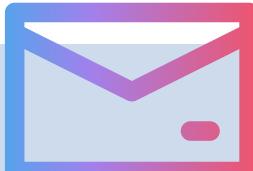
MICROSCOPIO BIOLOGICO TRINOCULARE DIGITALE HDMI 5 MPX

- Testata Trinoculare inclinata 30° applicazioni foto-video. Split 20/80
- Oculari extra wide field eyepiece EWF10x/18mm
- Regolazione diottrica ($\pm 5\text{mm}$)
- Distanza interpupillare (50-75mm)
- Revolver portaobiettivi 4 posizioni a scatto (click-stop). Girevole in entrambi i sensi con fermo a scatto. Inclinato verso lo stativo.
- Obiettivi acromatici 4x/0.10; 10x/0.25; 40x/0.65 retrattile; 100x/1.25OIL retrattile
- Tavolino portapreparati con traslatore incorporato (double layers) e comandi coassiali, sulla destra. Dimensioni: 132 x 140 mm. Range: 76x50mm
- Condensatore di Abbe A.N: 1.25 con diaframma a iride. Altezza regolabile mediante comando dedicato.
- Filtri Ø 32 mm
- Messa a fuoco con sistema macrometrico (0.2mm) micrometrico (0.002mm) con manopole poste su entrambi i lati dello stativo.
- Sistema a frizione per la regolazione della messa a fuoco. Sistema di fine corsa dell'altezza per evitare rotture accidentali del vetrino.
- Stativo ergonomico completamente realizzato in alluminio. Presa posteriore ergonomica per lo spostamento del microscopio. Struttura stabile.
- Lampada a LED 3W con regolazione dell'intensità luminosa. Sistema centrabile.
- Alimentazione 100-230V – 50/60 Hz.
- In dotazione: Olio per immersione, filtro blu Ø 32 mm, copertina antipolvere, cavo di rete.

LA TELECAMERA

La novità della telecamera è aver incorporato il software applicativo all'interno di essa , così l'utente può controllare la telecamera con un semplice mouse senza l'utilizzo del PC. Essa utilizza un nuovo sensore per immagini in HD da 5 MEGAPIXEL per un'eccellente qualità d'immagine.

- Risoluzione: 5 Mpx USB / 2.0 Mpx HDMI
- Sensore: MT9P031 $\frac{1}{2.5}$ "
- Dimensione pixels: $2.2\mu\text{m} \times 2.2\mu\text{m}$
- Risoluzione Preview 1920 X 1080
- Risoluzione Capture 2592 X 1944
- Frame rate USB 1920 x 1080 15fps via USB2.0
- Frame rate HDMI 1920 x 1080 15fps via HDMI
- Tempo Esposizione 0.001sec-10sec
- Bilanciamento del bianco Automatico
- Esposizione Automatica & Manuale
- Cattura immagini High speed SD card (4G)
- Registrazione video: 1080p 15fps SD Card 1080 15fps PC
- Funzioni USB Gain, Gamma, Saturazione, Contrasto, Nitidezza, Luminosità
- Funzioni HDMI Contrasto, Nitidezza, Luminosità, Inversione immagine, Specchio,
- Maschera visualizzazione, confronto immagine, Zoom
- Temperatura di lavoro: 0~50°C
- Alimentatore: DC 12V/2A
- Umidità di lavoro: 10%-90% RH
- Optical port: C-Mount
- Requisiti sistema XP, win7/8(32/64Bit), WIN8,WIN10, MAC OS
- In dotazione alla telecamera: Valigia di trasporto / mouse / alimentatore / cavo USB / cavo HDMI / SD card / software ISC / adattatore universale 0.5X.



KIT SCIENTIFICI

LABORATORI MOBILI



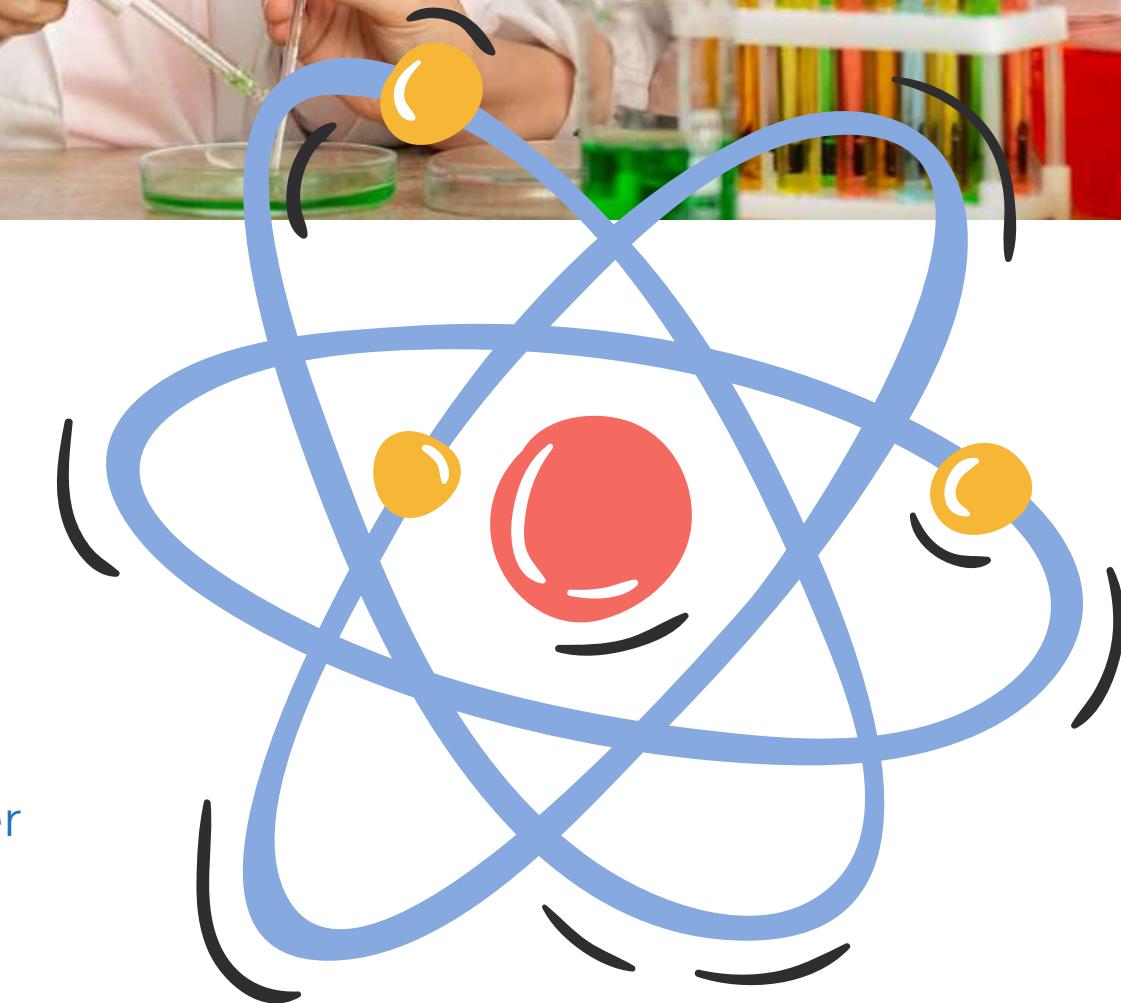
SCUOLA PRIMARIA

- Anna e Leon sperimentano con acqua e aria, luce e suono, natura, leve, pulegge e magneti, l'elettricità
- Mini-kit elettricità, magnetismo ed elettrostatica, ottica, calore, suono, meccanica, aria e acqua, biologia
- Kit scienze primarie e kit la chimica elementare
- Kit l'aria intorno a noi, kit il suono e il tono, Kit ottica primaria
- Kit circuiti elettrici, galleggia e affonda, magneti e bussole, rifornimento idrico
- Kit energie alternative
- Kidwind – esplorare l'energia eolica con Vernier
- Vinus esplora la Terra
- Pacchetto scienze elementari con Vernier



