

Catalogo

2024 | 2025

 **2F** multimedia
Editoria & Tecnologia



EDUCATION

Dispositivi

02. Dispositivi

I device come risorsa a scuola

Negli ultimi decenni, l'evoluzione tecnologica ha trasformato radicalmente il modo in cui apprendiamo e insegniamo. I dispositivi tecnologici come computer portatili, tablet e smartphone hanno assunto un ruolo centrale nell'ambito educativo, rivoluzionando l'approccio tradizionale alla didattica. Si tratta infatti non solo di strumenti di intrattenimento o di comunicazione, ma di risorse preziose all'interno delle aule scolastiche.

Innanzitutto, i dispositivi tecnologici offrono un accesso illimitato alle risorse educative online. Gli studenti possono accedere a enciclopedie digitali, libri e materiali didattici provenienti da tutto il mondo. Questa vasta fonte di informazioni consente agli educatori di arricchire i contenuti delle lezioni e di offrire agli studenti una prospettiva globale sui vari argomenti. Inoltre, favorisce lo sviluppo delle abilità di ricerca critica, incoraggiando gli studenti a valutare e analizzare le informazioni in modo autonomo.

Le applicazioni e i programmi educativi consentono agli insegnanti di adattare il materiale didattico alle esigenze specifiche di ciascuno studente. In questo modo è possibile fornire percorsi di apprendimento personalizzati che tengano conto delle diverse abilità, velocità e stili di apprendimento individuali, promuovendo un ambiente educativo inclusivo. Inoltre, l'integrazione dei dispositivi tecnologici facilita la comunicazione tra docenti, studenti e genitori. Piattaforme online, e-mail e app dedicate consentono una comunicazione più rapida ed efficiente, fornendo un canale diretto per condividere informazioni sul progresso degli studenti, assegnazioni e notizie relative alla scuola. Questo miglioramento nella comunicazione contribuisce a creare una partnership più stretta tra scuola e famiglia, fondamentale per il successo degli studenti.

Scuola 4.0

Interattività

Audio Video

All-in-One

Device

Notebook | Chromebook

Lenovo offre gli strumenti di apprendimento ideali, in grado di gestire qualunque attività: fare compiti a casa, leggere e persino divertirsi! Scopri la gamma completa dei notebook ultrasottili, tablet, dispositivi convertibili e Chromebook firmati Lenovo.

Lenovo

Notebook Essential

Codice	Modello	Processore	Display	RAM	SSD
83A0006KIX	V14 G4 IRU	Intel i5-13420H	14"	8GB	256GB
83A0007PIX	V14 G4 IRU	Intel i5-13420H	14"	16GB	512GB
83A1008RIX	V15 G4 IRU	Intel i5-13420H	15.6"	8GB	512GB
83A20017IX	V17 G4 IRU	Intel i7-1355U	17.3"	16GB	512GB

Notebook 14" | 15,6" | 17,3"

11 PRO

Full HD



Intel i5/i7 Processore
8-16GB RAM
256-512GB SSD

Notebook Essential

Codice	Modello	Processore	RAM	SSD	OS
82C7S01Q00	V15 AMD	AMD Ryzen3 3250U	4GB	256GB	Windows 10 Pro National Academic
82C7S01Q00+	V15 AMD	AMD Ryzen3 3250U	8GB		Windows 10 Pro National Academic
82C5S01800	V15 IIL	Intel Core i3 1005G1	4GB	256GB	Windows 10 Pro
82C5S01800+	V15 IIL	Intel Core i3 1005G1	8GB		Windows 10 Pro

Notebook 15,6"

Full HD



AMD Ryzen3 Intel i3/i5 Processore
4-8GB RAM
256GB SSD

Chromebook 255 GB

Codice	Modello	Processore	RAM	SSD	OS
82W4000KIX	500e Yoga Gen 4	Intel core N200	8GB	128GB	Chrome
82W4000NIX		Intel core N100	8GB	64GB	
82W2000BIX	300e Yoga Gen 4	MediaTek Kompanio 520	4GB	64GB	Chrome CEU
82W00002IX	V15 IIL	MediaTek MT8186	8GB	32GB	
82W2000BIX	8GB		8GB	64GB	

Chromebook 15,6"

Full HD



MediaTek Intel Processore
4-8GB RAM
32-64-128GB SSD

Device

Tablet | Accessori | Desktop | All in One

Lenovo

Tablet

Codice	Descrizione
ZAAM0138SE	Tab M10 Plus 3rd Gen 10,61" WIFI Android 12 128GB
ZAAN0125SE	Tab M10 Plus 3rd Gen 10,61" LTE Android 12 128GB
ZAAE0023SE	Tab M10 3rd Gen 10.1" WIFI Android 11 32GB

Tablet

Full HD



Intel 13/15 Processore
250GB RAM
250GB SSD

Accessori Fortis G10\G7

Codice	Descrizione
ZG38C03900	Custodia Folio per Tab M10 3 Gen
ZG38C03903	Custodia Folio per Tab M10 Plus 3 Gen

Tablet

Full HD



Intel 13/15 Processore
250GB RAM
250GB SSD

Codice	Descrizione
ZG38C04479	Active Pen 3 2023
4Y50R20863	Mouse USB
4Y41C68662	Tastiera USB

Accessori




Soluzione Personalizzabile

All-in-One

La soluzione perfetta per coloro che cercano un All-in-One di alta qualità. Lenovo offre un'ampia gamma di opzioni di design, dimensioni dello schermo e funzionalità avanzate che si adattano perfettamente a qualsiasi esigenza. Grazie alla vasta scelta di modelli, puoi trovare l'All-in-One più adatto alle tue esigenze di utilizzo quotidiano, garantendo una produttività elevata e un'esperienza utente di alta qualità. Contattaci per maggiori informazioni!

Desktop

La serie ThinkCentre offre una vasta gamma di opzioni per soddisfare le esigenze di ogni tipo di utenza. Dal laboratorio alla segreteria, grazie al loro design compatto e alle funzionalità avanzate, i desktop della serie ThinkCentre offrono prestazioni elevate in qualsiasi contesto. Un'ampia scelta di opzioni di processori, memoria RAM e capacità di archiviazione li rende la scelta ideale per chiunque cerchi un prodotto affidabile e performante.



Tiny
Tower
Small

Scrivi a educational@liga.it e ti proporremo una soluzione All-in-One su misura per le tue esigenze.

Device

Notebook | Chromebook | Monitor

I notebook HP hanno un design elegante e sottile, una tecnologia di ultima generazione e possono essere usati in qualsiasi contesto. Affidabili ed efficienti, sono proposti in una vasta gamma di allestimenti e configurazioni.



Notebook 255

Codice	Modello	Processore	RAM	SSD
2VOR0ES	G8	Ryzen5	8GB	256GB
2VOQ8ES		Ryzen3	8GB	256GB
2VOQ5ES		Athlon Silver	4GB	256GB

Notebook G8 15,6"

10 PRO

Full HD

Ryzen 3-5
Athlon Silver
Processore

4-8GB
RAM

256GB
SSD

Notebook 250

Codice	Modello	Processore	RAM	SSD	OS
724G1EA	G9	Intel i5	16GB	512GB	Windows 11 PRO Academic K12
6S7S1EA	G9	Intel i5	8GB	512GB	Windows 11 PRO Academic K12
6F216EA	G9	Intel i5	16GB	512GB	Windows 11 PRO
43W14EA	G8	Intel i3	4GB	256GB	Windows 10 PRO
27J99EA	G8	Intel i5	8GB	256GB	FreeDOS
2VOP3ES	G8	Intel i3	4GB	256GB	Windows 10 PRO
1Q3C6ES	G7	Intel i3	4GB	256GB	Windows 10 PRO DVD-RW

Notebook 15,6"

Full HD

Intel i3-i5
Processore

4-16GB
RAM

256-512GB
SSD

Chromebook Fortis G10/G7

Codice	Modello	Processore	RAM	SSD	OS
4L1C6EA	G10	Celeron N5100	8GB	64GB	Chrome OS
4L1J6EA	G7- Touch				

Chromebook 14"

Full HD

Celeron
Processore

8GB
RAM

64GB
SSD

Monitor SERIE: P24\27 G5

Codice	Modello	Display
64X66AT	G5	23,8"

Monitor 23,8" \ 27"

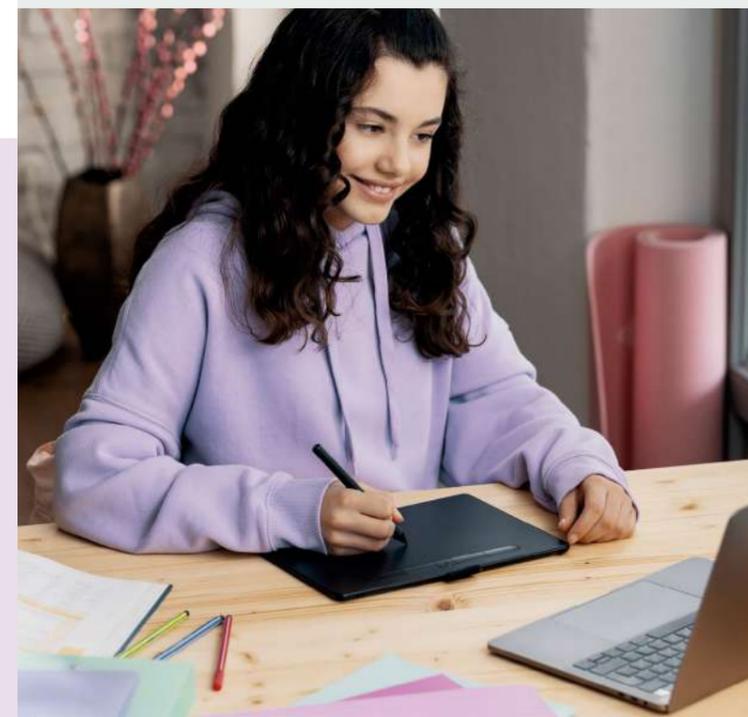
Full HD



Impara e insegna ovunque ti trovi.

Display interattivi e tavolette che consentono di usare contenuti didattici in formato digitale allo stesso modo di una lavagna, a scuola o a casa.

Raccomandato dagli insegnanti.
Testato dagli studenti.



wacom®

- Le tavolette con penna e i display Wacom aiutano gli insegnanti e gli studenti ad adattare ogni giorno di scuola al metodo digitale.
- Risolvere equazioni matematiche interagendo con il resto della classe, disegnare mappe concettuali, prendere appunti e note durante una lezione è molto più semplice.
- Basta collegare la tavoletta o il display ad un computer per renderli vere e proprie lavagne digitali.
- La penna, priva di batterie, resta lo strumento per scrivere ed imparare, per eccellenza. Le penne Wacom non necessitano di carica o di pile.
- Tanti utili software sia edu che creativi già inclusi per collaborare ed interagire in tempo reale con tutta la classe.



Wacom One

- Display interattivo da 13" con penna, per disegnare e scrivere come su carta.
- Utilizzato come lavagna virtuale da studenti e professori, per grafici, equazioni e correzione compiti.

- Funziona con Chromebook.
- Compatibile con PC, Mac ed alcuni dispositivi Android.



Wacom Intuos Bluetooth

- Tavoletta con penna che facilita lo studio ed aumenta la creatività.
- Disponibile in versione Small e Medium.

- Compatibile con Windows, Mac e Chromebook e alcuni dispositivi Android.



One by Wacom

- Prendi appunti durante le lezioni in modo smart.
- Ideale per annotare e fare schizzi.
- Disponibile in versione Small e Medium.

- Compatibile con Windows, Mac e Chromebook.

wacom.com

Tavolette grafiche

I prodotti Wacom rappresentano l'eccellenza nel campo delle tavolette grafiche e delle penne digitali. Il marchio è rinomato per l'innovazione, la precisione e la qualità ineguagliabile. La gamma Wacom comprende una vasta selezione di proposte progettate per soddisfare le esigenze dei creativi, siano essi professionisti o studenti. Le tavolette grafiche Wacom offrono una superficie di lavoro intuitiva e reattiva, mentre le penne digitali, grazie alla loro tecnologia avanzata, supportano un'accuratezza straordinaria: l'ideale per il disegno digitale, l'editing delle immagini e la modellazione 3D.

Tavolette Grafiche

Codice	Descrizione
CTL-4100K-S	Intuos Small
CTL-4100WLK-S	Intuos Small Bluetooth
CTL-6100WLK-S	Intuos Medium Bluetooth

Tablet per firma digitale

Codice	Descrizione
STU540	Il tablet a colori per firma elettronica
STU540-CH2	Il tablet a colori per firma elettronica + Software Sign Pro PDF

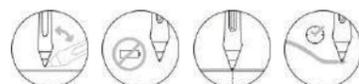
Tavolette grafiche con display

Codice	Descrizione
DTK2260KOA	Wacom Cintiq 22

Scegli il dispositivo più adatto a te in base a dimensioni dello schermo, ingombro del display e facilità di trasporto, secondo le tue esigenze. Tutti i modelli ti consentono di sperimentare la comodità di lavorare direttamente su schermo con la penna sensibile alla pressione.

Accessori

Codice	Descrizione
KP504E	Penna Pro Pen 2



WACOM®



Postazione di ricarica

Gli armadi della linea P-Case, in acciaio e con serratura di sicurezza certificata TÜV, sono l'accessorio ideale per riporre e/o ricaricare il notebook di classe. Pensati per il fissaggio a parete, caratterizzati da un design compatto e lineare, con pareti in metallo e un vano inferiore passacavi, sono la soluzione ideale per ogni ambiente.

Codice	Descrizione
P-CASE_PR+	Armadio di sicurezza a parete con presa multipla integrata, 4 punti di alimentazione e vano per alimentatore
P-CASE_SP	Armadio di sicurezza a parete con vano inferiore per posizionamento dell'alimentatore e passaggio di cavi di collegamento



Armadio di ricarica

L'armadio di ricarica HELGI OmniBox 12 può essere installato a parete o posizionato su di un piano. OmniBox è in grado di ricaricare contemporaneamente 12 dispositivi mobili, siano essi laptop, tablet, notebook o Chromebook con schermo fino a 15,6". L'armadio, realizzato in metallo, è dotato di uno scompartimento frontale con doppie ante retraibili nel corpo dell'unità e serratura di sicurezza, 12 paratie divisorie in plastica dotate di passacavi integrati e due pratiche impugnature laterali per facilitarne il trasporto.

Codice	Descrizione
HOMNB12	OmniBox 12 - Armadio di ricarica, da posizionare a parete o su piano
HOMNB14	OmniBox 14 - Armadio di ricarica, da posizionare a parete o su piano



Sicuro



Compatibile



DIMENSIONE
62 x 47 x 50



Contiene fino a **12 dispositivi** fino a 15,6"

HELGI
THE DIGITAL COURTYARD



Trolley di ricarica VR

Il Trolley di HELGI OmniVR 6 è adatto alla ricarica di 6 set di dispositivi VR, visori e controller. Il Trolley è composto da una protezione esterna resistente agli urti, alla polvere e all'umidità (IP67), mentre all'interno gli alloggiamenti sono modellati in morbida schiuma. La centralina è dotata di pratici LED per un'indicazione visiva dello stato di ricarica; inoltre, il trolley dispone di un sistema di raffreddamento integrato per mezzo di ventola. La maniglia e le ruote lo rendono facile da trasportare.