SCUOLA SECONDARIA DI I GRADO

- Bilance ed equilibri
- Kit scienze generali
- Quello che vedi, quello che ascolti
- Il mio corpo, la mia salute
- Elettricità e magnetismo quotidiano
- Sole, aria, calore
- Kit potabilizzazione delle acque
- Costruzione e conduzione di autoveicoli in kit per studenti
- Circuiti elettrici di base



LABORATORIO GIORNALISTICO

AVANTI

Incluso nel laboratorio:

SET SCENOGRAFICO

- Microfono da superficie
- 3 Sgabelli imbottiti
- Telo di sfondo
- 4 Proiettori Led
- 2 Cavalletti
- 2 Telecamere motorizzate
- 2 radio-microfoni lavalier
- Kit cavi e prolunghe



LABORATORI MOBILI



LABORATORIO GIORNALISTICO

TORNA AL
MENU'

LABORATORI MOBILI

REGIA (set apparecchiature sustand)

- Stand a terra
- Mixer Video
- Mixer Audio
- Cuffia per regia
- Controller da regia per telecamere
- Switch POE
- Video player
- Splitter video
- Computer Workstation





zSpace AIO (all in one)

Il dispositivo zSpace è costituito da tre componenti: l'unità principale, uno stilo, e occhiali polarizzati passivi.

L'unità principale comprende il display 3D, dotato di 4 sensori a infrarossi che permettono al software di calcolare la posizione e l'orientamento dello stilo degli occhiali degli occhiali trasformandoli in uno strumento di interazione oltre che di visualizzazione; in questo modo la scena che l'utente vede cambia e si adatta ogni volta che egli si muove attorno all'unità, cogliendo le diverse angolazioni e fornendo, così, un'esperienza assolutamente realistica.

zSpace Inspire LAPTOP

Gli studenti ora possono interagire più facilmente con un mondo virtuale multidimensionale.

Grazie al potente hardware, alle videocamere con funzionalità eye tracking, allo schermo in 4K e alla tecnologia zSpace sarà ancor più semplice far vivere esperienze di apprendimento immersive utilizzando l'olografia e la stereografia, eliminando la necessità di utilizzare occhiali per interagire con i contenuti 3D.



[vedi i contenuti disponibili >>](#)

Z-SPACE - APPLICATIVI



ZVIEW SOFTWARE *

zView è un software che consente agli utenti di condividere il proprio lavoro con un audience di spettatori, collegando semplicemente lo zSpace a qualsiasi schermo secondario (proiettore 2D, display e/o LIM).

La modalità di visione in realtà aumentata consente al pubblico di apprezzare la prospettiva virtuale dell'utente leader e immergersi nel realismo dei contenuti 3D visualizzati. Utilizzato nel contesto d'aula, è d'aiuto agli insegnanti nel coinvolgimento della classe.

*disponibile solo per zSpace AIO.



ZSPACE STUDIO

Studio è un software di presentazione ed esplorazione di migliaia di modelli 3D contenuti in zSpace; attraverso semplici tools consente agli studenti di sezionare, misurare, analizzare, confrontare e metadattare i modelli 3D disponibili nella zSpace Model Gallery e/ o importati direttamente dagli utenti.

Con Studio è facile integrare più modelli per costruire una scena 3D ricca di contenuti e realizzare dei video tour dei modelli da condividere.

Gli insegnanti riscontreranno, nella facilità di utilizzo del software, la via più agevole per la creazione di unità didattiche 3D.



ZSPACE LEOPOLY

È un software di scultura 3D che introduce gli studenti alla mondo della modellazione e creazione di oggetti digitali per la stampa 3D.



ZSPACE I PHYSICAL SCIENCE

zSpace incoraggia l'apprendimento delle materie STEM all'interno dei laboratori di classe, proponendo un pacchetto completo di quattro software: NEWTON'S PARK SOFTWARE offre agli studenti la possibilità di imparare i fondamenti della meccanica newtoniana e della fisica attraverso la costruzione di esperimenti e la loro alterazione.

FRANKLIN'S LAB SOFTWARE include centinaia di attività di studio sui concetti dell'elettricità e del magnetismo. Le attività comprendono lo studio dei magneti, la loro interazione, la risoluzione delle problematiche relative a circuiti interrotti, oltre che la possibilità di creare dei nuovi per studiarne il loro funzionamento.

CURIE'S ELEMENT SOFTWARE fornisce una tavola periodica 3D per l'esplorazione dei modelli atomici di Bohr di ciascun elemento. La modalità Atom Builder consente agli studenti di aggiungere protoni, neutroni ed elettroni alla costruzione degli elementi.

EUCLID'S SHAPES SOFTWARE propone attività in 3D per lo studio e l'apprendimento della matematica e della geometria solida. Gli studenti possono utilizzare blocchi a base 10, linee di frazioni e forme 3D per riprodurre i dati di un problema matematico.



LABSTER

laboratorio interattivo 3D di fisica per gli studenti delle scuole superiori



VIVED CHEMISTRY

include attività e simulazioni per supportare le lezioni di scienze fisiche e chimica.



VIVED SCIENCE

è un pacchetto completo di contenuti 3D dettagliati ed interattivi incentrati sull'apprendimento e l'esplorazione dell'anatomia umana, della botanica, della zoologia, della scienza della terra, della microbiologia, della chimica e dell'ingegneria.



ZSPACE I AUTOMOTIVE TRAINING

zSpace dà spazio alla Formazione tecnica, avviando gli studenti a un percorso di training in ambito automotive. VR AUTOMOTIVE MECHANIC

Questo software consente agli studenti di esercitarsi nell'assemblaggio e nello smontaggio di pezzi meccanici, tra cui le principali sei parti dell'automobile: gruppo propulsore, sistema di trasmissione, sistema di frenata, sospensioni, circuito e compressore dell'aria condizionata.

All'interno di questa officina virtuale è garantita non solo la messa in sicurezza, ma anche la ripetibilità dell'esercizio.

VR AUTOMOTIVE EXPERT

Rappresenta una vera e propria guida 3D interattiva per la formazione automobilistica. Ogni modulo di allenamento presenta 3 modalità, modalità guida, modalità training pratico, e modalità esame. I risultati dei test possono essere salvati in PDF



ZSPACE I WELDING

zSpace dà spazio alla Formazione tecnica, avviando gli studenti a un percorso di training in saldatura.

WAVE NG

consente di formare praticamente i discenti nella pratica della saldatura nelle tre procedure MAG TIG e MMA con l'ausilio di un simulatore che può essere collegato allo zSpace e va ad integrare la classica stilo. Gli esercizi eseguiti direttamente in piattaforma vengono archiviati automaticamente in modo da analizzare le prestazioni degli allievi in tempo reale mentre eseguono un esercizio.



HUMAN ATLAS FOR ZSPACE

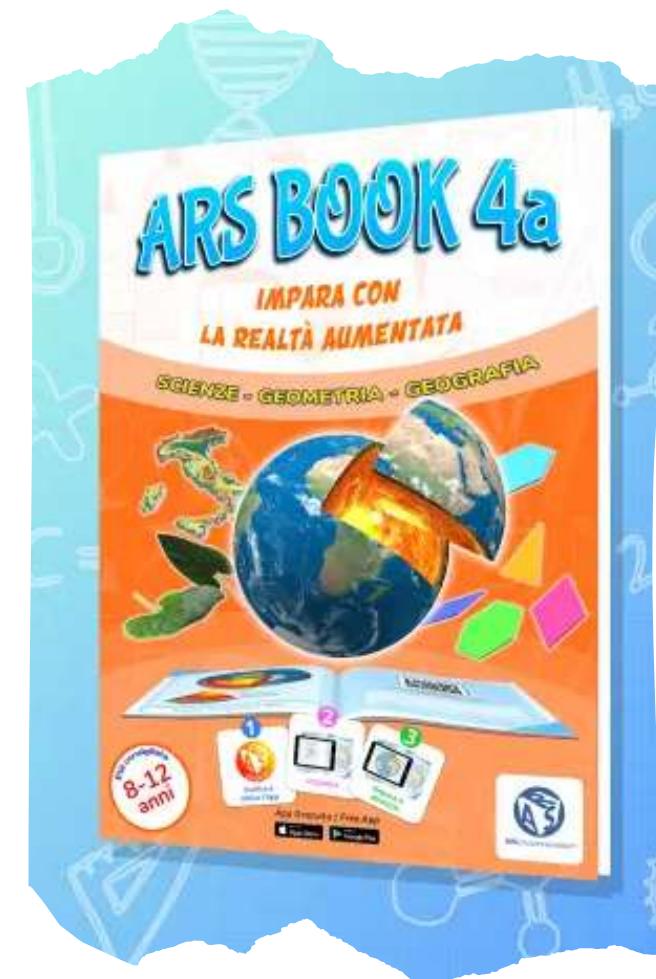
L'atlante di anatomia umana in 3D comprende modelli complete dell'anatomia maschile e femminile oltre che animazioni interattive di muscoli ed ossa. Corredato di didascalie encyclopediche e quiz di valutazione, rappresenta un ambiente 3D complementare ai classici manuali di testo.