Codice	Descrizione
HOMTRVR6	OmniVR 6 - Trolley di ricarica per 6 set di visori VR e controller, resistente a urti, polvere e umidità



Contiene fino a **6 visori**
Controller Compresi



Meta Quest PICO
Prodotto compatibile

HELGI
THE DIGITAL COURTYARD

Carrelli di ricarica



Provvedere alla ricarica e alla sincronizzazione di tutti i dispositivi è fondamentale per evitare perdite di tempo e interruzioni delle attività scolastiche. I Carrelli di ricarica HELGI della linea Omnichart sono ideati per poter riporre e ricaricare fino a 36 dispositivi mobili, siano essi laptop o tablet, con una dimensione massima dello schermo di 15.6". I divisori rimovibili permettono di adattare il prodotto anche alla ricarica di dispositivi e accessori diversi come i visori VR. La centralina integrata consente di programmare le fasi di ricarica suddividendole a intervalli regolari tra diversi gruppi di dispositivi, evitando sovraccarichi della rete elettrica. Tutti i carrelli sono muniti di maniglie per il trasporto e di due serrature di sicurezza sulle ante frontali e sul retro.

Omnichart 36 STANDARD

Progettato per trasportare e ricaricare notebook, tablet e visori di realtà aumentata in modo efficiente, Omnichart dispone di 36 alloggiamenti modulari, 4 ruote piroettanti per la massima mobilità e due sportelli richiudibili a chiave per la sicurezza, offrendo flessibilità, resistenza e protezione avanzate. La sua parte superiore presenta un pratico ripiano con un alloggiamento nascosto, garantendo un accesso agevole al contenuto grazie all'apertura a pistoncini. Omnichart 36 rappresenta la soluzione completa per chi cerca un modo sicuro ed efficiente per gestire i dispositivi tecnologici di classe.



Omnichart 36

DIMENSIONE
63x54,6x87 cm

RICARICA FINO A
36 dispositivi



Scomparti con serratura di sicurezza



Prodotto compatibile con vari device

Codice	Descrizione
HLGOMN36BLWH	Unità di alloggiamento e ricarica max 36 device con divisori rimovibili

Omnichart UV 36

La caratteristica distintiva dell'Omnichart UV 36 è costituita dalle 6 lampade UV integrate che sterilizzano i dispositivi riposti al suo interno garantendo un ambiente igienico e sicuro. Questo rende l'Omnichart UV 36 non solo efficiente ma anche all'avanguardia nella cura della pulizia e della sicurezza dei dispositivi tecnologici di classe.



Omnichart UV 36

DIMENSIONE
63x54,6x87 cm

RICARICA FINO A
36 dispositivi



Scomparti con serratura di sicurezza



Prodotto compatibile con vari device

Codice	Descrizione
HLGOMUV36BW2	Unità di alloggiamento e ricarica max 36 device con divisori rimovibili e 3 lampade UV

Sterilizzatore UV
uccide il 99,9% dei batteri

Omnichart GO 36

Progettato appositamente per adattarsi ad ambienti più piccoli, questo carrello mantiene la stessa resistenza e versatilità della sua controparte più grande, garantendo al contempo un'organizzazione efficiente e un accesso rapido. Omnichart GO 36 è la scelta ideale per chi cerca un'affidabile soluzione mobile, concentrando l'attenzione sulla sua compattezza senza compromettere funzionalità e praticità.



Omnichart GO 36

DIMENSIONE
63x54,6x87 cm

RICARICA FINO A
36 dispositivi



Scomparti con serratura di sicurezza



Prodotto compatibile con vari device

Codice	Descrizione
HOMNGO36WB	Unità di alloggiamento e ricarica max 36 device compatto con divisori rimovibili
HOMNGO36WBV	Unità di alloggiamento e ricarica max 36 device compatto con divisori rimovibili e ventole

Carrelli di ricarica



Laptop | Alloggiamento Verticale

I carrelli LapCabby sono la soluzione perfetta per la ricarica dei dispositivi di classe, siano essi smartphone, tablet o computer. I pratici maniglioni colorati e le ruote piroettanti li rendono facilmente spostabili da una zona all'altra, senza alcuno sforzo. L'ampiezza della gamma e le opzioni disponibili fanno delle soluzioni firmate LapCabby un punto di riferimento in quanto a versatilità. I prodotti si differenziano per il numero di scompartimenti, per il posizionamento dei device, per la tipologia dei device alloggiati e per il tipo di struttura.



Alloggiamento Verticale

Codice	Colore	Linea	Dimensione	Dispositivi	Slot	Alloggiamento	Ricarica
LAP10VBL-EU	●	LapCabby	620x705xH1105mm	Laptop fino a 17"	10	Verticale 470x350xH60mm	AC
LAP10VCH-EU	●						
LAP10VLI-EU	●						
LAP10VOR-EU	●						



Codice	Colore	Linea	Dimensione	Dispositivi	Slot	Alloggiamento	Ricarica di corrente
LAP15VBL-EU	●	LapCabby	1020x705xH1105 mm	Laptop fino a 17"	15	Verticale 470x350xH60 mm	AC
LAP15VCH-EU	●						
LAP15VLI-EU	●						
LAP15VOR-EU	●						



Codice	Colore	Linea	Dimensione	Dispositivi	Slot	Alloggiamento	Ricarica
LAP16VCBL-EU	●	LapCabby	620x705xH1105mm	Laptop fino a 17"	16	Verticale 320x460xH43 mm	AC
LAP16VCH-EU	●						
LAP16VCLI-EU	●						
LAP16VCOR-EU	●						
LAP16VCPU-EU	●						

Carrelli di ricarica

Laptop | Alloggiamento Verticale - Orizzontale



Codice	Colore	Linea	Dimensione	Dispositivi	Slot	Alloggiamento	Ricarica
LAP16VCUSBCBL-EU	●	LapCabby	620x705xH1105mm	Laptop fino a 17"	16	Verticale 470x350xH60mm	AC
LAP16VCUSBCCH-EU	●						
LAP16VCUSBCLI-EU	●						
LAP16VCUSBCOR-EU	●						



Codice	Colore	Linea	Dimensione	Dispositivi	Slot	Alloggiamento	Ricarica
LAP20VBL-EU	●	LapCabby	620x705xH1105mm	Laptop fino a 17"	20	Verticale 470x350xH60mm	AC
LAP20VCH-EU	●						
LAP20VLI-EU	●						
LAP20VOR-EU	●						



Codice	Colore	Linea	Dimensione	Dispositivi	Slot	Alloggiamento	Ricarica
LAP32VBL-EU	●	LapCabby	1020x705xH1105 mm	Laptop fino a 17"	32	Orizzontale 425x345xH42 mm	AC
LAP32VCH-EU	●						
LAP32VLI-EU	●						
LAP32VOR-EU	●						

Carrelli di ricarica

Laptop | Alloggiamento Orizzontale



LAP32HBL-EU

LAP16HBL-EU

LAPUNICAB32HBL-EU

LAPUNICAB20HBL-EU

Codice	Colore	Linea	Dimensione	Dispositivi	Slot	Alloggiamento	Ricarica
LAP16HBL-EU	●	LapCabby	860x705xH1210 mm	Laptop fino a 17"	16	Orizzontale 510x340xH50 mm	AC
LAP16HCH-EU	●						
LAP16HLI-EU	●						
LAP16HOR-EU	●						
LAP32HBL-EU	●		1290x705xH1210 mm	Laptop fino a 17"	32	Orizzontale 510x340xH50 mm	
LAP32HCH-EU	●						
LAP32HLI-EU	●						
LAP32HOR-EU	●						
LAPUNICAB20HBL-EU	●	UniCabby	620x510xH1180 mm	Laptop fino a 15"	20	Orizzontale 350x255xH30 mm	
LAPUNICAB32HBL-EU	●				32		

Carrelli di ricarica MINI

Laptop | Alloggiamento Verticale



Codice	Colore	Linea	Dimensione	Dispositivi	Slot	Alloggiamento	Ricarica
LAPM20VBL-EU	●	LapCabby Mini	620x705xH1105 mm	Laptop 14" 20 slot	Laptop 17" 10 slot	Verticale 360x450xH50 mm	AC
LAPM20VCH-EU	●						
LAPM20VLI-EU	●						
LAPM20VOR-EU	●						

Carrelli di ricarica MINI

Laptop | Alloggiamento Verticale



Codice	Colore	Linea	Dimensione	Dispositivi		Alloggiamento	Ricarica
LAPM32VBL-EU	●	LapCabby Mini	1020x705xH1105 mm	Laptop 14" 32 slot	Laptop 17" 16 slot	Verticale 360x450xH50 mm	AC
LAPM32VCH-EU	●						
LAPM32VLI-EU	●						
LAPM32VOR-EU	●						

Carrelli di ricarica

Tablet | Alloggiamento Orizzontale

Le versioni C&S (Charge & Sync), oltre alla ricarica dei device, consentono anche la sincronizzazione dei dispositivi.



LAPTABCAB16HCBL
LAPTABCAB16HCBLC&S
LAPLYT20SDTABUSMBBBL
LAPLYT20SDTABUSMBBBL
LAPLYT20SDTABUSBCMBBL

Codice	Linea	Dimensione	Slot	Ricarica	Ripiani
LAPTABCAB16HCBL	TabCabby	620x440xH1000 mm	16	AC	Orizzontale 230x335xH40 mm
LAPTABCAB16HCBLC&S				USB	
LAPLYT20SDTABUSMBBBL	Lyte	560x600xH836 mm	20	USB	

Carrelli di ricarica

Tablet | Alloggiamento Verticale - Orizzontale



LAPTABCAB20VBL



LAPTABCAB20VBLC&S



Codice	Colore	Linea	Dimensione	Dispositivi	Slot	Alloggiamento	Ricarica
LAPTABCAB20VBL	●	LapCabby	700x550xH1010 mm	Tablet 11"	20	Verticale 200x285xH25 mm	AC
LAPTABCAB20VBLC&S	●						USB



LAPTABCAB32HCBL
LAPLYT30SDTABUSMBBBL
LAPLYT30SDTABUSMBBBL
LAPTABCAB32HCBLC&S

Codice	Linea	Dimensione	Slot	Ricarica	Ripiani
LAPTABCAB32HCBL	TabCabby	835x440xH1000 mm	32	AC	Orizzontale 445x335xH40 mm
LAPLYT20SDTABUSBCMBBL	Lyte	560x600xH1136 mm	20	USB C	Orizzontale 230x305xH30 mm
LAPLYT30SDTABUSMBBBL			30	USB A	
LAPLYT30SDTABUSBCMBBL	USB C				
LAPTABCAB32HCBLC&S	TabCabby	835x440xH1000 mm	32	USB A	Orizzontale 445x335xH40 mm
LAPTABCAB32CHCBLC&S				USB C	

Armadi di ricarica

Laptop | Alloggiamento Verticale - Orizzontale



Codice	Linea	Dimensione	Dispositivi	Slot	Alloggiamento	Ricarica
LAPLYTE10WDUBL	Lyte	660x205xH905 mm	Laptop 14"	10	Verticale 400x250xH47 mm	AC



LAPLYTE10SD

LAPLYTE10SDUSBBL

LAPLYTE10SDBMBL



LAPLYTE10SDUSBMBBL

LAPLYTE10MD



Codice	Linea	Dimensione	Dispositivi	Slot	Alloggiamento	Ricarica
LAPLYTE10SD	Lyte	540x525xH720 mm	Laptop 15.6"	10	Orizzontale 300x450xH50 mm	AC
LAPLYTE10SDUSBBL						USB
LAPLYTE10SDBMBL		AC				
LAPLYTE10SDUSBMBBL		USB				
LAPLYTE10MD		540x525xH720 mm			Orizzontale 400x420xH50 mm	AC

Armadi di ricarica

Laptop | Alloggiamento Orizzontale



LAPLYTE10SD

LAPLYTE10SDUSBBL

LAPLYTE10SDUSBMBBL

LAPLYTE10SDBMBL

LAPLYTE10MD

Codice	Linea	Dimensione	Dispositivi	Slot	Alloggiamento	Ricarica
LAPLYTE10SD	Lyte	540x525xH720 mm	Laptop 15.6"	10	Orizzontale 300x450xH50 mm	AC
LAPLYTE10SDUSBBL						USB
LAPLYTE10SDBMBL		AC				
LAPLYTE10SDUSBMBBL		USB				
LAPLYTE10MD		540x525xH720 mm			Orizzontale 400x420xH50 mm	AC

Armadi di ricarica

Tablet | Alloggiamento Verticale



LAPDESKCAB16

LAPGO2M10WDBL

LAPLYTE10WDSP

LAPLYTE10WDUSBCBL

Codice	Linea	Dimensione	Dispositivi	Slot	Alloggiamento	Ricarica
LAPDESKCAB16	DeskCabby	535x403xH355 mm	Tablet 12"	16	Verticale 235x265xH21 mm	USB
LAPLYTE10WDUSBCBL	Lyte	535x403xH355 mm	Tablet 11"	10	Verticale 300x200xH30 mm	USB
LAPLYTE10WDSP		580x225xH925 mm	Tablet 13"	10	Verticale 350x245xH55 mm	AC
LAPGO2M10WDBL	Go 2	478x260xH856 mm	n° 2 borse	10	Verticale 155x230xH28 mm	USB

Armadi di ricarica

Laptop | Alloggiamento Orizzontale



Codice	Linea	Dimensione	Dipositivi	Slot	Alloggiamento	Ricarica
LAPLYTE16SD	Lyte	540x525xH1100 mm	Laptop 15.6"	16	Orizzontale 300x450xH50 mm	AC
LAPLYT16SDMSBL		570x610xH715 mm			Orizzontale 420x300xH40 mm	
LAPLYT16SDMSMBBL		570x610xH840 mm				
LAPLYTE16MD		540x525xH1100 mm				
LAPLYTE16MDBLKL						



Codice	Linea	Dimensione	Dipositivi	Slot	Alloggiamento	Ricarica
LAPLYT20SDMSBL	Lyte	570x610xH855 mm	Laptop 15.6"	20	Orizzontale 420x300xH40 mm	AC
LAPLYT20SDMSMBBL		570x610xH1005 mm				

Codice	Linea	Dimensione	Dipositivi	Slot	Alloggiamento	Ricarica
LAPLYT32DDLAPMSMBP7BL	Lyte	1087x560xH840 mm	Laptop 15.6"	32	Orizzontale 420x300xH40 mm	AC
LAPLYT32DDCBMSMBP7BL		822x672xH840 mm	Laptop 15.6"		Orizzontale 300x410xH38 mm	

Armadi di ricarica

Tablet | Visori | Smartphone | Alloggiamento Orizzontale



Codice	Linea	Dimensione	Dispositivi	Slot	Alloggiamento	Ricarica
LYTE5SDMINIBL-EU	Lyte	427x402xH465 mm	Tablet 11"	5	Orizzontale 250x340xH50 mm	AC
LAPLYTE5SDMINIUSBBL		427x402xH465 mm	Tablet 11"	5	Orizzontale 250x340xH50 mm	USB C/A



Codice	Linea	Dimensione	Dispositivi	Slot	Alloggiamento	Ricarica
LAPLYTE10SDMINI	Lyte	490x405xH720 mm	Tablet 11"	10	Orizzontale 250x340xH50 mm	AC
LAPLYTE10SDMINIUSBBL		490x405xH720 mm	Tablet 11"	10	Orizzontale 250x340xH50 mm	USB C/A
LAPLYTE10MDMINI		420x390xH1010 mm	Tablet 10"	10	Orizzontale 280x300xH83 mm	AC
LAPLYTE10WD		530x185xH1025 mm	Tablet 11"	10	Orizzontale 300x200xH30 mm	AC
LAPLYT10SDTABUSBBL		325x540xH360 mm	Tablet 11"	10	Orizzontale 235x305xH30 mm	USB C/A
LAPLYT10SDTABUSCBLL		325x540xH360 mm	Tablet 11"	10	Orizzontale 235x305xH30 mm	USB C/A

Armadi di ricarica

Tablet | Visori | Smartphone | Alloggiamento Orizzontale

Sportello Retrattile



LAPLYT20SDTABUSBBL

LAPLYT20SDTABUSBBL

LAPLYT20SDTABUSBCBL

LAPPLY15MDPLCH

Codice	Linea	Dimensione	Dispositivi	Slot	Alloggiamento	Ricarica
LAPPLY15MDPLCH	Lyte	420x390xH1800 mm	Tablet 11"	15	Orizzontale 280x300xH83 mm	AC
LAPLYT20SDTABUSBBL		325x540xH660 mm		20	Orizzontale 230x305xH30 mm	USB C/A
LAPLYT20SDTABUSBCBL		325x540xH960 mm		30		USB C/A
LAPLYT30SDTABUSBBL				USB C/A		
LAPLYT30SDTABUSBCBL				USB C/A		



Visori

Codice	Linea	Dimensione	Dispositivi	Slot	Alloggiamento	Ricarica
LAPLYTE16DDVRUSBMBBL	Lyte	1087x560xH984 mm	Visori	16	Orizzontale 223x300xH178mm	USB A
LAPLYT20SDTABUSBBL						USB C



LAPLYT10SDMPUSBBL

LAPLYT10SDMPUSBCBL

LAPLYT16WDMPUSBBL

LYT20SDMPUSBBL
LAPLYT20WDMPUSBBL

LAPLYT20WDMPSPUSBCBL
LAPLYT30WDMPSPUSBBL

Smartphone

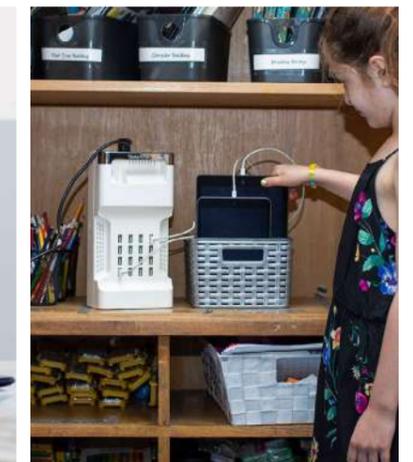
Codice	Linea	Dimensione	Dispositivi	Slot	Alloggiamento	Ricarica
LAPLYT10SDMPUSBBL	Lyte	225x440xH360 mm	Tablet 7"	10	Orizzontale 130x205xH30mm	USB A
LAPLYT10SDMPUSBCBL		225x440xH360 mm	Tablet 7"	10	Orizzontale 130x205xH30mm	USB C
LAPLYT16WDMPUSBBL		380x233xH557 mm	Tablet 7"	16	Orizzontale 250x115xH30 mm	USB A
LYT20SDMPUSBBL		315x440xH360 mm	Tablet 7"	20	Orizzontale 220x205xH30mm	USB A
LAPLYT20WDMPUSBBL		530x185xH1025 mm	Tablet 11"	20	Orizzontale 300x210xH60mm	USB A
LAPLYT20WDMPSPUSBCBL		580x225xH925 mm	Tablet 13"	20	Orizzontale 350x210xH60mm	USB C
LAPLYT30WDMPSPUSBBL		580x225xH925 mm	Tablet 13"	30	Orizzontale 350x210xH60mm	USB A

Borse e Trolley di ricarica

Tablet | Visori | Smartphone



Codice	Linea	Dimensione	Dispositivi	Slot	Alloggiamento	Ricarica
LAPGO2+	Lyte	500x360xH480 mm	Laptop 15.6"	16	Verticale 420x250xH360 mm	AC
LAPGOCAB16CO		490x835xH375 mm	Tablet 11"	16	Verticale 223x300xH178mm	USB A
LAPGOCAB16CS		570x810xH375 mm	Tablet 11"	16		USB A



Codice	Linea	Dimensione	Dispositivi	Slot	Alloggiamento	Ricarica
LAPGO2MINIKIT	Go 2	165x320xH180 mm	Tablet 13"	5	Verticale 155x230xH28 mm	SB C/A
LAPGO2MINIUSB		165x320xH180 mm				
LAPBOOST16CO	Boost	145x90xH285 mm	Vari	16	-	USB A
LAPBOOST16CS			Vari			

Microfoni “da lancio”



Catchbox è un microfono wireless pensato per essere “lanciato” in maniera sicura all'interno dell'aula. Si tratta di un microfono dalla struttura cilindrica inserito all'interno di un cubo ricoperto di materiale morbido e antiurto, nato per trasformare la comunicazione in un'esperienza divertente e coinvolgente. Grazie alla sua forma e alla sua composizione, Catchbox è lo strumento ideale per poter trasformare un dibattito, una discussione o un momento di condivisione di idee in un'attività originale e dinamica. Basterà lanciare la Catchbox alla persona che vuole prendere la parola e il gioco è fatto! Oltre alle sue quattro colorazioni standard blu, giallo, rosso e grigio, Catchbox offre la possibilità di diventare unico: inserisci il codice personalizzazione dedicato e segnalaci il tuo colore preferito o allega la tua immagine/il tuo logo al momento dell'ordine per personalizzare il tuo Catchbox.



Codice	Colore
MOD-BL	●
MOD-YE	●
MOD-RD	●
MOD-GR	●

Catchbox MOD

Catchbox Mod è un modulo “entry level” che converte i trasmettitori senza filo già presenti in classe o a scuola in microfoni lanciabili. È facile integrare Catchbox Mod in qualsiasi evento dove sia già disponibile una configurazione microfonica wireless funzionante. I cavi adattatori sono stati appositamente progettati per assicurare la piena compatibilità con i trasmettitori di tutte le principali marche sul mercato. Contattaci alla mail education@ligrat.it per avere la lista completa dei trasmettitori compatibili!



Microfoni “da lancio”



Catchbox PLUS

Catchbox Plus è un potente sistema microfonico wireless che offre una resa audio di alta qualità. Due microfoni unici, uno a Clip lavalier e un CUBO lanciabile antiurto, faranno sentire forte e chiara la voce di tutti i partecipanti, relatori e pubblico. Il sistema audio è progettato per essere intuitivo e coinvolgente, ma anche facile da gestire e mantenere. Adatto ad ogni occasione, dalle semplici riunioni alle installazioni multi-room, Catchbox Plus è comunemente usato in conferenze, aule, sale riunioni aziendali e altri spazi.



KIT 1

1 Cubo + 1 Caricatore Wireless

Codice	Colore
PLU-1CB-1WC-BL	●
PLU-1CB-1WC-YE	●
PLU-1CB-1WC-RD	●
PLU-1CB-1WC-GR	●

KIT 3

2 Cubi + 2 Caricatori Wireless

Codice	Colore
PLU-2CB-2WC-BL	●
PLU-2CB-2WC-YE	●
PLU-2CB-2WC-RD	●
PLU-2CB-2WC-GR	●

KIT 2

1 Cubo + 1 Microfono Clip + 1 Caricatore Wireless + 1 Dock

Codice	Colore
PLU-1CB-1WC-1CL-1DC-BL	●
PLU-1CB-1WC-1CL-1DC-YE	●
PLU-1CB-1WC-1CL-1DC-RD	●
PLU-1CB-1WC-1CL-1DC-GR	●

KIT 4

2 Microfoni Clip + 2 Dock

Codice	Colore
PLU-2CL-2DC-BL	●
PLU-2CL-2DC-YE	●
PLU-2CL-2DC-RD	●
PLU-2CL-2DC-GR	●

Catchbox PRO

Il sistema Catchbox Plus Pro è ideale per grandi installazioni, in particolare quelle che prevedono di utilizzare più microfoni in più spazi. Questo sistema include tutto ciò che è incluso in Catchbox Plus, oltre a funzionalità extra: controllo remoto, monitoraggio tramite API (Interfaccia di programmazione dell'applicazione) e compatibilità con il protocollo DANTE AV over IP e PoE.

Personalizzazione

2 Cubi + 2 Caricatori Wireless

Codice	Descrizione
MOD-C	Personalizzazione Catchbox Mod
PLU-C	Personalizzazione Cubo Catchbox Plus

Accessori

2 Microfoni Clip + 2 Dock

Codice	Descrizione
ACC-MT	Staffa e kit gestione cavi per Catchbox Hub
ACC-BR	Staffa per il fissaggio del Dock Charger su un tavolo o una parete
ACC-PLU-TRC	Valigetta rigida per Catchbox Plus
CATCHCOV	Cover sostitutiva del microfono a cubo
JCK	Cover sostitutiva del microfono a clip

Grandi Installazioni

1 Cubo + 1 Microfono Clip + 1 Caricatore Wireless + 1 Dock

Codice	Colore
PLU-PRO-1CB-1WC-1CL-1DC-BL	●
PLU-PRO-1CB-1WC-1CL-1DC-YE	●
PLU-PRO-1CB-1WC-1CL-1DC-RD	●
PLU-PRO-1CB-1WC-1CL-1DC-GR	●



Software



03. Software

L'importanza dei Software Educativi

Nell'epoca digitale in cui viviamo, l'introduzione dei software educativi nelle aule scolastiche rappresenta una svolta significativa nel modo in cui gli studenti acquisiscono conoscenze e competenze. Questi strumenti tecnologici non sono semplici accessori, ma piuttosto catalizzatori che amplificano l'efficacia dell'insegnamento e promuovono un apprendimento più interattivo, personalizzato e orientato al futuro.

Uno degli aspetti cruciali dei software educativi è la loro capacità di rendere l'apprendimento più coinvolgente e stimolante. Attraverso grafica accattivante, simulazioni interattive e attività dinamiche, questi programmi riescono a catturare l'attenzione degli studenti in modo più efficace rispetto ai metodi tradizionali. La componente ludica non solo rende l'apprendimento più divertente ma stimola anche la curiosità, incoraggiando gli studenti a esplorare in modo attivo i concetti presentati.

Un'altra caratteristica fondamentale dei software educativi è la possibilità di personalizzare il percorso di apprendimento di ciascuno studente. Grazie all'analisi dei dati, è possibile identificare le lacune nelle conoscenze e le abilità specifiche di ogni studente, consentendo agli insegnanti di adattare il materiale didattico in modo mirato. Questo approccio personalizzato non solo favorisce una comprensione più approfondita dei concetti ma aiuta anche gli studenti a superare eventuali difficoltà, promuovendo un apprendimento più efficace e duraturo. Inoltre, l'utilizzo di software educativi prepara gli studenti alle sfide del mondo moderno, sviluppando competenze digitali essenziali. L'interazione con piattaforme digitali, la comprensione di strumenti informatici e la familiarità con le tecnologie emergenti diventano competenze chiave per il successo accademico e professionale. Introdurre gli studenti a questi strumenti fin dalla scuola fornisce loro un vantaggio nel mondo sempre più digitalizzato in cui viviamo.

Software didattici

Sicurezza in classe

Contenuti Interattivi

Software didattici



Ligra DS propone una vasta scelta di software didattici performanti, che si prestano ad offrire un supporto alla didattica così da unire le tecnologie innovative e l'aspetto ludico alla classica lezione frontale. Erickson, con esperienza e concretezza, propone da anni libri, giochi educativi, riviste, servizi online, app e software. La mission è sviluppare e diffondere competenze, contenuti, metodi, strumenti, prodotti e servizi derivati dalla ricerca scientifica, con l'obiettivo di migliorare la conoscenza e l'azione preventiva, riparativa e di sviluppo di tutti gli studenti.



Materie Scientifiche

Codice	Descrizione
T84D	Scienze facili prima parte
V47D	Scienze facili seconda parte
Z431D	Prepararsi ai problemi aritmetici
Z92D	Risolvere problemi in 6 mosse



Materie Umanistiche

Codice	Descrizione
SFW2707	Simple English
SFW2689	Esercitarsi in grammatica
X22D	Impariamo l'italiano!
N79D	Storia facile prima parte
Q53D	Storia facile seconda parte
W83D	Occhio alle parole
X170D	Lo sviluppo delle competenze pragmatiche
Z781_D	Scrivere testi facilmente
Z122D	Impariamo l'analisi del periodo



eDigital Box



Grazie ai percorsi studiati da Erickson, lo studente sarà in grado di affrontare numerose sfide in tutte le materie curriculari. eDigital Box abbraccia l'intero piano didattico guardando alle materie scolastiche con un approccio creativo e coinvolgente.



Codice	Installazione Singola
Y645D	Infanzia
Y643D	Inglese
Y523D	Italiano
Y533D	Matematica e scienze
Y862D	Ortografia
Y866D	Prerequisiti per la scuola primaria
Y531D	Scuola Secondaria di I° grado
Y535D	Storia, geografia, inglese

Codice	25 Installazioni
Y646D	Infanzia - Pack scuola
Y644D	Inglese - Pack scuola
Y524D	Italiano - Pack scuola
Y534D	Matematica e scienze - Pack scuola
Y863D	Ortografia - Pack scuola
Y867D	Prerequisiti per la scuola primaria - Pack scuola
Y532D	Scuola Secondaria di I° grado - Pack scuola
Y536D	Storia, geografia, inglese - Pack scuola



Dida-LABS

Dida-LABS è un'innovativa piattaforma con attività didattiche negli ambiti della letto-scrittura e della matematica per la scuola primaria. All'interno dell'ambiente online - accessibile anche da smartphone e tablet - vengono proposte oltre 800 attività multimediali e più di 300 schede operative per andare incontro alle esigenze degli insegnanti e allo stesso tempo rafforzare e potenziare le capacità di ogni alunno. La piattaforma è fortemente orientata a una didattica inclusiva può essere utilizzata anche per proporre attività didattiche personalizzate per alunni con Bisogni Educativi Speciali.

Codice	Installazione Singola
Y522	Pack scuola 12 mesi



Cybersicurezza e prevenzione del cyberbullismo



Che cos'è il cyberbullismo?

Con il termine "cyberbullismo" si fa riferimento a offese, molestie, ricatti o forme di pressione messe in atto, per un periodo più o meno lungo, da parte di una persona o gruppo di persone nei confronti di un altro soggetto utilizzando le tecnologie digitali. La diffusione di materiale video o foto, la pressione attraverso i social e altri approcci digitali, sono una vera e propria piaga delle nostre scuole, anche perché il cyberbullismo non opera solamente a scuola ma in ogni momento e non è facile da prevenire e affrontare. Il cyberbullo può agire protetto dall'anonimato di un profilo social e perpetrare il suo comportamento dannoso senza subire conseguenze.

Emergenza Cyber

L'accesso quotidiano e poco controllato alla rete costituisce una fonte importante di rischio in quanto si rendono vulnerabili utenti e dispositivi a possibili attacchi hacker. Gli attacchi possono arrivare in diversi modi: attraverso e-mail, messaggi whatsapp ed sms. L'utilizzo di siti web, anche ufficiali, può nascondere applicazioni fraudolente a prima vista completamente sicure. I rischi provengono inoltre dall'interno e sono spesso causati da un comportamento errato degli utenti nell'utilizzo dei dispositivi: trasmissione illecita di dati, navigazione su siti web, traffico dati eccessivo, manomissioni e danneggiamenti dei sistemi. Tutto ciò può causare l'apertura di una porta di accesso per gli hacker che saranno, quindi, liberi di appropriarsi dei dati di studenti, insegnanti e personale scolastico. In alcuni casi, per esempio, quando vengono coinvolti i registri elettronici, si può incorrere in provvedimenti legali da parte delle autorità nei confronti dei Dirigenti Scolastici.