VIVED ANATOMY

E' pensato per rendere coinvolgente ed interattivo lo studio dell'anatomia umana simulando un ambiente di dissezione in 3D. Ogni struttura anatomica di dimensione superiore a 1mm è stata rappresentata in 3D a partire da file dicom di TAC /RM garantendo un elevato grado di dettaglio e accuratezza.





Chi siamo: ARSchoolInnovation

Nasce nel 2017 con l'obiettivo di portare a scuola ed a casa la Realtà Aumentata come tecnologia accessibile a supporto del processo di Apprendimento, realizzando il connubio tra Innovazione Tecnologica Made in Italy e Tradizione.

È il brand italiano che progetta e realizza Book e Card i cui contenuti possono essere frutti esclusivamente mediante applicazioni in Realtà Aumentata. Definita prima Casa Editrice italiana 4.0 il cui obiettivo è quello di Innovare senza stravolgere il settore Education.

ARS book 4a - Età consigliata: 8-12 anni

- SCIENZE: Gli stati della materia; Il ciclo dell'acqua; Le parti della pianta: la radice; Le parti della pianta: il fusto; Le parti della pianta: le foglie; Il suolo e i suoi strati; La fotosintesi clorofilliana.
- GEOMETRIA: Gli angoli e la loro classificazione; I poligoni; I quadrilateri; Area e perimetro dei quadrilateri; I triangoli; Area e perimetro dei triangoli.
- GEOGRAFIA: Il reticolo geografico; Com'è fatta la terra; Le fasce climatiche e i loro paesaggi; L'Italia fisica; L'Italia politica; L'Italia e il clima.

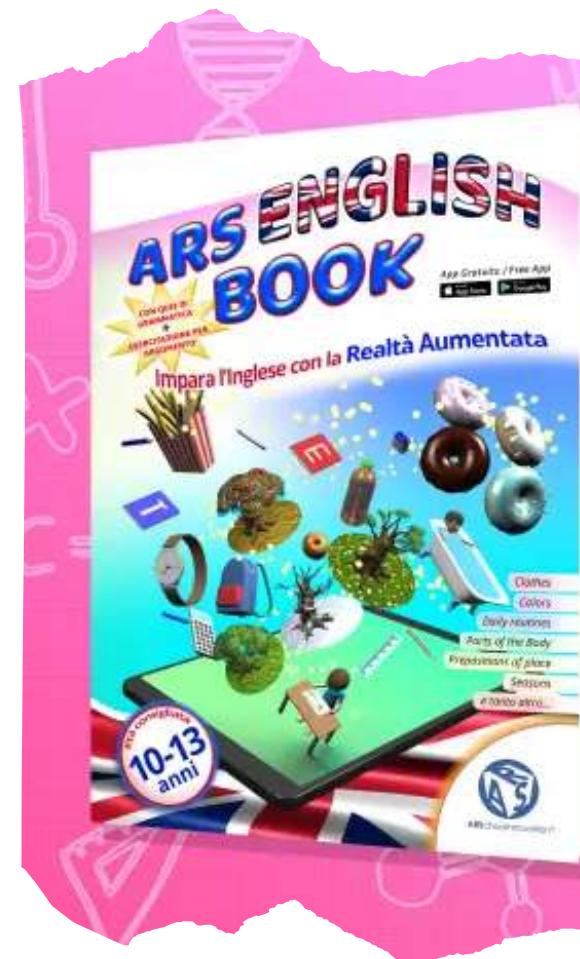


ARS English Book

Età consigliata: 10-13 anni

CONTENUTI

- Prepositions of place;
- What's the time?;
- Colors;
- Things for School;
- House;
- House and furniture;
- Daily routines;
- Sports;
- Clothes - Boy;
- Clothes - Giri;
- Parts of the body;
- Countries and Nationalities;
- Seasons;
- What's the weather like today?;
- Family pets and animals;
- Snacks and containers;
- Food and drinks.



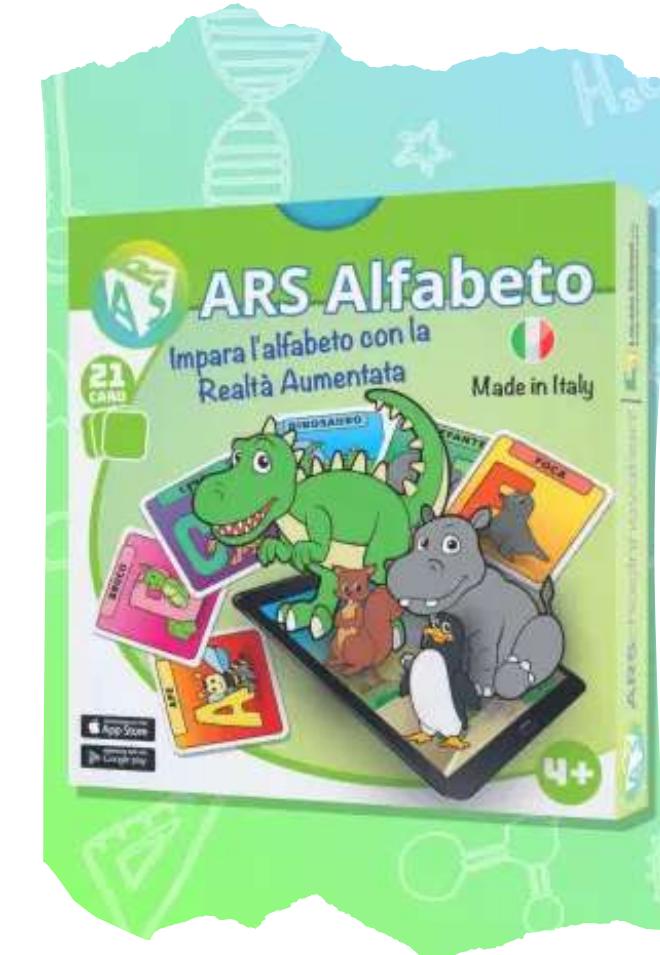
ARS Alfabeto

Età consigliata: 3-7 anni

ALFABETIERE ITALIANO CON 21 CARD

CONTENUTI

- Pronuncia della lettera
- Pronuncia della parola associata
- Verso dell'animale
- 5 info su ciascun animale



ARS Chimica M

Età consigliata: 11-15 anni



KIT DIDATTICO PER

SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO

CONTENUTI

- La tavola periodica degli elementi;
- I legami chimici;
- Le reazioni;
- Quiz.

Software on-premises (resident) per la fruizione di contenuti 3D

La piattaforma DabliuVR è una soluzione molto semplice: abbiamo virtualizzato alcune esperienze già presenti "hands-on" sul ScienceBus, ovvero già preparate per l'utilizzo in presenza, animate ed ambientate in VR. L'experience può essere fruibile anche su device tipo Smartphone/Tablet/Chromebook (OS Android e iOS, anche display interattivi). Va aggiunto il visore VR se necessario. Le esperienze in fase di sviluppo sono orizzontali rispetto alle scienze e le trovate di seguito nel dettaglio. L'applicazione ha un costo "una tantum", non ci saranno cloud e/o canoni.