Cosa si può fare?

Come supporto all'educazione ad un utilizzo consapevole dei dispositivi elettronici, la scuola può avvalersi di software e app che permettono di gestire, controllare e limitare le attività degli studenti. Nello specifico, un MDM (Mobile Device Management) come Chimpa può rappresentare una valida soluzione alle esigenze di monitoraggio e limitazione dell'uso dei dispositivi mobili - smartphone e tablet -, sia in classe che a casa. In un contesto laboratoriale, invece, un software per la gestione della rete didattica come LanSchool è il requisito fondamentale per lavorare in un ambiente sicuro e privo di distrazioni.

Speciale Cyberbullismo

Scuola in sicurezza

In un'epoca in cui la tecnologia mobile è parte integrante della nostra vita quotidiana, l'utilizzo consapevole dei dispositivi mobili nelle scuole è essenziale per garantire un apprendimento sicuro, efficiente e inclusivo. Chimpa MDM (Mobile Device Management) è una piattaforma pensata proprio per supportare istituti scolastici, insegnanti e studenti nella gestione ottimale e sicura di tablet, smartphone e altri strumenti digitali. Chimpa MDM consente di gestire in modo centralizzato i dispositivi mobili utilizzati dagli studenti e dal personale scolastico, garantendo che l'accesso a contenuti e applicazioni sia controllato e adeguato all'età e alle esigenze di apprendimento. Grazie alle sue funzionalità avanzate, Chimpa permette di configurare e monitorare i dispositivi a distanza, impostare regole di utilizzo, limitare l'accesso a siti non sicuri e proteggere i dati sensibili. Inoltre, Chimpa promuove un uso consapevole e responsabile della tecnologia:

insegnanti e amministratori possono pianificare e personalizzare le sessioni digitali in aula, mantenendo gli studenti concentrati sulle attività didattiche e proteggendoli da distrazioni o contenuti inappropriati. Questo approccio riduce i rischi associati all'uso incontrollato della tecnologia, migliorando l'ambiente di apprendimento e promuovendo una cultura di responsabilità digitale tra i giovani. Chimpa è disponibile nella versione School - pensata per un utilizzo intensivo in classe - e nella versione Chimpa24, che consente anche ai genitori di proseguire la gestione dei dispositivi a casa. Per entrambe le licenze è disponibile la versione Premium che aggiunge la possibilità di avere a disposizione non solo i dati analitici sull'utilizzo delle applicazioni, ma anche di poter controllare da remoto il dispositivo in modo da poter interagire direttamente con esso.

School

La Licenza Base per la gestione dei dispositivi dispone della possibilità di un'installazione massiva delle applicazioni da remoto. Inoltre, garantisce la possibilità per l'insegnante di applicare in tempo reale restrizioni ai dispositivi degli studenti.

Codice	Licenza	Durata	Dispositivo
CHCS-7Y-WIA	Chimpa School	7 anni	1

School PREMIUM

La Licenza Premium permette di consultare dati analitici (tempo di utilizzo delle applicazioni, traffico dati in ingresso e uscita dal dispositivo) e di visualizzare da remoto lo schermo del dispositivo.

Codice	Licenza	Durata	Dispositivo
CHCSP-1Y-WIA	Chimpa School Premium	1 anno	1
CHCSP-3Y-WIA		3 anni dispositivo	
CHCSP-7Y-WIA		7 anni per 1 dispositivo	

Chimpa 24h

Viene aperta anche ai genitori la possibilità di monitorare e gestire i dispositivi dei ragazzi. È possibile attivare automatizzazioni in modo intelligente per l'applicazione di determinate azioni.

Codice	Licenza	Durata	Dispositivo
CHCL24-1Y-WIA	Chimpa24	1 anno	1
CHCL24-3Y-WIA		3 anni	
CHCL24-7Y-WIA		7 anni	

Chimpa 24h PREMIUM

La Licenza Premium permette di consultare dati analitici (tempo di utilizzo delle applicazioni, traffico dati in ingresso e uscita dal dispositivo), di visualizzare da remoto lo schermo del dispositivo e applicare le restrizioni all'interno di particolari aree grazie alla funzione di geolocalizzazione.

Codice	Licenza	Durata	Dispositivo
CHCL24P-1Y-WIA	Chimpa24 Premium	1 anno	1
CHCL24P-3Y-WIA		3 anni	
CHCL24P-7Y-WIA		7 anni	

Antivirus



La Licenza Antivirus mette al sicuro i dispositivi scolastici iOS, Android e Windows dalla minaccia di virus, malware e trojan, proteggendoli da intrusioni esterne, in qualsiasi contesto.

Codice	Licenza	Durata	Dispositivo	Dispositivo
CH-MTD-1Y-IA	Antivirus	1 anno	1	Android o iOS
CH-MTD-1Y-WIN		1 anno		Windows
CH-MTD-3Y-IA		3 anni		Android o iOS
CH-MTD-3Y-WIN		3 anni		Windows

RDM - Gestione monitor interattivi

La soluzione perfetta per gestire in modo unificato tutti i monitor interattivi dell'istituto: la licenza RDM consente l'installazione massiva da remoto delle applicazioni, la programmazione dell'accensione e dello spegnimento dei monitor, l'invio di notifiche, file e contenuti di vario genere ai dispositivi, il blocco di accesso alle impostazioni da parte degli studenti, l'attivazione di filtri per la navigazione web, il supporto da remoto per la risoluzione di problemi tecnici.

Codice	Licenza	Durata	Dispositivo
CH-CORE-MDR-1Y-500	Chimpa RDM	1 anno	1
CH-CORE-MDR-3Y-500		2 anni	
CH-CORE-MDR-7Y		3 anni	

Gestione della rete didattica



LanSchool è il software per la gestione della rete didattica progettato per semplificare l'utilizzo dei dispositivi Windows, MacOS, Android e Chrome in ambiente scolastico. Con LanSchool gli insegnanti possono monitorare gli studenti, condividere contenuti didattici, controllare l'accesso a Internet e creare un ambiente di apprendimento virtuale sicuro. LanSchool è la soluzione perfetta per migliorare l'efficienza e la produttività delle lezioni digitali.



Codice	Da 35 a 499 utenti
LS-SUB1YR-499	Licenza di abbonamento 1 anno
LS-SUB2YR-499	Licenza di abbonamento 2 anni
LS-SUB3YR-499	Licenza di abbonamento 3 anni
LS-SUB4YR-499	Licenza di abbonamento 4 anni
LS-SUB5YR-499	Licenza di abbonamento 5 anni

Codice	Da 500 a 1499 utenti
LS-SUB1YR-1499	Licenza di abbonamento 1 anno
LS-SUB2YR-1499	Licenza di abbonamento 2 anni
LS-SUB3YR-1499	Licenza di abbonamento di 3 anni
LS-SUB4YR-1499	Licenza di abbonamento di 4 anni
LS-SUB5YR-1499	Licenza di abbonamento di 5 anni

Codice	Da 1500 a 3499 utenti
LS-SUB1YR-3499	Licenza di abbonamento 1 anno
LS-SUB2YR-3499	Licenza di abbonamento 2 anni
LS-SUB3YR-3499	Licenza di abbonamento 3 anni
LS-SUB4YR-3499	Licenza di abbonamento 4 anni
LS-SUB5YR-3499	Licenza di abbonamento 5 anni

Codice	Da 3500 a 5999 utenti
LS-SUB1YR-5999	Licenza di abbonamento 1 anno
LS-SUB2YR-5999	Licenza di abbonamento 2 anni
LS-SUB3YR-5999	Licenza di abbonamento 3 anni
LS-SUB4YR-5999	Licenza di abbonamento 4 anni
LS-SUB5YR-5999	Licenza di abbonamento 5 anni

Codice	Da 6000 a 8499 utenti
LS-SUB1YR-8499	Licenza di abbonamento 1 anno
LS-SUB2YR-8499	Licenza di abbonamento 2 anni
LS-SUB3YR-8499	Licenza di abbonamento 3 anni
LS-SUB4YR-8499	Licenza di abbonamento 4 anni
LS-SUB5YR-8499	Licenza di abbonamento 5 anni

Codice	Da 8500 utenti
LS-SUB1YR-8500+	Licenza di abbonamento 1 anno
LS-SUB2YR-8500+	Licenza di abbonamento 2 anni
LS-SUB3YR-8500+	Licenza di abbonamento 3 anni
LS-SUB4YR-8500+	Licenza di abbonamento 4 anni
LS-SUB5YR-8500+	Licenza di abbonamento 5 anni

Monitoraggio in tempo reale delle attività degli studenti

Comunicazione e condivisione dello schermo

Gestione remota dei dispositivi della rete didattica

Installazione semplice ed assistita

Funzionalità cloud per la didattica a distanza

Soluzione compatibile anche con ambienti misti (Windows, Mac, Android, Chrome)

Per una navigazione sicura

Proteggi e controlla la navigazione degli studenti con la funzione di reportistica avanzata. Blocca l'accesso al web o permetti la navigazione solo su determinati siti.

Guida l'apprendimento in aula

Trasmetti la schermata del docente o di uno studente su tutti i dispositivi di classe; controlla da remoto i computer degli studenti; lancia un software da remoto e bloccalo in primo piano; oscura gli schermi degli studenti... e tanto altro!

Promuovi la collaborazione

Distribuisce facilmente materiali didattici, verifiche, quiz e sondaggi. LanSchool supporta l'apprendimento a distanza per ottenere i migliori risultati da ogni studente, in aula o a casa.

Sfrutta al massimo il tempo della lezione

Gestisci le attività di classe da un'unica semplice piattaforma e personalizza le impostazioni per accedere facilmente alle funzioni utilizzate più frequentemente.

Licenze Google



Le tre licenze Google Workspace studiate per il mondo dell'educazione rappresentano un fondamentale supporto per il futuro degli studenti. Progettate per migliorare l'insegnamento, facilitare l'apprendimento e garantire un ambiente educativo avanzato e sicuro, queste soluzioni offrono strumenti innovativi per promuovere la collaborazione, la gestione efficace delle risorse digitali e la sicurezza dei dispositivi, contribuendo così a fornire agli studenti le competenze necessarie per affrontare le sfide del mondo del lavoro.

Google Workspace for Education Teaching

Google Workspace for Education Teaching and Learning Upgrade è una licenza studiata per potenziare gli strumenti base di Google Workspace for Education Fundamentals. È progettata per migliorare l'insegnamento e l'apprendimento, offrendo funzionalità avanzate come videoconferenze migliorate con Google Meet (inclusi breakout rooms, sondaggi e registrazioni), maggiore capacità di archiviazione su Google Drive e strumenti avanzati per la valutazione e l'interazione didattica. Questa licenza è ideale per scuole e insegnanti che desiderano arricchire l'esperienza educativa online e in aula.

Google Workspace for Education Plus

Google Workspace for Education Plus Student è una licenza premium pensata per offrire agli studenti un accesso completo a tutti gli strumenti e le funzionalità avanzate di Google Workspace for Education. Questa licenza include tutte le funzionalità delle versioni Fundamentals, Standard, Teaching and Learning Upgrade, con aggiunte di strumenti di amministrazione avanzati, sicurezza migliorata e gestione degli endpoint. Offre una maggiore capacità di archiviazione e supporto tecnico avanzato, assicurando agli studenti un ambiente digitale sicuro e altamente efficiente per un intero anno.

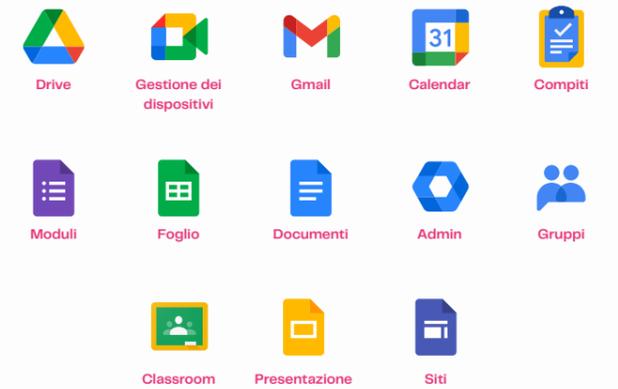
Licenza Chrome Education Upgrade

Perpetua

La Licenza Chrome Education Upgrade perpetua è una licenza unica che sblocca funzionalità avanzate di gestione e sicurezza per i dispositivi Chromebook utilizzati nelle scuole. Questa licenza non ha scadenza e permette agli amministratori IT di configurare, gestire e monitorare centralmente i Chromebook, applicando policy di sicurezza, aggiornamenti automatici e controlli di accesso. Include anche strumenti per supportare l'insegnamento e garantire un ambiente di apprendimento sicuro e controllato per gli studenti.

Codice	Licenza	Descrizione	Durata
GAPPS-EDU-TL-USER-12MO	Google Workspace for Education Teaching and Learning	Licenza Insegnamento e Apprendimento Include funzionalità avanzate di Google Meet (breakout rooms, sondaggi, registrazioni), maggiore capacità di archiviazione su Google Drive e strumenti avanzati per valutazioni e feedback.	 Annuale
GAPPS-EDU-PLUS-STUDENT-1USER-12MO	Google Workspace for Education Plus Student	Licenza per studenti Con tutte le funzionalità avanzate di Google Workspace, comprese videoconferenze avanzate con Google Meet, maggiore capacità di archiviazione, strumenti di valutazione, strumenti di amministrazione avanzati, sicurezza avanzata, gestione degli endpoint e supporto tecnico prioritario.	 Annuale
4L4K1K39618	Licenza Chrome Education Upgrade	Licenza per gestione avanzata dei Chromebook Permette la configurazione, gestione e monitoraggio centralizzati, applicazione di policy di sicurezza, aggiornamenti automatici, controllo di accesso, supporto per l'insegnamento e sicurezza avanzata, con accesso a supporto tecnico avanzato.	 Perpetua

Ogni versione include



- Migliora la didattica in classe**

Usa strumenti didattici di facile utilizzo per comunicare e collaborare in modo più efficace.
- Migliora la produttività**

Risparmia tempo utilizzando un'unica piattaforma per creare, organizzare, condividere e valutare.
- Migliora il lavoro degli studenti**

Aiuta gli studenti a dare il meglio con strumenti didattici di facile utilizzo.
- Proteggi i dati della tua scuola**

Proteggi il lavoro, l'identità e la privacy di tutti grazie a funzionalità e controlli di sicurezza proattivi.

Licenze Microsoft



Microsoft è da sempre il punto di riferimento mondiale nella creazione di prodotti e soluzioni che sostengono l'apprendimento e la formazione. Grazie alla sua vasta esperienza nel campo dell'istruzione, Microsoft offre una vasta gamma di opportunità per le istituzioni scolastiche e universitarie. I programmi di licenza Academic consentono di acquistare una vasta gamma di prodotti, sia per desktop che per server, con la massima flessibilità.