Biologia

- LE CELLULE VEGETALI A CONFRONTO
- ESTRAZIONE DEL DNA VEGETALE
- GLI ALIENI AL MICROSCOPIO: I TARDIGRADI
- CELLULA VEGETALE E ANIMALE A CONFRONTO
- CELLULE IN MITOSI

Energia Alternativa

- GENERATORE ELETTRICO: PRODUZIONE E CONSUMO DI ENERGIA ELETTRICA
- GENERATORE EOLICO: L'ENERGIA DEL VENTO
- GENERATORE IDRO-ELETTRICO: L'ENERGIA DELL'ACQUA
- GENERATORE FOTOVOLTAICO: L'ENERGIA DEL SOLE
- IMPIANTO FOTOVOLTAICO: CAPACITA', EFFICIENZA E STOCCAGGIO ENERGETICO

La Meccanica

- EQUILIBRIO SU PIANO INCLINATO
- IL PENDOLO SEMPLICE
- PRINCIPIO DI TENSIONE SUPERFICIALE
- IL PRINCIPIO DEI VASI COMUNICANTI
- IL PRINCIPIO DELLA SPINTA DI ARCHIMEDE

La Termodinamica

- CALORE E TEMPERATURA
- TRASMISSIONE DI CALORE: CONDUZIONE
- DILATAZIONE TERMICA DEI LIQUIDI
- DILATAZIONE TERMICA DEI SOLIDI
- L'EBOLLIZZAZIONE

Lista Esperienze DabliuVR

L'Acustica

- GENERATORE DI ONDE: IL DIAPASON
- PROPAGAZIONE DELLE ONDE SONORE
- LA FREQUENZA E L'INTENSITÀ SONORA
- IL FENOMENO DI RISONANZA ACUSTICA
- IL BATTIMENTO ACUSTICO

L'Elettricità

- LA CONDUCIBILITÀ ELETTRICA
- LA PRIMA LEGGE DI OHM
- CIRCUITO CON INTERRUTTORE A PULSANTE
- CIRCUITO CON INTERRUTTORE A LEVA
- COSTRUIRE UNA PILA CON UN LIMONE
- IL CORTOCIRCUITO

L'Elettromagnetismo

- MAGNETI A CONTATTO CON ALTRI MATERIALI
- LINEE DEL CAMPO MAGNETICO
- INTERAZIONE TRA MAGNETE E BUSSOLA
- L'ELETTROCALAMITA
- ELETTRIZZAZIONE PER STROFINIO



L'Ottica

- DEVIAZIONE DI UN FASCIO LUMINOSO CON UNO SPECCHIO
- FORMAZIONE DEL FUOCO CON UN PRISMA BICONCAVO
- FORMAZIONE DEL FUOCO CON UN PRISMA BICONVESSO
- DEVIAZIONE DI UN FASCIO CON UN PRISMA TRIANGOLARE
- DEVIAZIONE SIMMETRICA DI UN RAGGIO LUMINOSO CON UN PRISMA TRAPEZOIDALE

Pneumatica

- POMPA A VUOTO SPINTO
- MISURARE LA PRESSIONE: IL MANOMETRO
- RELAZIONE TRA FORZA E PRESSIONE
- LE ONDE SONORE NEL VUOTO
- IL PESO DELL'ARIA: MISURA Sperimentale

Scienze della vita

- DENSITÀ DELLE SOSTANZE
- ACIDI E BASI: LA TITOLAZIONE
- ACIDI E BASI: CALORE DELLA NEUTRALIZZAZIONE
- IL SEDANO COLORATO
- LA STRUTTURA DI UNA CELLULA



VISORI DI REALTÁ VIRTUALE

AVANTI

REALTÁ AUMENTATA E VIRTUALE



ClassVR è una risorsa online unita a visori per realtà virtuale all'avanguardia che consentono esperienze educative all'avanguardia e coinvolgenti direttamente in classe.



Tante esperienze a disposizione ma anche la possibilità di creare nuove personalizzate grazie a tutte le soluzioni a disposizione.



Gli studenti vengono dotati di visori di realtà virtuale ed entrano in ambienti virtuali di natura didattica gestiti dal docente. L'esplorazione a 360 gradi avviene su sedie girevoli a base fissa.
XRlabs include anche soluzioni per creare in classe virtual tour e video 360°.

- Il docente con un tablet controlla l'esperienza didattica a 360 gradi e la commenta a voce
- Gli studenti indossano visori di Realtà Virtuale
- Le sedute si distribuiscono nell'aula ad una distanza che permette di ruotare a 360 gradi

I contenuti

Il mix di contenuti varia in relazione alle 3 tipologie di laboratori (immersivo, virtuale, aumentato).

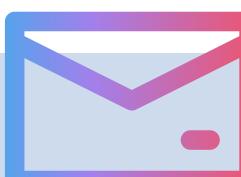
Vengono coperte sia le materie scientifiche che umanistiche: dalla cellula alla Divina Commedia. Possibilità di sviluppare contenuti ad hoc su richiesta. Preciso anche l'accesso a risorse immersive disponibili in rete.

La piattaforma On Line permette anche alle scuole di creare dei contenuti.

Moduli:



- ITALIANO, STORIA, RELIGIONE, EDUCAZIONE CIVICA
- SCIENZE NATURALI
- MATEMATICA, FISICA, CHIMICA, ASTRONOMIA
- ARTE, MUSICA E MEDIA
- LINGUE E CULTURE STRANIERE, GEOGRAFIA
- TECNOLOGIA, INFORMATICA, SOSTENIBILITÀ



LABORATORI IN REALTÀ AUMENTATA

In uno spazio vuoto al centro dell'aula compaiono oggetti virtuali legati ad attività didattiche. Gli studenti possono vedere e interagire con questi ologrammi grazie a occhiali di realtà aumentata, oppure con tablet o smartphone. XRlabs offre una library di oggetti 3D e alcuni laboratori in realtà aumentata.

- Il docente con occhiale Augmented Reality o Tablet interagisce con modelli 3D che compaiono al centro dell'aula
- La classe partecipa alla lezione aumentata con occhiali AR o tablet.
- Le sedute vengono disposte lungo le pareti
- Un marker sul pavimento permette di ancorare e sincronizzare la visione 3D del modello, che può essere anche una installazione complessa
- Alcuni studenti interagiscono con i modelli 3D in realtà aumentata, anche muovendosi a piedi

I contenuti

Il mix di contenuti varia in relazione alle 3 tipologie di laboratori (immersivo, virtuale, aumentato).

Vengono coperte sia le materie scientifiche che umanistiche: dalla cellula alla Divina Commedia. Possibilità di sviluppare contenuti ad hoc su richiesta. Preciso anche l'accesso a risorse immersive disponibili in rete.

La piattaforma On Line permette anche alle scuole di creare dei contenuti.



Moduli:

- ITALIANO, STORIA, RELIGIONE, EDUCAZIONE CIVICA
- SCIENZE NATURALI
- MATEMATICA, FISICA, CHIMICA, ASTRONOMIA
- ARTE, MUSICA E MEDIA
- LINGUE E CULTURE STRANIERE, GEOGRAFIA
- TECNOLOGIA, INFORMATICA, SOSTENIBILITÀ