Pacchetto	Licenza	Descrizione	Durata	Plus
Microsoft 365	A1 Education	Una soluzione di apprendimento semplice e unica per singolo dispositivo della durata di 6 anni	Abbonamento 6 Anni per un dispositivo	1TB
	A3 Education	La soluzione giusta per le istituzioni che necessitano di tutte le funzionalità della licenza A1, oltre che di funzioni di sicurezza e analisi	Abbonamento 12 mesi per un Account	Illimitata Booking
	A5 Education	Il piano più completo in termini di strumenti di apprendimento, conformità, sicurezza e gestione. Comprende tutto ciò che offre la licenza A3 e ne amplifica le potenzialità con un risparmio potenziale	Abbonamento 12 mesi per un Account	Illimitata Defender Cloud Power BI Pro

Pacchetto	Licenza	Descrizione	Durata	Plus
Office	Office 365 A3	Accesso alle app desktop di Office, inclusa Microsoft Teams, oltre ad affidabili strumenti di gestione e sicurezza	Annuale	1TB
	Office 365 A5	Accesso a tutte le app desktop di Office, inclusa Microsoft Teams, con le migliori risorse per la sicurezza, la conformità e le analisi	Annuale	Power BI Pro MyAnalytics
	Perpetua Office 2021	Il pacchetto Office 2021 Standard con licenza perpetua include le principali applicazioni di Microsoft Office: Word, Excel, PowerPoint, Outlook e Publisher	∞	Illimitata



Licenza	Descrizione	Durata
Minecraft Education Edition	Minecraft è uno strumento didattico coinvolgente e creativo che offre funzionalità educative, risorse personalizzabili e strumenti di sicurezza avanzati	mensile

Software Creativi



I software della suite Creative Cloud rappresentano lo standard nel settore della creatività: fotoritocco, impaginazione, grafica vettoriale, gestione documentale, montaggio video, progettazione di siti web sono solo alcune delle attività che è possibile portare all'eccellenza grazie ai potenti strumenti firmati Adobe. Le Librerie Creative Cloud personalizzate permettono di mantenere il controllo delle versioni, tenere sott'occhio le modifiche e collaborare nel modo più produttivo.



Codice	Descrizione
65297997BB01A12	Adobe Acrobat Pro for teams
65272398BB01A12	Adobe Premiere for teams
65272475BB01A12	Adobe Creative Cloud for teams (tutte le app Adobe)
65272376BB01A12	Adobe Illustrator for teams
65272493BB01A12	Adobe Photoshop for teams



Collaborare e condividere con facilità. Scopri gli altri software Adobe sul nostro sito.

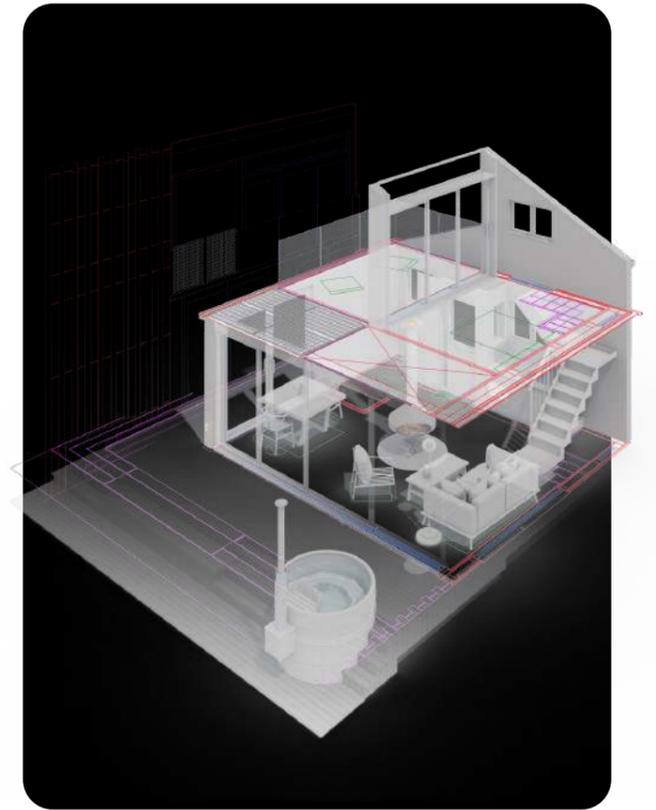


Software di Progettazione 2D



Autocad LT è un software di disegno tecnico computerizzato (CAD) progettato per soddisfare le esigenze di disegno 2D di architetti, ingegneri, designer e professionisti del settore manifatturiero. Grazie alla sua interfaccia intuitiva e alle potenti funzionalità, si è guadagnato una reputazione come uno dei software di disegno tecnico più utilizzati al mondo. Gli utenti possono creare disegni accurati e dettagliati utilizzando una vasta gamma di strumenti di tracciamento e modifica, nonché funzionalità avanzate di documentazione e collaborazione. Con un'ampia gamma di opzioni, Autocad LT offre soluzioni personalizzate per ogni tipo di esigenza scolastica.

Codice	1 anno di Licenza
8154355	AutoCAD LT 2023 per Win/Mac nuova licenza



App per l'infanzia



BibiLand è un'applicazione didattica pensata per i bambini della scuola dell'infanzia. Questa app racchiude in un unico software 200 giochi didattici, per un'esperienza educativa completa e stimolante. I BibiPet, buffi e simpatici animaletti che abitano i mondi del gioco, affiancheranno i bambini nell'apprendimento dei numeri, della scrittura e nello sviluppo della logica attraverso puzzle e associazioni di forme e colori.



Codice	Descrizione
BIBILAND1Y	Licenza Bibiland 1 anno 1 dispositivo
BIBILAND3Y	Licenza Bibiland 3 anni 1 dispositivo
BIBILAND5Y	Licenza Bibiland 5 anni 1 dispositivo



+200 Giochi Didattici



E-learning

Scuole secondarie



Edulia di Treccani è la piattaforma di corsi online nata per orientare e accompagnare gli studenti verso nuove competenze e per fornire loro i giusti strumenti per affrontare la scuola con un approccio interattivo e coinvolgente. Un universo completo e certificato, con soluzioni per tutti gli ordini scolastici, pronto a prendersi cura della didattica dalla A alla Z.

- Piattaforma digitale innovativa e interattiva
- Contenuti originali e coinvolgenti
- Fruizione asincrona e su tutti i device
- Qualità riconosciuta e certificata da Treccani



Didattica Digitale

Formazione dei docenti

Codice	Piattaforma didattica	Inizio Licenza
ED-4Y-0	Fino a 500 utenti, durata 4 anni	da Settembre 2023
ED-3Y-0	Fino a 500 utenti, durata 3 anni	da Settembre 2024
ED-4Y-501	Oltre 500 utenti, durata 4 anni	da Settembre 2023
ED-3Y-501	Oltre 500 utenti, durata 3 anni	da Settembre 2024

Acquistabili separatamente o insieme

Edulia di Treccani Scuola propone due tipologie di contenuti: una piattaforma per la didattica digitale integrata e una per l'orientamento scuola-lavoro. La piattaforma didattica è un vero e proprio ecosistema per l'apprendimento con migliaia di lezioni già pronte e modificabili, contenuti di approfondimento dal mondo Treccani e tantissimo materiale personalizzabile.

Orientamento Lavorativo

I percorsi per le competenze trasversali e per l'orientamento (PCTO) sono progetti di carattere curricolare che permettono agli studenti di integrare la tradizionale formazione in aula con periodi formativi esterni. Tali percorsi formativi si svolgono presso imprese, enti privati o pubblici convenzionati, ma anche nei laboratori della scuola o in ambienti di simulazione. I PCTO mirano in particolare allo sviluppo di competenze chiave per l'apprendimento, in un percorso con valenza orientante che indirizza concretamente gli studenti nel loro futuro.

Percorsi
Orientamento
Competenze Trasversali

Prepararsi al lavoro

La piattaforma PCTO comprende una sezione a supporto dei percorsi per le competenze trasversali e l'orientamento, in cui avrai accesso a contenuti didattici sull'imprenditorialità, il futuro, le soft skills e il mondo digitale. Si tratta di contenuti rivolti alle scuole secondarie che propongono una guida digitale del sapere e delle competenze di domani, declinati in un'offerta formativa originale, trasversale e accessibile. Impara a creare la tua startup, vivi le nuove tecnologie, abita mondi digitali, inizia a disegnare il tuo futuro.



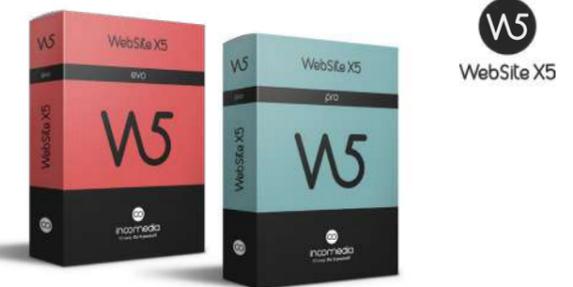
Codice	Piattaforma per PCTO	Inizio Licenza
EDPCTO-4Y-0	Fino a 500 utenti, durata 4 anni	da Settembre 2023
EDPCTO-3Y-0	Fino a 500 utenti, durata 3 anni	da Settembre 2024
EDPCTO-4Y-501	Oltre 500 utenti, durata 4 anni	da Settembre 2023
EDPCTO-3Y-501	Oltre 500 utenti, durata 3 anni	da Settembre 2024

- Piattaforma digitale innovativa e interattiva
- Fruizione asincrona e su tutti i device
- Contenuti originali e coinvolgenti
- Qualità riconosciuta e certificata da Treccani



Percorso Out-School

Incomedia ha l'obiettivo di fornire agli studenti gli strumenti per affrontare concretamente il loro futuro lavorativo nel mondo digitale. WebSite X5 è uno strumento semplice e completo che permette di realizzare siti web, negozi e-commerce e blog in pochissimo tempo: il programma ideale per le scuole, perfetto per tutti coloro che desiderano portare sul web la propria attività, le proprie passioni e il proprio curriculum vitae, il tutto senza conoscenze di programmazione. WebSite X5 è disponibile in due edizioni: Evo, per siti vetrina e siti personali e Pro, per progetti più complessi e negozi online.



Codice	Website X5 EVO	Durata
WSX51_E_1	1 utente	1 anno
WSX51_E_10	10 utenti	
WSX51_E_25	25 utenti	
WSX51_E_50	31-50 utenti	
WSX51_E_100	51-100 utenti	

Codice	Website X5 PRO	Durata
WSX51_P_1	1 utente	1 anno
WSX51_P_10	10 utenti	
WSX51_P_25	25 utenti	
WSX51_P_50	31-50 utenti	
WSX51_P_100	51-100 utenti	

Codice	Website X5 EVO	Durata
WSX52_E_1	1 utente	Rinnovo
WSX52_E_10	10 utenti	
WSX52_E_25	25 utenti	
WSX52_E_50	31-50 utenti	
WSX52_E_100	51-100 utenti	

Codice	Website X5 PRO	Durata
WSX52_P_1	1 utente	1 anno
WSX52_P_10	10 utenti	
WSX52_P_25	25 utenti	
WSX52_P_50	31-50 utenti	
WSX52_P_100	51-100 utenti	

- Progettazione Grafica
- Organizzazione
- Crescita professionale
- Scrittura
- Competenze digitali

Contenuti interattivi

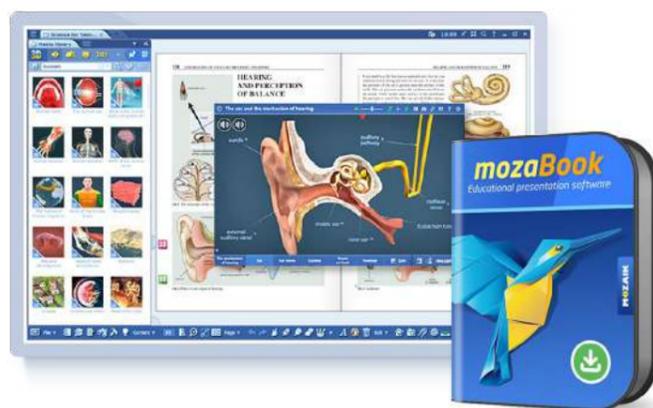
Software

Il software Mozaik è un efficace supporto digitale per studenti, insegnanti e genitori, che include presentazioni dinamiche, strumenti interattivi, scene 3D, video, test, compiti a casa e altri contenuti per qualsiasi materia scolastica. Inoltre, gli studenti potranno risolvere gli esercizi anche a casa e ampliare le proprie conoscenze da soli grazie agli utili contenuti presenti su MozaWeb.

MozaBook

Software di presentazione ottimizzato per monitor interattivi. Necessita di essere installato e può essere utilizzato anche offline. Comprende materiali interattivi, modelli 3D, video educativi, editor di esercizi e strumenti di annotazione. Permette all'insegnante di creare un'aula virtuale e invitare gli alunni a partecipare ad una lezione tramite il loro tablet (basta essere connessi alla stessa Wi-Fi). Grazie a MozaBook gli insegnanti potranno preparare le lezioni direttamente da casa mentre, con un account MozaWeb, gli studenti potranno svolgere i compiti assegnati direttamente dal loro PC. È possibile creare vari utenti locali.

Compatibile con Windows, Android, iOS.



Codice	Descrizione	Codice	Descrizione
MZKTU1	Teacher 1 anno	MZKSU1	Student 1 anno
MZKTU3	Teacher 3 anni	MZKSU3	Student 3 anni
MZKTU5	Teacher 5 anni	MZKSU5	Student 5 anni

Licenza a dispositivo (CLASSROOM)

Consente ad un numero illimitato di utenti di accedere ed utilizzare il software sul dispositivo di classe. In questo caso, non è necessario che gli utenti dispongano di licenze proprie. Questa licenza è consigliata quando più insegnanti o studenti utilizzano lo stesso dispositivo.



Raccolta aggiornata di contenuti video



Creazione di lezioni uniche



Contenuti per tutte le materie



Infografiche Dettagliate



Ambienti 360° Scene 3D

Software

MozaWeb

Piattaforma online che necessita di connessione internet. È accessibile da qualsiasi browser internet, senza dover installare software. Contiene animazioni, esercizi e materiali aggiuntivi che permettono di approfondire diversi temi, oltre a contenuti interattivi, strumenti e giochi.

Compatibile con Chrome, Firefox, Safari.

Licenza utente (TEACHER E STUDENT)

Consente ad un utente di accedere a vari dispositivi (come computer, monitor interattivi, notebook, computer o smartphone) utilizzando il proprio nome utente e password. L'utente può utilizzare sia mozaBook che mozaWeb, ma può accedere su un solo dispositivo alla volta. Questo tipo di licenza è consigliato quando gli utenti lavorano sui propri computer o desiderano accedere alla piattaforma su più dispositivi.



Codice	Descrizione	Codice	Descrizione	Codice	Descrizione	Codice	Descrizione
MZKTU1	Teacher 1 anno	MZKSU1	Student 1 anno	MZKCD1	Classroom 1 anno	MZKCDM1	Classroom Multilingue
MZKTU3	Teacher 3 anni	MZKSU3	Student 3 anni	MZKCD3	Classroom 3 anni	MZKCDM3	Classroom Multilingue 3 anni
MZKTU5	Teacher 5 anni	MZKSU5	Student 5 anni	MZKCD5	Classroom 5 anni	MZKCDM5	Classroom Multilingue 5 anni



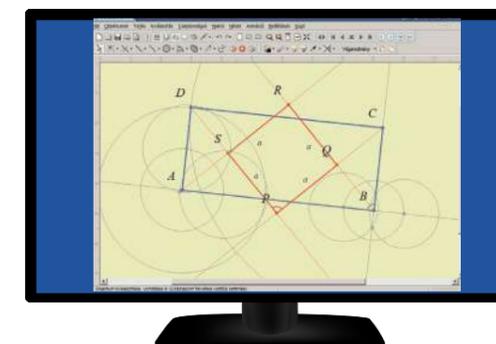
mozaBook™

Software

Costruzione della geometria piana

Il programma permette di seguire il processo della costruzione geometrica per osservare la costruzione degli oggetti e la loro interdipendenza. Gli elementi delle costruzioni completate sono mobili e consentono così l'analisi delle relazioni geometriche con diverse condizioni di partenza. Il programma si basa sui sei passi di base della costruzione di Euclide, un procedimento necessario per risolvere gli esercizi.

Codice	Descrizione
MZKEUK	Licenza perpetua standalone

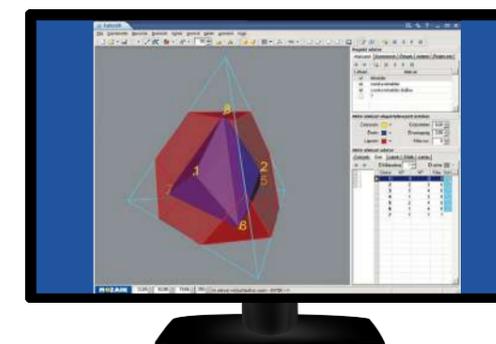


Software

Costruzione della geometria spaziale

Il programma permette di eseguire costruzioni geometriche assicurando un elevato livello di controllo matematico, di visualizzare superfici e figure spaziali e di costruire solidi di rotazione.

Codice	Descrizione
MZKEUL	Licenza perpetua standalone



Software

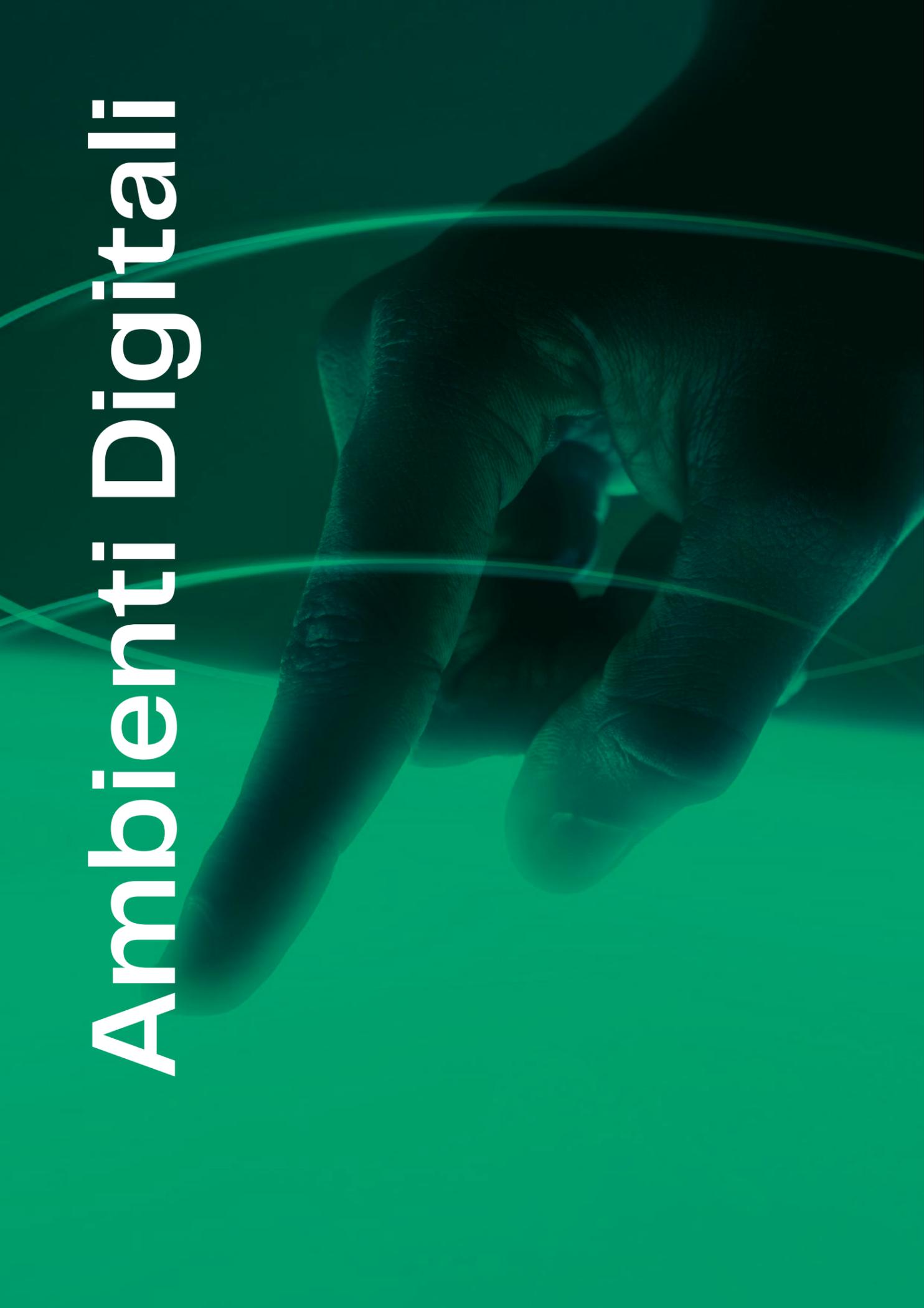
Atlante di anatomia interattivo 3D

Un'ampia collezione di modelli di anatomia tridimensionali, creati mediante scansione 3D di campioni anatomici autoptici e di campioni fissati a umido in paraffina conservati nel Museo Anatomico Gellért Albert, di fama internazionale, dell'Istituto di Anatomia di Szaok, in Ungheria.

Codice	Descrizione
MZKVRPRO-1Y	Licenza Professional 1 anno
MZKVRPRO-3Y	Licenza Professional 3 anni
MZKVRPER-1Y	Licenza Personal 1 anno
MZKVRPER-3Y	Licenza Personal 3 anni
MZKCDM5	Classroom Multilingue 5 anni



Ambienti Digitali



04. Ambienti Digitali

La tecnologia come risorsa in una scuola in evoluzione

Ligra DS guarda concretamente alla scuola e ai suoi spazi visti come opportunità per l'evoluzione dei processi didattici. Questa urgenza è data dall'osservazione dell'istituzione scolastica immersa nel suo tempo. L'uso delle nuove tecnologie raggiunge, in special modo oggi – dopo anni di implementazione delle strumentalità informatiche – tutte le scuole nel loro insieme, non solo in classe, ma anche in amministrazione, nelle aree comuni della scuola e in ogni ambiente. Gli strumenti tecnologici scandiscono la vita dell'istituto in quanto, come è evidente, le soluzioni tecnologiche aiutano a migliorare in vari modi la vita quotidiana degli istituti.

Le tecnologie per l'istruzione hanno portato alla nascita di nuovi canali di comunicazione, con i quali si moltiplicano le possibilità di diffusione e di accesso ai contenuti educativi. Grazie agli strumenti digitali è possibile elaborare e trasmettere qualsiasi volume di informazioni in modo immediato, efficiente, semplice e aggiornato. I materiali didattici e gli strumenti digitali sono capaci di rendere più motivante il processo di insegnamento-apprendimento e di migliorare il clima in classe, al di là dell'importanza insostituibile della presenza fisica. Inoltre, consentono a ciascun centro educativo una maggiore flessibilità e personalizzazione dei contenuti in base alle esigenze di ogni studente. La tecnologia riflette sullo spazio come occasione di cambiamento. La scuola è il tempio del progresso, un ambiente dinamico da progettare e vivere insieme.

Abitiamo le connessioni, abitiamo la scuola del futuro.

Monitor Interattivi

Soluzioni Audio e Video

Supporti Smart

I nuovi Monitor Interattivi Serie X di HELGI migliorano le prestazioni: l'esperienza di scrittura è sempre più naturale grazie alle funzionalità di Palm Detection e Palm Rejection che consentono al monitor di identificare il palmo come cancellino e di ignorarlo in fase di scrittura; inoltre, il pannello è in grado di riconoscere fino a 5 livelli di pressione con il supporto di un massimo di 50 tocchi simultanei. Le alte performance del Monitor Interattivo sono supportate da una RAM da 8GB, una SSD da 128GB ed un sistema operativo Android 13.0, aggiornabile fino ad Android 15.0, con la possibilità di creare ambienti multi-user e di utilizzare visualizzazioni multi-screen per un'esperienza sempre più inclusiva. I Monitor Interattivi Serie X includono il Playstore certificato Google EDLA e un anno di licenza Chimpa per la gestione da remoto del monitor.



Magic Palm

Riconoscimento del palmo come elemento di scrittura e cancellino. La soluzione perfetta anche per mancini.



Multi User

Crea profili personalizzati e un ambiente di lavoro specifico per ogni docente.



Infinity Touch

Gestisce fino a 50 tocchi simultanei per poter lavorare contemporaneamente sullo stesso dispositivo.



Intelligent Scan

Permette la scrittura con qualsiasi oggetto riconoscendone lo spessore.



Personal Design

Percepisce fino a 5 livelli di pressione della penna per adattare lo spessore del tratto.



Codice	Descrizione
HX6510	Monitor Interattivo HELGI Serie X 65" con EDLA Include: staffa per fissaggio a parete, 1 anno di Chimpa e Bytello Suite
HX7510	Monitor Interattivo HELGI Serie X 75" con EDLA Include: staffa per fissaggio a parete, 1 anno di Chimpa e Bytello Suite
HX8610	Monitor Interattivo HELGI Serie X 86" con EDLA Include: staffa per fissaggio a parete, 1 anno di Chimpa e Bytello Suite

HELGI BOX



HELGI Box è un Computer OPS Android (standard 80 Pin), compatibile con tutti i principali monitor sul mercato. Un'unica soluzione per rendere smart un display privo di sistema operativo o per aggiornare i monitor già in uso ad Android 13 (è garantita la possibilità di aggiornamento fino ad Android 15). HELGI Box include la suite Bytello, il Playstore e la Google Suite certificati Google per allineare ad un unico software educativo tutti i monitor dell'istituto, anche se di brand differenti.

Prodotto compatibile con tutti i principali monitor sul mercato

Codice	Descrizione
HOPSA12864	Computer OPS Android con sistema operativo Android 13.0 e Playstore certificato Google EDLA



Sistema SMART

Rendi smart il tuo monitor anche se non ha un sistema operativo



I Monitor Interattivi Serie C hanno un focus preciso, la versatilità. Il sistema operativo Android 11.0, aggiornabile fino ad Android 13.0 ed il pannello 4K con sensore di luce ambientale rendono il monitor più visibile e semplice da utilizzare. 4 Gb di RAM fanno sì che l'intero sistema sia più fluido e capace di avviare ogni App senza problemi. Il modulo Wi-Fi già incluso facilita la connessione anche durante gli spostamenti tra le aule. La tecnologia Zero Gap Bonding, oltre ad aumentare la precisione della risposta del monitor agli input tattili, annulla completamente l'intercapedine tra il monitor vero e proprio e il vetro frontale, in modo da evitare la formazione di condensa e il proliferare di muffe, mantenendo l'igiene della classe ai massimi livelli. I Monitor Interattivi HELGI hanno un anno di licenza Chimpa inclusa per la gestione da remoto della postazione.



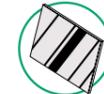
40 Touch attivo con penne, dita e oggetti



Angolo di visione 178°



Schermo antiriflesso



LCD Ultra-Sottile



Zero Gap Bonding per impedire la formazione di condensa e polvere



TRATTAMENTO ESCLUSIVO DEI MATERIALI

Evita la proliferazione di germi e batteri comuni



CPU quadCORE



RAM 4GB

STORAGE 32GB



Codice	Descrizione
HC6520M	Monitor Interattivo HELGI Serie C 65" Include: staffa per fissaggio a parete, 1 anno di Chimpa e Bytello Suite
HC7520M	Monitor Interattivo HELGI Serie C 75" Include: staffa per fissaggio a parete, 1 anno di Chimpa e Bytello Suite
HC8620M	Monitor Interattivo HELGI Serie C 86" Include: staffa per fissaggio a parete, 1 anno di Chimpa e Bytello Suite
HC9820M	Monitor Interattivo HELGI Serie C 98" Include: staffa per fissaggio a parete, 1 anno di Chimpa e Bytello Suite

OPS



Gli OPS standard 80 Pin HELGI sono l'accessorio perfetto per espandere le funzioni dei monitor interattivi aggiungendo la possibilità di avere un secondo sistema operativo. I prodotti sono disponibili nelle classiche configurazioni con 8GB di RAM e 256GB di SSD. I processori spaziano dall'Intel i5 per applicazioni standard all'i7 per performance di alto livello. È possibile creare anche configurazioni personalizzate.



Codice	Processore	Generazione	RAM	SSD
H64I5108256	i5	10th	8GB	256GB
H84I5118256	i5	11th	8GB	256GB
H72I5128256	i5	12th	8GB	256GB
H84I511000	i5	11th	Personalizzabile	Personalizzabile
H64I5100000	i5	10th		
H64I7100000	i7	10th		
H72I5120000	i5	12th		



i5-i7 Processore



8-16-32GB RAM



256 - 512GB - 1TB SSD

newline



LA TECNOLOGIA A MISURA DELL'APPRENDIMENTO

- ✓ Soluzioni all-in-one e ibride
- ✓ Ampia dotazione software, strumenti e app
- ✓ Display interattivi da 27" a 98" pollici
- ✓ Compatibili con tutte le piattaforme
- ✓ Collegare qualsiasi dispositivo su qualsiasi rete
- ✓ Sicuri, protetti e all'avanguardia



www.newline-interactive.com/it

Monitor Standard NT

newline

La semplicità è spesso la soluzione migliore. Newline NT, un nuovo display non touch, ti offre tutto ciò di cui hai bisogno per presentazioni, trasmissione wireless e condivisione di file e video. Ottieni tutto ciò che desideri su un display luminoso e vivido pensato per la scuola.

- Bluetooth
- Controllo da remoto
- OPS Slot
- Ultra Definizione

Codice	Descrizione
TT-6519NT	Monitor Professionale LFD 65" NT Series



Monitor Interattivo Serie Q

newline

La serie Q di Newline è la soluzione di fascia alta per la classe. Con una cornice elegante da 3 mm, vetro bordo a bordo, tecnologia touch capacitiva P-CAP per un tocco e una scrittura di alta qualità, offre un'esperienza audiovisiva coinvolgente grazie ad un sistema Audio-Video avanzato, che include una telecamera 4K, un array di 8 microfoni, altoparlanti da 20W e subwoofer. L'integrazione di OPS e SDM nel touchscreen semplifica il collegamento senza cavi al sistema. La connessione USB-C alimentata a 100W per il laptop, insieme al wifi e bluetooth integrati di ultima generazione, rendono il modello Q una soluzione all-in-one ideale per l'ambiente scolastico.

- 32 Touch**
Attivo con penne dita e oggetti
- Risoluzione
- Filtro Luce Blu
- Audio 20Wx2
- Optical bonding

Codice	Descrizione
TT-8621Q	Monitor Interattivo 86" Serie Q



Monitor Interattivo LYRA

newline

Newline LYRA è una soluzione che include ampia connettività, incredibile facilità d'uso, supporto per 20 tocchi simultanei e massima precisione, il tutto pensato per consentire agli utenti di rimanere completamente concentrati sulla propria attività. Tutto questo offrendo un'esperienza Audio-Video coinvolgente, con colori vivaci e immagini 4K cristalline da ogni posizione.



Android 11

- 20 Touch**
Attivo con penne dita e oggetti
- 4K** Risoluzione
- Filtro **Luce Blu**
- Audio 20Wx2
- Lezioni pronte con Flipchart e notebook



Codice	Descrizione
TT-7523QAS	Monitor Interattivo 55" Serie LYRA

Monitor Interattivo ELARA PRO

newline

Il suono potente e di alta qualità, l'esperienza interattiva, le funzionalità di tocco e scrittura superiori grazie all'optical bonding, la videocamera modulare e il microfono integrati rendono il monitor ELARA PRO una soluzione versatile adatta a qualsiasi livello scolastico. L'angolo visivo molto ampio garantisce a tutti i presenti di beneficiare, da qualsiasi angolazione, di colori vivaci e immagini in 4k.