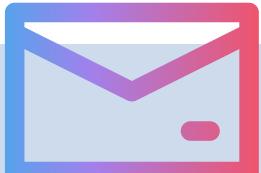
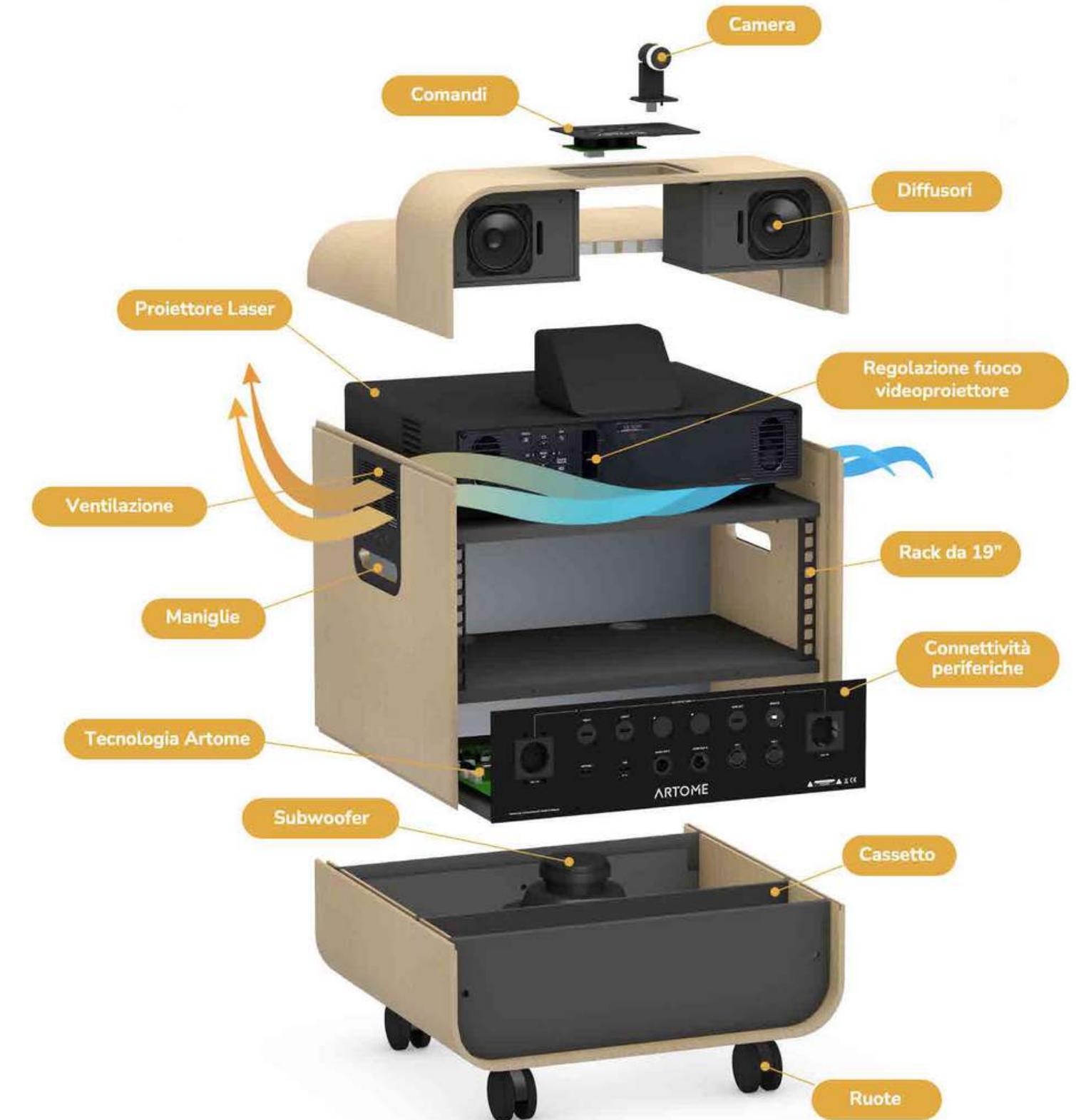
SOLUZIONE ALL-IN ONE PER TRASFORMARE LA PARETE IN UN GRANDE SCHERMO



Artome M10 è una soluzione all-in-one che integra un videoproiettore laser, un sistema audio (microfono e altoparlanti) e una videocamera in un unico mobiletto con rotelle.

L'ideale per lezioni dinamiche in presenza e da remoto, videochiamate, proiezione film e cartoni animati. Una soluzione mobile che non necessita d'installazione: elimina la necessità di interventi sul piano elettrico e del cablaggio consentendoti di risparmiare tempo e denaro.

REALTÀ IMMERSIVA



I BAMBINI PROTAGONISTI ATTIVI

L'unico Pavimento Interattivo con oltre 200 applicazioni in vari pacchetti dedicati al Gioco, Istruzione, Riabilitazione e Autismo, Insegnamento di lingue straniere



Funtronic EDU: Educare in modo moderno.

La ricerca mostra che i bambini imparano e conservano meglio la conoscenza quando sono attivi e si divertono. Funtronic rende l'apprendimento divertente e mantiene i bambini attivi allo stesso tempo. Perfetto per asili nido, centri per l'infanzia e scuole primarie, il pacchetto educativo offre un'ampia gamma di attività, che promuovono l'apprendimento cinestetico in modo divertente e coinvolgente. Pronti a giocare e le attività riguardano l'alfabetizzazione, la matematica e altri sviluppi della prima infanzia.

Funtronic è uno strumento interattivo innovativo dedicato alla formazione, e utilizzato come metodo di insegnamento, tecnologia fondamentale nell'insegnamento.

Il metodo Funtronic EDU sviluppa nei bambini grande motilità, coordinamento, sviluppa capacità, percezione, reattività e la creatività. Dotato di una ricca serie di applicazioni, ed esercizi didattici interattivi. Scenari di grande interesse che sono stati creati da metodologi esperti del pre-scolastico e scolastico, con forme convalidate per rafforzare la conoscenza: quiz, mappe mentali, associazioni e deduzione logica.



AMBIENTE IMMERSIVO INTERATTIVO

AVANTI

Immergiti nei contenuti e crea lezioni con un forte impatto emotivo.

Immagine Teaching System è uno spazio inclusivo dove gli alunni grazie alla videoproiezione immersiva) possono immergersi nei contenuti e interagire con i materiali didattici usando le dita e le penne digitali. Gli insegnanti possono così creare lezioni dinamiche e dal grande impatto emotivo. Spenti i proiettori, lo schermo diventa una lavagna 'classica', robusta e riscrivibile.

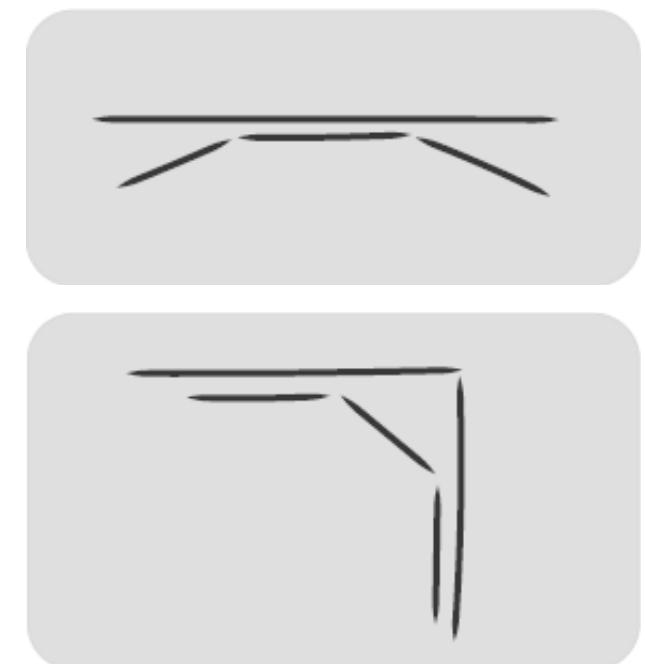
REALTÀ IMMERSIVA

SCHERMO:

- Interattivo
- Regolabile
- Robusto
- Flessibile
- Sicuro



DUE POSSIBILI
POSIZIONAMENTI
a muro e ad angolo



Come è composta l'aula:

- Ambiente immersivo con triplo schermo
- Visore VR All-in-one Oculus Quest 2
- Notebook
- Carrello di ricarica per dispositivi
- Pouf morbido a semicerchio
- Portacellulari con antine



AULA IMMERSIVA

Si tratta di un'aula dotata di proiezioni immersive, su grandi schermi, in grado di creare esperienze ad elevato impatto visuale ed emotivo. In XRLabs la proiezione occupa una intera parete ed è utilizzata dal docente per proiezioni interattive. Gli studenti possono interagire con tablet.

Viene fornita una ricca gamma di contenuti 3D.