- 32 Touch**
Attivo con penne dita e oggetti
- 4K** Risoluzione
- Filtro **Luce Blu**
- Audio 20Wx2
- Optical bonding



Codice	Descrizione
TT-6523QCA+	Monitor Interattivo 65" Serie ELARA PRO
TT-7523QCA+	Monitor Interattivo 75" Serie ELARA PRO
TT-8623QCA+	Monitor Interattivo 86" Serie ELARA PRO

Monitor Interattivo LYRA PRO

newline

Il suono potente e di alta qualità, l'esperienza interattiva, le funzionalità di tocco e scrittura superiori grazie all'optical bonding, la videocamera modulare e il microfono integrati rendono il monitor LYRA PRO una soluzione versatile adatta a qualsiasi livello scolastico. L'angolo visivo molto ampio garantisce a tutti i presenti di beneficiare, da qualsiasi angolazione, di colori vivaci e immagini in 4k.

Android 11

- 32 Touch**
Attivo con penne dita e oggetti
- 4K** Risoluzione
- Filtro **Luce Blu**
- Audio 20Wx2
- Optical bonding



Codice	Descrizione
TT-5523QA	Monitor Interattivo 55" Serie Lyra PRO
TT-6523QA	Monitor Interattivo 65" Serie Lyra PRO
TT-7523QA	Monitor Interattivo 75" Serie Lyra PRO
TT-8623QA	Monitor Interattivo 85" Serie Lyra PRO
TT-9823QA	Monitor Interattivo 95" Serie Lyra PRO

Monitor Interattivo VEGA

newline

La serie VEGA di Newline è la soluzione di fascia alta per la classe. Con una cornice elegante da 3 mm, vetro bordo a bordo, tecnologia touch capacitiva P-CAP per un tocco e una scrittura di alta qualità, offre un'esperienza audiovisiva coinvolgente grazie ad un sistema Audio-Video avanzato, che include una telecamera 4K, un array di 8 microfoni, altoparlanti da 20W e subwoofer. L'integrazione di OPS e SDM nel touchscreen semplifica il collegamento senza cavi al sistema. La connessione USB-C alimentata a 100W per il laptop, insieme al wifi e bluetooth integrati di ultima generazione, rendono i monitor interattivi VEGA una soluzione all-in-one ideale per l'ambiente scolastico.

- 32 Touch**
Attivo con penne dita e oggetti
- 4K** Risoluzione
- Filtro **Luce Blu**
- Audio 20Wx2
- Optical bonding



Codice	Descrizione
TT-6522Z	Monitor Interattivo 65" Serie VEGA
TT-7522Z	Monitor Interattivo 65" Serie VEGA
TT-8622Z	Monitor Interattivo 75" Serie VEGA

Monitor Interattivo RS+

newline

La serie RS+ di Newline porta efficienza alle vostre classi e ai vostri gruppi in modo da poter interagire facilmente in qualsiasi momento. Con un design leggero e sottile, sistema Android integrato, strumenti di annotazione incorporati e un'interfaccia utente personalizzata, è la soluzione perfetta per una collaborazione senza limiti.



32 Touch
Attivo con penne dita e oggetti



Risoluzione



Filtro **Luce Blu**



Audio 20Wx2



Optical bonding



Android 11

Codice	Descrizione
TT-7519RS	Monitor Interattivo 75" Serie RS+



Subwoofer



SDM Ready



NFC



Ledwall Serie DV

newline

La Serie DV di Newline offre un Monitor LED all-in-one progettato per esperienze audiovisive di grande formato. Disponibile in dimensioni da 120" a 180", ha una cornice ultra-sottile di 6mm, alti tassi di refresh e risoluzione HD. Integra alimentatori, altoparlanti, sistemi di controllo e elaborazione del segnale per una facile installazione e manutenzione. Con alta luminosità, colori vividi ed interfacce multiple (HDMI, USB), offre prestazioni visive eccezionali. Il design leggero lo rende ideale per molteplici applicazioni.



Design Leggero



Risoluzione



Plug & Play



6mm Ultra-Thin



DV

WiFi 6 CERTIFIED

Codice	Descrizione
DV-12023H	Newline LEDWall 120" Serie DV
DV-15023H	Newline LEDWall 150" Serie DV
DV-18023H	Newline LEDWall 180" Serie DV
ZJ150V3	Supporto a Carrello per 120" e 150"

Monitor Interattivo NAOS+

newline

Progettato per l'istruzione superiore, NAOS+ offre una sicurezza di livello aziendale senza sistema Android incorporato. NAOS+ è in grado di soddisfare le prestazioni richieste da ambienti ad alta pressione come quelli militari o dei servizi di emergenza. La tecnologia "Capacitiva" P-CAP di NAOS+ offre un design sottile, un'esperienza di scrittura avanzata, slot OPS e SDM, oltre a un'esperienza Audio-Video di alto livello.



20 Touch
Attivo con penne dita e oggetti



Risoluzione



Filtro **Luce Blu**



Audio 20Wx2



Lezioni pronte con Flipchart e notebook



WiFi 6 CERTIFIED

Codice	Descrizione
TT-5521IP	Monitor Interattivo 55" Serie NAOS+
TT-6521IP	Monitor Interattivo 65" Serie NAOS+
TT-7521IP	Monitor Interattivo 75" Serie NAOS+
TT-8621IP	Monitor Interattivo 86" Serie NAOS+

Monitor Interattivo Serie FLEX

newline

Il Flex di Newline è un Monitor interattivo progettato per migliorare la collaborazione e la comunicazione visiva. Con un grande display touchscreen ad alta definizione, offre agli utenti la possibilità di annotare, scrivere e condividere contenuti durante le riunioni, le sessioni di formazione o di insegnamento. Dotato di diverse opzioni di connettività e software integrato per la produttività, il Flex facilita la condivisione dello schermo e l'interazione con dispositivi esterni come computer o tablet. Con un design elegante e resistente, è ideale per l'uso in ambienti educativi.



40 Touch
Attivo con penne dita e oggetti



Risoluzione



Filtro **Luce Blu**



Audio 20Wx2



Optical bonding



WiFi 6 CERTIFIED



Codice	Descrizione
TT-2721AIO	Monitor Interattivo 26" Serie FLEX
SL5T1206	Processore Intel Core i5 - SSD 256 GB



Tavoli Interattivi

I tavoli interattivi HELGI rappresentano una rivoluzione nell'ambito dell'istruzione, offrendo soluzioni avanzate sia per l'infanzia che per le scuole superiori. Il Tavolo Interattivo **HELGI HTI430-BL** è pensato per i bambini più piccoli, progettato con un display luminoso e resistente agli urti che facilita un apprendimento stimolante e interattivo. Con la sua capacità multitouch e un design ergonomico, il tavolo promuove l'interazione diretta con contenuti educativi attraverso giochi e app interattive. Le gambe regolabili consentono un utilizzo comodo e sicuro, adattabile alle diverse età degli studenti. Il Tavolo Interattivo **HELGI HTI4312-BL**, invece, è ideale per le scuole superiori. Dotato di un display UltraHD 4K e tecnologia touch capacitiva avanzata, offre un'esperienza visiva e interattiva di alta qualità. Grazie alla sua robustezza e alle gambe regolabili in altezza, può essere facilmente adattato alle diverse configurazioni di classe. La connettività avanzata e la compatibilità con software educativi complessi supportano l'apprendimento attivo e collaborativo, permettendo agli studenti di esplorare concetti avanzati attraverso simulazioni scientifiche, progetti di ingegneria e analisi dati in tempo reale.

Entrambi i tavoli interattivi HELGI sono progettati per migliorare l'engagement degli studenti e prepararli per un futuro tecnologicamente avanzato. Offrono nuove opportunità di apprendimento creativo e personalizzato, contribuendo a trasformare l'istruzione attraverso l'innovazione tecnologica.



Codice	Descrizione	Dimensioni	RAM	SSD
HTI4312-BL	Tavolo Interattivo 3in1	43"	4GB	64GB
HTI4310-BL			4GB	32GB



Digital tutor

Portatile

Digital Tutor 32" è una soluzione interattiva progettata per ottimizzare la collaborazione e la flessibilità all'interno delle lezioni. Dotato di uno stand con ruote e batteria integrata, questo dispositivo è completamente wireless, consentendo di spostarlo facilmente in ogni ambiente scolastico senza alcuna difficoltà logistica. Oltre a facilitare la creazione di gruppi durante le lezioni, il Digital Tutor offre molteplici utilizzi pratici. Può essere posizionato all'ingresso della scuola come bacheca interattiva per comunicazioni importanti, o di fronte alla biblioteca per permettere agli studenti di consultare facilmente il catalogo dei libri disponibili.

La versatilità del Digital Tutor si estende anche alla sua regolabilità in altezza e alla capacità di orientarsi sia in orizzontale che in verticale, garantendo la massima adattabilità a diversi tipi di contenuti educativi. Inoltre, è dotato di una videocamera con aggancio magnetico, che consente di integrare facilmente funzioni di videoconferenza e di cattura di contenuti, migliorando ulteriormente l'interazione e la collaborazione tra gli studenti e gli insegnanti in classe.



Codice	Descrizione	Dimensioni	RAM	SSD
HS3210	Totem, monitor e software	32"	4GB	64GB

Carrelli Motorizzati

I carrelli elettrici e motorizzati HELGI sono compatibili con tutti i monitor (interattivi e non interattivi) dotati di attacco VESA standard. Esistono modelli dedicati ad ogni esigenza, per monitor con dimensioni da 32" a 95" e un'escursione in altezza che varia in base al modello. Possono essere spostati con facilità all'interno delle aule scolastiche e, grazie alla forma ad H della base, consentono un facile accesso anche a persone disabili. Il sistema anticollisione (opzionale) blocca automaticamente i motori nel momento in cui individua un ostacolo durante il movimento di salita o discesa, garantendo così una maggiore sicurezza. Copertura frontale in vari materiali e cabinet di stoccaggio accessori opzionali.



Codice	Dimensioni	Escursione da terra	Compatibilità	Portata
HMIFMINI-F65	Profondità 68 cm, larghezza 102 cm	Da 102,56cm a 167,56cm	32" - 95"	Max 65Kg
HMIFMINI-F100			32" - 55"	Max 100Kg
HMIFMINI-FDUO	Profondità 71,8 cm, larghezza 118 cm	Da 102,56cm a 167,56cm	32" - 55" fino a 2 monitor	Max 100Kg
HMIFSTNDRD-F			32" - 95"	Max 100Kg
HMIFXLF	Profondità 71,8 cm, larghezza 118 cm	Da 101cm a 200,9cm	32" - 95" fino a 2 monitor	Max 160Kg
HMIFXLF2	Profondità 71,8 cm, larghezza 118 cm		32" - 95"	Max 160Kg
HMIFST-F-DUO	Profondità 68 cm, larghezza 102 cm	Da 101cm a 200,9cm	55" - 65"	Max 60Kg
HMIFMINI-FDUO	Profondità 71,8 cm, larghezza 118 cm		55" - 110"	Max 120Kg
HMIFMIMI	Profondità 95,2 cm, larghezza 102 cm	Da 76,5cm a 141,5cm	32" - 95"	Max 100Kg
HMIFMIMIMOT		Da 63cm a 103cm	32" - 95"	Max 100Kg
HMIFMIMIZR		Da 63cm a 103cm	32" - 95"	Max 100Kg



Carrelli per supporto doppio monitor

Codice	Dimensioni	Altezza	Compatibilità	Portata
HMIFST-F-DUO	40x56x230	650mm	32" - 95"	Max 65Kg
HMIFMINI-FDUO	40x56x230	650mm	32" - 95"	Max 65Kg
HMIFMIMI	40x56x230	650mm	32" - 95"	Max 65Kg
HMIFMIMIMOT	40x56x230	650mm	32" - 95"	Max 65Kg
HMIFMIMIZR	40x56x230	400mm	32" - 95"	Max 65Kg



Carrelli Manuali

I Carrelli Manuali HELGI sono progettati per essere compatibili con tutti i monitor (interattivi e non interattivi) dotati di attacco VESA standard. Questi supporti sono ideali per l'ambiente scolastico, facilitando il trasporto all'interno delle aule e garantendo un accesso agevole per tutti, inclusi utenti con disabilità. La loro versatilità si manifesta attraverso le tre versioni disponibili: i carrelli regolabili in altezza manualmente consentono un'adattabilità immediata alle diverse altezze dei monitor e alle preferenze degli utenti. Quelli dotati di manovella offrono un controllo più preciso sull'altezza del monitor prima del fissaggio, garantendo un posizionamento ottimale per la visualizzazione. Per situazioni dove la flessibilità non è richiesta ma la robustezza è essenziale, sono disponibili anche modelli fissi. Ogni carrello HELGI è progettato non solo per garantire la sicurezza e la stabilità dei dispositivi durante l'uso quotidiano, ma anche per migliorare l'ergonomia dell'ambiente educativo, contribuendo così a un apprendimento più efficace ed accessibile.



Codice	Descrizione	Altezza			Compatibilità	Portata
HLG60474OB	Carrello regolabile in altezza manualmente, con mensola porta laptop e supporto per videocamera	Da 135 cm a 167 cm			60° - 100°	Max 100 Kg
HLG604742B						
HLGMOVMIFFLX	Carrello regolabile in altezza manualmente prima del fissaggio del monitor con sistema di gestione cavi	65° Da 345mm a 1010mm	75° Da 368 mm a 1021 mm	86° Da 273mm a 944mm	32° - 86°	Max 80 Kg
HLG60481OG	Carrello fisso in altezza con staffe regolabili prima dell'installazione con due posizioni configurabili, dotato di ruote frenanti e mensola per accessori	No				

*da terra al centro del monitor | **da terra alla base del monitor

Supporti Motorizzati

I Supporti Motorizzati da parete motorizzati HELGI sono pensati per soluzioni dove non è richiesto che il monitor venga continuamente spostato da una stanza all'altra, ma si vuole comunque poterne regolare l'altezza in modo pratico e veloce. L'altezza viene regolata tramite motori comandati da un pratico telecomando. Il peso del monitor viene scaricato a terra e i supporti si possono adattare a qualunque tipologia di parete, anche se debole o in cartongesso.