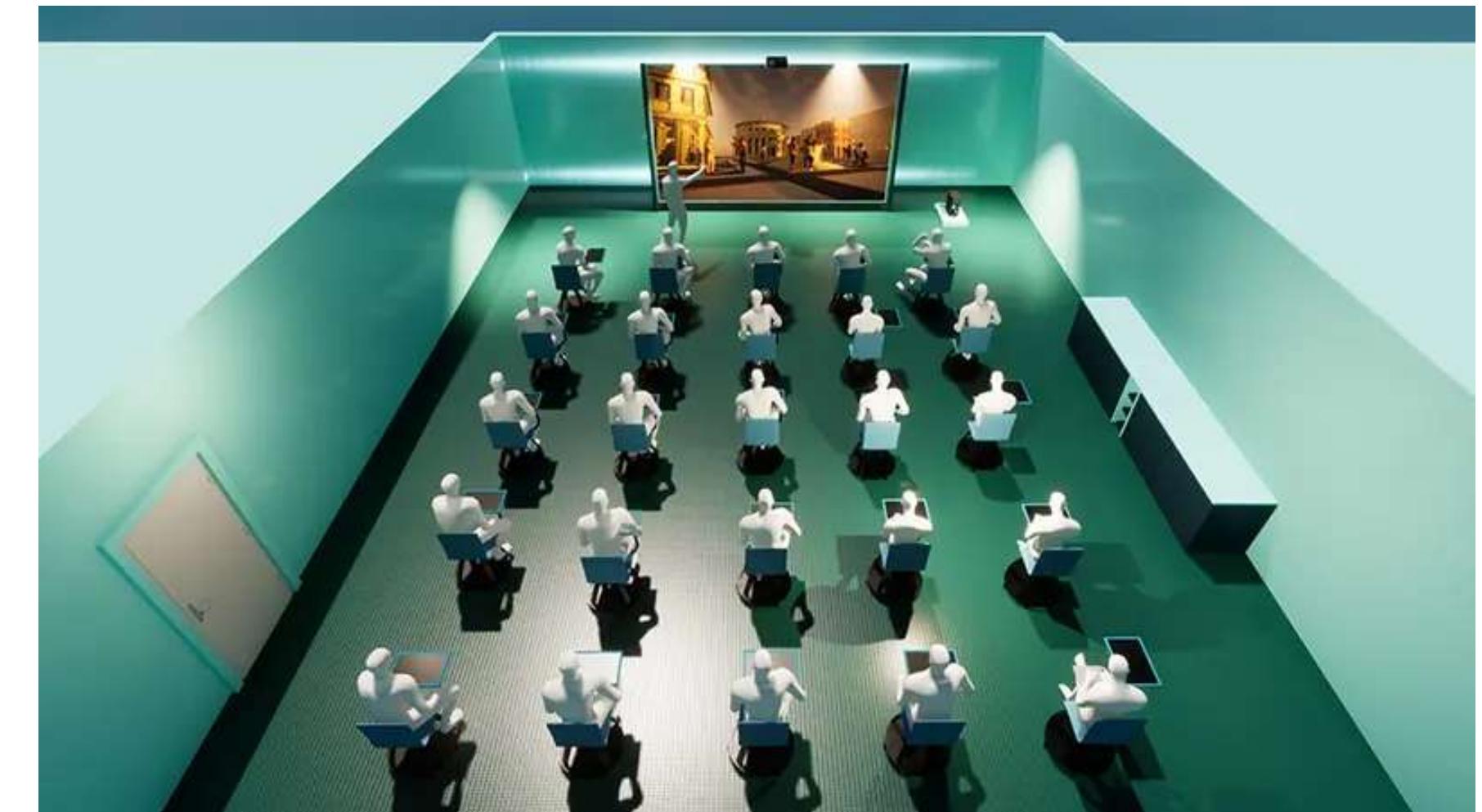
- Il docente tiene una lezione su grande schermo interagendo con contenuti 3D da PC o Touch
- Il laboratorio è connesso a larga banda ad una piattaforma in cloud
- Gli studenti seguono la lezione e interagiscono con tablet
- In un armadio o rack si dispongono e ricaricano i dispositivi
- Nell'aula si collocano sedute girevoli e 360 gradi e trasportabili

I contenuti

Il mix di contenuti varia in relazione alle 3 tipologie di laboratori (immersivo, virtuale, aumentato).

Vengono coperte sia le materie scientifiche che umanistiche: dalla cellula alla Divina Commedia. Possibilità di sviluppare contenuti ad hoc su richiesta. Preciso anche l'accesso a risorse immersive disponibili in rete.

La piattaforma On Line permette anche alle scuole di creare dei contenuti.



Moduli:

- ITALIANO, STORIA, RELIGIONE, EDUCAZIONE CIVICA
- SCIENZE NATURALI
- MATEMATICA, FISICA, CHIMICA, ASTRONOMIA
- ARTE, MUSICA E MEDIA
- LINGUE E CULTURE STRANIERE, GEOGRAFIA
- TECNOLOGIA, INFORMATICA, SOSTENIBILITÀ



SnapMaker

La stampante Snapmaker è uno strumento 3 in 1 facile da usare e adatto al settore educational : Stampante 3D e intagliatrice laser e CNC.

Il modulo di stampa 3D supporta dozzine di materiali.

Il modulo laser da 1600 mW può incidere e tagliare materiali come legno, pelle e plastica.

Il modulo CNC utilizza una pinza ER11, ha una migliore concentricità e produce risultati più precisi e coerenti.



Snapmaker 2.0 A250



Snapmaker 2.0 A350

STAMPANTI 3D

AVANTI

STAMPANTI E SCANNER 3D

BCN3D + Smart Cabinet

Stampa 3D di alta qualità, che consente di creare parti di grandi dimensioni con materiali di livello industriale.

Stampanti affidabili, dotate di una camera totalmente chiusa che mantiene la temperatura interna sotto controllo e di un filtro HEPA, che elimina eventuali impurità rilasciate durante la lavorazione di materiali industriali.

Il sistema IDEX (doppio estrusore) consente di realizzare modelli uguali e simmetrici nello stesso momento e di stampare con materiali differenti, anche solubili.

Forniscono parti funzionali estremamente robuste e resistenti, mentre lo Smart Cabinet (SC) mantiene l'ambiente di lavoro ordinato: il controllo dell'umidità dei filamenti mantiene i materiali in condizioni ottimali e il gruppo di continuità UPS evita che, in caso di cali di elettricità o interruzione della corrente, la stampa vada perduta.



Stampante professionale BCN3D Epsilon W50 ha un volume di stampa di 420x300x400mm



Stampante professionale BCN3D Epsilon W27 ha un volume di stampa di 420x300x220mm



Raise3D

Stampanti 3D ormai consolidate nel panorama italiano, le Raise3D hanno un loro ecosistema software di stampa composto da slicing ideaMaker, il modello open-software ideaMaker Library e la gestione della stampa software RaiseCloud.

L'assistente EVE aiuta gli utenti a individuare e risolvere eventuali criticità, rendendo le stampanti affidabili e user-friendly.

La serie Pro3 è dotata di un estrusore modulare con doppia struttura di estrusione: ciò consente di stampare una varietà di filamenti, ridurre l'intasamento, e consentire il comodo smontaggio e la sostituzione di componenti.

L'Air Flow Manager filtra l'aria dalle scorie rilasciate e crea un ambiente stabile all'interno della camera di stampa.



La stampante 3D professionale Raise3D Pro3 ha un volume di stampa di 300x300x300mm (a singolo estrusore) e di 255x300x300mm (a doppio estrusore).



La stampante 3D professionale Raise3D Pro3 Plus ha un volume di stampa di 305x305x605mm (a singolo estrusore) e di 255x300x300mm (a doppio estrusore).

STAMPANTI 3D

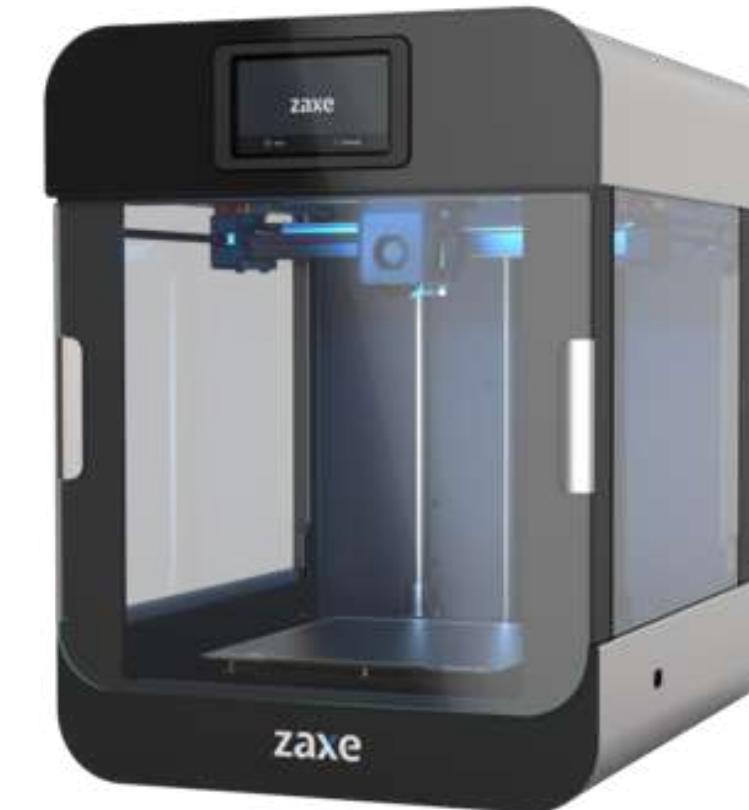
AVANTI

Zaxe X3 e Z3

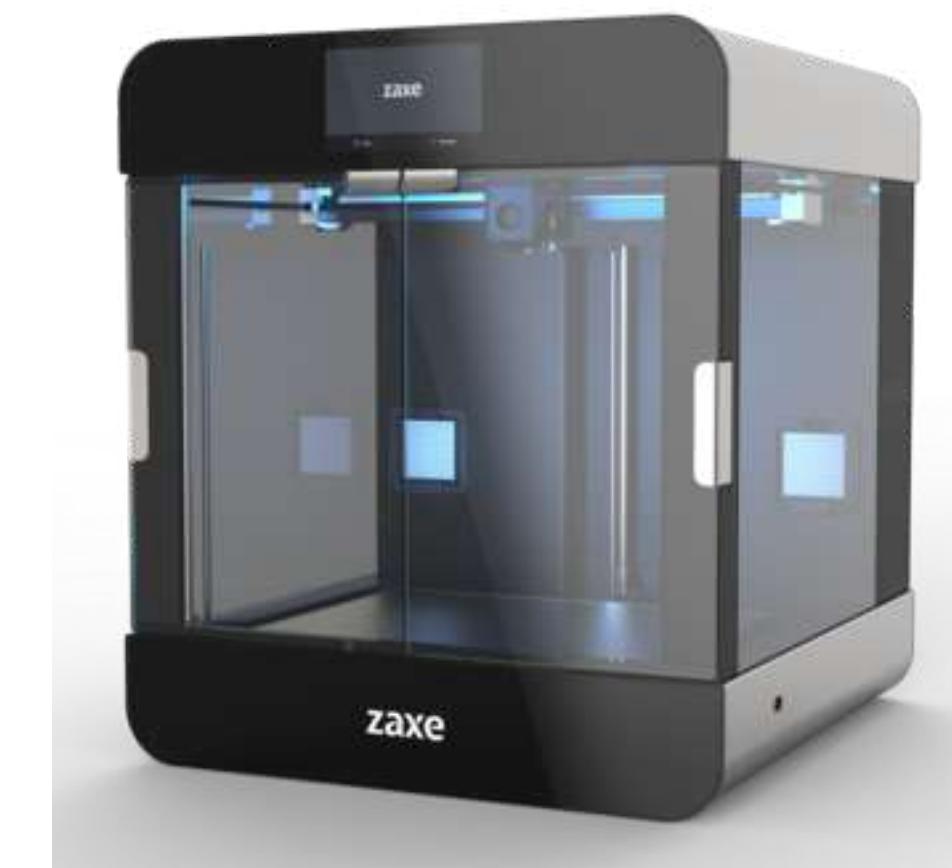
Con l'innovativo Core XY e un sistema di autocalibrazione automatico, le stampanti 3D Zaxe X3 e Z3 assicurano risultati professionali con il minimo sforzo.

Il loro scheletro in alluminio e vetro temperato le rende estremamente stabili durante l'attività di stampa.

Grazie a un'interfaccia intuitiva e alla possibilità di controllare da remoto l'andamento della stampa con i software xCloud e xDesktop, le stampanti 3D Zaxe X3 e Z3 sono adatte ai principianti dell'additive manufcturing.



Stampante 3D Zaxe Z3 ha un volume di stampa di 400x300x350mm.



Stampante 3D Zaxe X3 ha un volume di stampa di 220x230x250mm.



Formalabs

La stampante Pro3 Plus, come tutte le stampanti Raise3D, può connettersi con l'ecosistema software di stampa 3D di Raise3D, che include il software di slicing ideaMaker, il modello open-software ideaMaker Library e la gestione della stampa software RaiseCloud.

Inoltre, l'assistente EVE aiuta gli utenti a individuare e risolvere eventuali criticità, rendendo Raise3D Pro3 Plus una stampante affidabile e user-friendly.



La stampante 3D professionale Raise3D Pro3 ha un volume di stampa di 300x300x300mm (a singolo estrusore) e di 255x300x300mm (a doppio estrusore)

La stampante 3D professionale Raise3D Pro3 Plus ha un volume distampa di 305x305x605mm (a singolo estrusore) e di 255x300x300mm (a doppio estrusore)



SCANNER 3D

AVANTI

EinStar

Scanner 3D manuale conveniente, estremamente facile da usare.

Fornito co software Exstar e una custodia leggera per il trasporto una guida introduttiva per l'utente, markers di posizionamento, panno per pulire l'obiettivo, cinghia per il trasporto, alimentatore e cavo USB.



EinScan SE

Una singola scansione in modalità automatica a 360 gradi richiede soltanto 2 minuti.

Estremamente facile da usare, garantisce una scansione veloce e stabile, grazie ai numerosi marcatori e alla generazione di mesh dirette.

Einscan SE fornisce una precisione superiore a 0,1mm per ogni singola scansione!

EinScan SP

Scanner 3D desktop che consente di ottenere scansioni accurate. Estremamente facile da calibrare, garantisce una scansione veloce e stabile, grazie ai numerosi marcatori e alla generazione di mesh dirette.

EinScan SP assicura una precisione superiore ai 0,05mm per ogni singola scansione!



FLUX Beamo

Potente laser con il minimo ingombro di sempre. Beamo racchiude funzionalità che di solito trovi solo nelle taglierine laser di livello industriale per darti una potenza fuori misura.

Beamo ha lo stesso ingombro di quattro fogli di carta formato lettera e pesa meno di 22 chili. La sua super portabilità lo rende perfetto per essere trasportato ovunque.

Usa la videocamera HD integrata per visualizzare in anteprima l'area di lavoro e il pezzo in lavorazione dal vivo sul tuo laptop o telefono. Posiziona il tuo design esattamente dove vuoi e ottieni esattamente ciò che ti aspetti.



Il laser ultrasottile di Beamo da 30W incide fino a una profondità di 0,05 mm, con una risoluzione netta di 1.000 DPI, fino a una velocità di 300mm/s.

Beamo è dotato di un sistema di raffreddamento ad acqua integrato, che lo rende una macchina davvero compatta. Questo sistema di raffreddamento ad acqua a circuito chiuso circola in tutta la macchina, mantenendo tutti i componenti alla giusta temperatura.

Beamo è dotato di una potente ventola da 200 CFM (340 CMH) e di un tubo flessibile da 12 cm (4,7") di diametro per estrarre fumi e fumi attraverso una finestra o una presa d'aria.



Diamo vita alle tue idee, la stampa su Muro nella scuola

Rendere la scuola un ambiente di apprendimento a 360°, stimolare, suscitare attenzione, trasformare pareti di aule e corridoi in strumenti educativi.



La stampante verticale non è un semplice dispositivo di stampa a muro. La gestione della stampa, la configurazione semplice ed i colori CMYK, estremamente vividi, la rendono un vero e proprio pennello magico, capace di mettere su carta, o meglio su parete, i tuoi sogni clienti. Il tutto in alta risoluzione.



Scritte ed immagini motivazionali suggeriranno idee e rimarcheranno concetti del passato come fonte d'ispirazione. Forti concetti, alla portata di tutti, stampati sulle pareti della scuola per creare esperienze sensoriali.



WELDING SIMULATOR

AVANTI

Soluzione di formazione sulla saldatura

Soldamatic è una soluzione di addestramento basata sulla realtà aumentata all'avanguardia, collaudata, efficace e proprietaria alimentata da HyperReal SIM, una caratteristica brevettata esclusiva che fornisce l'esperienza di addestramento del simulatore di saldatura più realistica oltre alla saldatura vera e propria.



PRONTO ALL'USO

- Corsi e pratiche di saldatura incorporati.
- Accesso locale e remoto, in qualsiasi momento e da qualsiasi luogo
- Esperienza trasparente e coerente indipendentemente dalla connessione
- E-learning nel cloud o server locale

ALL'AVANGUARDIA

- La formazione di saldatura brevettata più realistica in realtà aumentata, fornisce una formazione efficiente ed efficace con pratiche illimitate
- Qualità della saldatura. Il simulatore di saldatura è parametrizzato in base alle pratiche; gli algoritmi "traducono" queste informazioni nel codice a cui viene applicata la simulazione.
- Apparecchiatura di saldatura reale: maschera di saldatura, pedale TIG e modalità di trasferimento
- Interazione in tempo reale tra formatore e studenti

FLESSIBILE

- Software per tutte le necessità, dal settore educativo al settore industriale
- Catalogo con più di 15 giunti di saldatura basati su esperienze reali nel settore
- Possibilità di sviluppare giunti di saldatura per procedure specifiche
- Gli insegnanti possono utilizzare i contenuti disponibili o crearne di propri



SIMULATORE WELD-VR

Il simulatore Weld-VR è uno strumento di formazione che consente di effettuare pratiche di saldatura realistiche in realtà virtuale.

Il suo sistema di rilevamento del movimento monitora i parametri di destrezza manuale dell'utente provando tutte le posizioni di saldatura. La sua interfaccia grafica e l'uso di torce di saldatura reali garantiscono un elevato grado di realismo.

CARATTERISTICHE

- Efficace
 - Possibilità di eseguire più volte gli stessi esercizi
 - Monitora i progressi degli allievi
- Veloce
 - Elimina i tempi di setup tra gli esercizi
 - Massimizza il tempo in arco per ogni tirocinante
- Economico
 - Durante un corso un allievo svolge circa 60 esercizi a settimana per diverse settimane
 - Il costo di ogni esercizio è di circa 2,00 €. Weld-VR consente di eliminare i costi di materiale per le esercitazioni
- Sicuro ed ecologico
 - Esercitazioni in tutta sicurezza soprattutto per i principianti
 - Riduzione di emissioni di carbonio, dei rifiuti metallici e delle emissioni di gas e energia





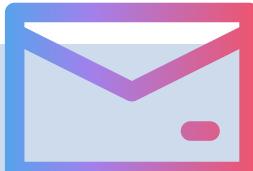
OBIETTIVI

Programmare un braccio robotico, confrontandosi circa le applicazioni reali della robotica. Sviluppare la capacità di collegare l'apprendimento disciplinare alla realtà, orientando al mondo del lavoro. Stimolare la curiosità degli studenti e rinforzare la loro motivazione, con modalità di apprendimento attivo. Incoraggiare la partecipazione, la collaborazione e l'inclusione, rinforzando le competenze trasversali. Vivere un'esperienza didattica interessante e fuori dagli schemi.

e.DO EXPERIENCE

e.DO Experience è un laboratorio di robotica per studenti che coinvolge e.DO Robot. Durante l'esperienza i partecipanti, suddivisi in gruppi e guidati da un formatore COMAU, verranno sfidati allo svolgimento di semplici attività con e.DO.

Per esempio, i partecipanti possono essere chiamati a controllare e a programmare il robot per eseguire operazioni di pick and place, cioè di presa, movimentazione e rilascio di piccoli oggetti.



PATENTINO STEM

Il Patentino STEM è una certificazione COMAU per studenti della Scuola Secondaria. Essa attesta che lo studente ha completato un percorso di 35 ore di attività STEM con la robotica a Scuola, durante le quali ha imparato ad utilizzare e.DO Robot per svolgere attività relative alla robotica, al coding e alla matematica.

IL PERCORSO DI 35 ORE È COMPOSTO DA:

- 1 ora di patto formativo
- 2 ore di introduzione a e.DO Robot
- 10 ore di robotica
- 10 ore di coding
- 10 ore di matematica
- 2 ore di esame



Al termine del percorso lo studente ha accesso all'esame online in piattaforma.
Al superamento dell'esame, lo studente ottiene il Patentino STEM (certificazione digitale).

PATENTINO STEM - Il percorso per la Scuola Secondaria di primo grado

ROBOTICA

- 1h Movimentazione in giunti
- 1h Movimentazione in giunti e pinza
- 1h Movimentazione in cartesiano
- 1h Attività di pick and place
- 1h Programmazione di un robot
- 1h Evoluzione dei robot industriali
- 1h Ripetere le operazioni
- 1h Utensili di lavoro: pennarello
- 1h Traiettorie
- 1h Ritardo di esecuzione

CODING

- 1h Blocchi di movimento e pinza
- 1h Imparare a stampare
- 1h Strutture condizionali
- 1h Archiviazione dei dati
- 1h Ripetere n volte
- 1h Operatori di confronto
- 1h Operatori logici
- 1h Variabili
- 1h Blocco "Count with"
- 1h Funzioni

MATEMATICA

- 1h Massimo comun divisore
- 1h Unità di misura dell'informatica
- 1h Disegnare nel piano cartesiano
- 1h Simmetrie nel piano cartesiano
- 1h Teorema di Pitagora nel piano cartesiano
- 1h Compito di realtà – travature reticolari
- 1h Fattore di scala
- 1h Equazioni di primo grado
- 1h Descrivere dati
- 1h Distribuzione di probabilità discreta

PATENTINO STEM - Il percorso per la Scuola Secondaria di secondo grado

ROBOTICA

- 1h Componenti di un braccio robotico
- 1h Movimento dei giunti e della pinza
- 1h Confronto fra movimento dei giunti e movimento cartesiano
- 1h Programmazione punto a punto
- 1h Attività ripetitive
- 1h Sistemi di riferimento tridimensionali
- 1h Utensili supplementari dell'end effector: pennarello
- 1h Traiettorie e movimento continuo
- 1h Angoli di Eulero
- 1h Evoluzione dei robot industriali

CODING

- 1h Blocchi di movimento e pinza
- 1h Blocchi di movimento in giunti e pinza
- 1h if - else
- 1h Ripetere n volte
- 1h Priorità delle condizioni
- 1h Ciclo "while"
- 1h Cicli annidati
- 1h Funzioni
- 1h Liste
- 1h Liste e funzioni matematiche

MATEMATICA

- 1h Rette nel piano cartesiano
- 1h Sistemi di riferimento 3D
- 1h Sistemi di equazioni
- 1h Raccogliere e rappresentare dati
- 1h Rette parallele e perpendicolari nel piano cartesiano
- 1h Grafico di una funzione
- 1h Geometria analitica - parabola
- 1h Geometria analitica - circonferenza
- 1h Descrivere dati
- 1h Distribuzione di probabilità discreta





PC CENTER
**SOLUZIONI
INFORMATICHE**

CONSULENZA

VENDITA

ASSISTENZA

PC CENTER BERGAMO S.r.l.
Via Arrigo Boito ,8 - 24040 STEZZANO (BG)
Tel. 035-4243043 - info@pccenter.it