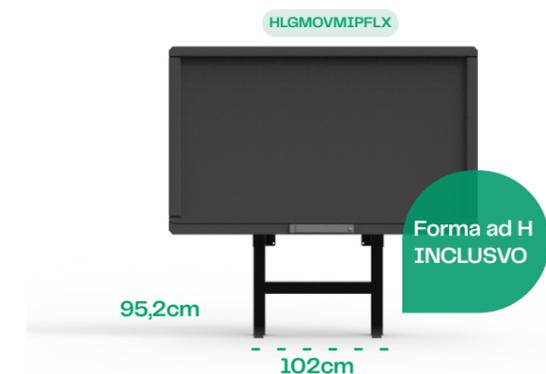


Codice	Descrizione	Altezza	Compatibilità	Portata
HMIPMINI-W65	Slim Light - Sistema di installazione a muro motorizzato con scarico del peso a terra, adatto a qualsiasi tipologia di parete e dotato di switch e multipresa, con due diverse posizioni anche per la placca di fissaggio del monitor per adattarsi ad ogni esigenza	Da 77,8 cm a 142,8 cm Da 95,53 cm a 165 cm	32° - 95°	Max 65 Kg
HMIPMINI-W100	Slim Heavy - Sistema di installazione a muro motorizzato con scarico del peso a terra, adatto a qualsiasi tipologia di parete e dotato di switch e multipresa, con due diverse posizioni anche per la placca di fissaggio del monitor per adattarsi ad ogni esigenza	Da 77,8 cm a 142,8 cm Da 95,53 cm a 165 cm	32° - 95°	Max 100 Kg
HMIFXLW	XL-W - ad una sola colonna	Da 90,9 cm a 190,8 cm	55° - 65°	Max 65 Kg
HMIFXLW2	XL-W2 - a due colonne	Da 90,9 cm a 190,8 cm	55° - 110°	Max 120 Kg

*da terra al centro del monitor

Supporti Manuali

I supporti HELGI concepiti per soluzioni fisse includono anche opzioni di regolazione manuale per adattarsi alle diverse esigenze di installazione. Questi supporti, grazie al sistema di scarico a terra del peso, sono particolarmente adatti per pareti delicate come quelle in cartongesso, dove la stabilità è cruciale. Per le pareti più robuste sono disponibili soluzioni che permettono il montaggio invisibile dietro al monitor, garantendo un aspetto pulito e minimalista. La forma esclusiva a H del supporto non è solo un'innovazione estetica, ma un vantaggio funzionale che migliora l'accessibilità: questo design non solo assicura una robusta stabilità al monitor, ma rende il prodotto inclusivo consentendo un accesso agevole anche da parte di utenti in sedia a rotelle. In sintesi, i supporti HELGI rappresentano una scelta versatile e sicura per l'installazione di monitor in vari contesti, combinando innovazione tecnologica con un design pensato per migliorare l'esperienza utente e facilitare l'accesso a tutti gli utenti, indipendentemente dalle loro esigenze di mobilità.



Codice	Descrizione	Altezza	Compatibilità	Portata
HLGLP42	Staffa a parete fissa con attacco VESA fino a 800x600 e struttura aperta per una maggiore ventilazione e semplice accesso ai cavi	no	60° - 100°	Max 90°
HLGFS16	Supporto a pavimento per fissaggio su pareti deboli o in cartongesso, regolabile in altezza manuale (anche dopo l'installazione del monitor)	Da 110 cm a 170 cm	MAX 86°	
HLGMOVMIFFLX**	Supporto a parete con colonna telescopica e piedini regolabili in altezza, progettato per favorire l'aerazione del monitor	65° Da 345 mm a 1010 mm	32° - 86°	Max 100°
		75° Da 268 mm a 1021 mm		
		86° Da 190 mm a 944 mm		

*da terra al centro del monitor

Document Camera

Scopri le Document Camera di IPEVO: l'innovativa soluzione per visualizzare contenuti analogici (libri, oggetti etc.) su dispositivi digitali come notebook e monitor interattivi. Dotate di autofocus integrato, queste telecamere consentono una nitidezza senza pari. I pulsanti intuitivi offrono un controllo immediato senza l'uso di software complicati. In modalità USB, le Document Camera di IPEVO includono gratuitamente il potente software IPEVO Visualizer, rendendole compatibili con le principali piattaforme di videoconferenza come Zoom, Google Meet, Skype e Microsoft Teams.



Codice	Microfono	Luce LED	MP	Dimensione	Formato Documento	Area Cattura Max	Connettività
5-880-4-01-00	Sì	Sì	8.0	116x108x322 mm	A4	283 x 501 mm \ 363 x 483 mm	Wi-Fi - HDMI - USB
5-902-4-01-00	Sì	Sì	8.0	116x108x322 mm	A4	283 x 501 mm \ 363 x 483 mm	Wi-Fi - HDMI - USB
5-883-4-01-01	Sì	Sì	8.0	116x108x301 mm	A4	270 x 480 mm \ 344 x 460 mm	HDMI - USB
5-898-4-01-00	Sì	Sì	8.0	116x108x301 mm	A4	270 x 480 mm \ 344 x 460 mm	HDMI - USB C-A
5-903-3-01-00	Sì	Sì	8.0	277x78x48 mm	A4	342x255 mm	USB
5-880-4-01-00	Sì	No	8.0	277x78x48 mm	A4	342 x 255 mm	USB

Document Camera

Le Document Camera AVer sono dispositivi avanzati progettati per migliorare l'esperienza di insegnamento e presentazione. Grazie ai sensori ad alta risoluzione consentono di catturare, durante la visualizzazione dei documenti, immagini nitide in tempo reale. I visualizzatori AVerVision offrono uno strumento per presentazioni digitali con un design curato, facilità d'uso e qualità superiore delle immagini. Grazie a funzionalità all'avanguardia come la registrazione one-touch, l'annotazione integrata e il funzionamento wireless autonomo, questi dispositivi si posizionano al vertice del mercato.



Codice	Descrizione	MP	Zoom	Risoluzione	Connettività	
M11-8MV	Braccio meccanico	13	20X	Full HD	VGA, HDMI, USB	
M15-13M			23X		HDMI, USB	
M90UHD			322X		VGA, HDMI, USB	
M15W	Braccio meccanico	13	23X	4K	HDMI, USB, Wi-Fi, Miracast	
M70W			230X		HDMI, USB, Wi-Fi, Miracast	
A30			23X		HDMI, USB	
U50PLUS	Braccio flessibile	8	16X	UHD	USB	
F50-8M			204X		Full HD	VGA, HDMI, USB
U70I			16X			USB
F17PLUS			23X			VGA, HDMI, USB
F50PLUS			230X			VGA, HDMI, USB
MICROSCOPADAP	Adattatore per microscopio	Modelli compatibili		F17-8M / F50-8M / M70W / M17-13M / M90UHD		



Videoconferenza



La videoconferenza rappresenta un innovativo mezzo di comunicazione che ha rivoluzionato il modo in cui le persone si connettono e collaborano, sia a livello personale che professionale. Questa forma di comunicazione, resa possibile dalla tecnologia digitale e dalla connessione a Internet, offre numerosi vantaggi in termini di efficienza e flessibilità.

Soundbar Video

Con le Soundbar Video di AVer è possibile trasformare delle semplici riunioni in esperienze coinvolgenti e produttive, unendo in un unico prodotto, facile da usare e ready to use, le esigenze audio-video di presentazione.



Codice	Zoom	Risoluzione	FOV	Microfoni	Speaker	Tecnologia
VB130WALL	4X	4K	120°	5X	6W	Auto Framing, Auto Tracking (presentazione), Voice Tacking, Audio Fence
VB342PRO	15X	4K	92°	10X	12W	Auto Framing, Auto Tracking (presentazione), Voice Tacking, Audio Fence, Smart Gallery
VB350	18X	4K	113°	14X	12W	Auto Framing, Auto Tracking (presentazione), Voice Tacking, Audio Fence, Smart Gallery

Webcam



Le webcam sono strumenti essenziali nella scuola di oggi, facilitando la didattica a distanza e migliorando l'interazione tra insegnanti e studenti. Consentono lezioni virtuali in tempo reale e favoriscono la collaborazione su progetti di gruppo. Sono utili per studenti con bisogni speciali e permettono un apprendimento personalizzato. Le lezioni possono essere registrate per una revisione successiva, creando un archivio didattico accessibile. Le webcam supportano eventi e conferenze virtuali, ampliando le opportunità di apprendimento. In sintesi, migliorano la qualità dell'istruzione, rendono l'apprendimento più accessibile e inclusivo e preparano le scuole per il futuro dell'educazione digitale.



Codice	Zoom	Risoluzione	FOV	Microfoni	Tecnologia
CAM130	5X	4K	120°	2X	Auto Framing, Auto Tracking (presentazione), Voice Tacking, Audio Fence
CAM130CONTENTKIT	5X	4K	120°	2X	Auto Framing, Auto Tracking (presentazione), Voice Tacking, Audio Fence, Smart Gallery
CAM340PLUS	4X	4K	120°	1X	Auto Framing, Auto Tracking (presentazione), Voice Tacking, Audio Fence, Smart Gallery

Camera PTZ



Le Camere PTZ (Pan - Tilt - Zoom) sono uno strumento professionale di ripresa adatto a soddisfare le esigenze più disparate. Camere brandeggiabili con focus variabile, zoom e molto altro.

Codice	Zoom	Risoluzione	FOV	Microfoni	Tecnologia
CAM550	24X	4K	95°	-	PIP, Auto Framing dinamico, Preset Framing, Smart Gallery
CAM570	36X	4K	95°	-	PIP, Auto Framing dinamico, Preset Framing, Smart Gallery, Audio Tracking
DL10	3X	FullHD	90°	2X	Gesture Control, AI Auto tracking, Riduzione del rumore
DL30	12X	FullHD	84°	-	Auto Tracking, Riduzione del rumore



VB342PRO

Inquadratura dinamica

Obiettivo con intelligenza artificiale

Sensore IR

ZOOM Certified

Certified for Skype for Business

Certified for Microsoft Teams

CAM570

CAM550

Totem e Chioschi

Multimediali

Queste soluzioni all'avanguardia rappresentano un salto di qualità nell'integrazione dell'innovazione digitale all'interno delle scuole. I Totem e i Chioschi sono stati progettati non solo per migliorare la comunicazione, ma anche per coinvolgere attivamente gli studenti attraverso la condivisione dinamica e immediata di informazioni cruciali. Grazie a queste soluzioni, le scuole possono ora creare ambienti educativi più interattivi e inclusivi, preparando gli studenti per il futuro con strumenti che ispirano e trasformano l'apprendimento.

Codice	Descrizione	Dimensione schermo	Uso
T_EDESK55_IND	Totem E-DESK Slot opzionale per Mini Pc o stampante termica	55"	Indoor
T_ETABLE55_IND	Tavolo con schermo integrato touchscreen multifunzione integrato	55"	Indoor
T_ERGO55_IND	Totem ERGO a pavimento	22" 32" 43" 50" 55" 65"	Indoor
T_GARDEN15_IND	Totem E-GARDEN touch con slot opzionale per Mini PC	15" 22"	Indoor
T_EDYMO65_OUT	Totem DIMO	32" 46" 55" 65" 75"	Outdoor



Soluzioni professionali per gli Ambienti Education

La nostra azienda è leader nella progettazione e fornitura di soluzioni audio-visive professionali (ProAV) complete, specificamente studiate per le esigenze del settore educativo. Grazie alla nostra esperienza e competenza tecnica, siamo in grado di offrire impianti personalizzati che migliorano significativamente l'interazione, l'apprendimento e la comunicazione visiva nelle scuole, nelle università e negli istituti di formazione.

Auditorium Scolastici

Gli auditorium scolastici moderni richiedono una progettazione audio-visiva all'avanguardia per garantire una qualità di presentazione eccezionale.

Sistemi di proiezione e display LED di alta qualità

per una visualizzazione chiara e luminosa delle presentazioni, delle lezioni e dei contenuti multimediali.

Impianti audio avanzati

inclusi microfoni wireless, altoparlanti e sistemi di amplificazione per una diffusione sonora uniforme, fondamentale durante le conferenze e gli eventi scolastici.

Integrazione con sistemi di gestione

Per il controllo centralizzato del suono e dei dispositivi multimediali, facilitando la gestione di assemblee, spettacoli e incontri.

Digital Signage per le Scuole

Il digital signage è una soluzione potente per la comunicazione visiva dinamica all'interno degli istituti scolastici. Le nostre soluzioni includono:

Display interattivi

Per coinvolgere e informare efficacemente studenti, docenti e visitatori, con contenuti aggiornabili in tempo reale.

Sistemi di gestione dei contenuti

Per una facile gestione e programmazione degli annunci, degli orari delle lezioni e delle informazioni importanti.

Totem e chioschi interattivi

Per fornire informazioni dettagliate e interattive in punti strategici della scuola, migliorando l'esperienza degli studenti e dei visitatori.

Ambienti Educativi per la Collaborazione

Per le scuole e le università, offriamo soluzioni che migliorano la comunicazione e la collaborazione tra studenti e docenti.

Sistemi di proiezione e monitor di alta qualità

Ad alta definizione, per collegare classi e docenti in remoto, facilitando l'apprendimento a distanza e le collaborazioni internazionali.

Soluzioni di presentazione wireless

Permettono la condivisione facile e veloce di contenuti da qualsiasi dispositivo, rendendo le lezioni e le presentazioni più fluide ed efficaci.

Display professionali

Per aule, laboratori e spazi comuni: facilitano la comunicazione interna e la visualizzazione di informazioni educative e annunci.

Integrazione e Supporto

Ogni progetto educativo è unico e richiede una personalizzazione per soddisfare le specifiche esigenze di ogni istituto.

Consulenza e progettazione personalizzata

Per garantire che ogni soluzione sia perfettamente adattata all'ambiente scolastico e agli obiettivi educativi.

Installazione professionale

Eseguita dai nostri tecnici esperti, garantendo un'implementazione senza problemi e di alta qualità.

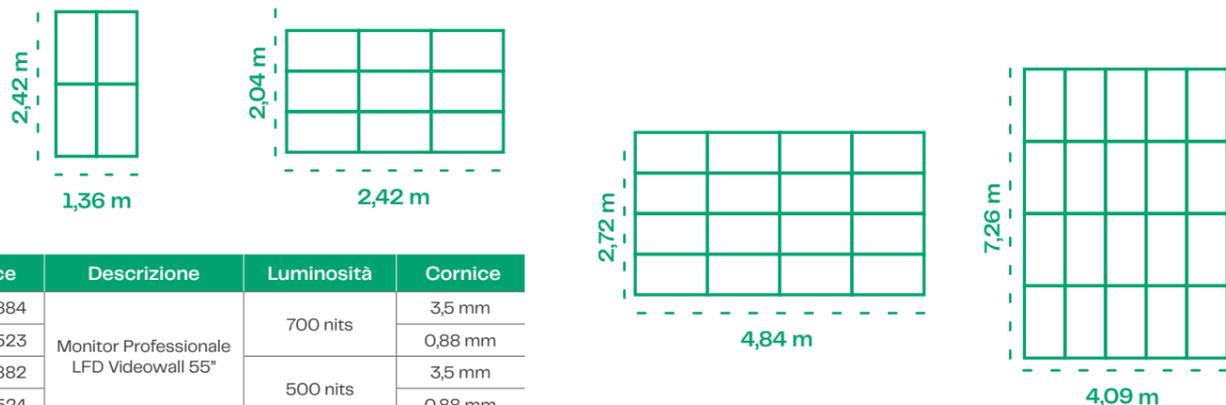
Supporto continuo

Mantenere e aggiornare i sistemi, assicurando che rimangano all'avanguardia della tecnologia e rispondano alle esigenze in continua evoluzione delle scuole.

VideoWall

SHARP / NEC

I VideoWall rappresentano forme avanzate di visualizzazione multimediale caratterizzate da cornici estremamente sottili, che variano da 3,5 mm a meno di 1 mm, garantendo una transizione fluida tra schermate. La luminosità elevata, compresa tra 500 e 700 nits, assicura una visualizzazione intensa e ben bilanciata anche in ambienti luminosi. Queste caratteristiche ottimizzano la brillantezza dei colori e la nitidezza delle immagini, rendendo i videowall Sharp/NEC ideali per contesti educativi. Questi videowall offrono esperienze visive impattanti e immersive, perfette per auditorium, aule e spazi comuni scolastici. La loro capacità di mostrare contenuti in modo vivido e dettagliato non solo migliora l'insegnamento e l'apprendimento, ma anche la comunicazione interna e esterna della scuola. Sono strumenti potenti per coinvolgere gli studenti e facilitare la comprensione dei concetti complessi attraverso presentazioni interattive e dinamiche.

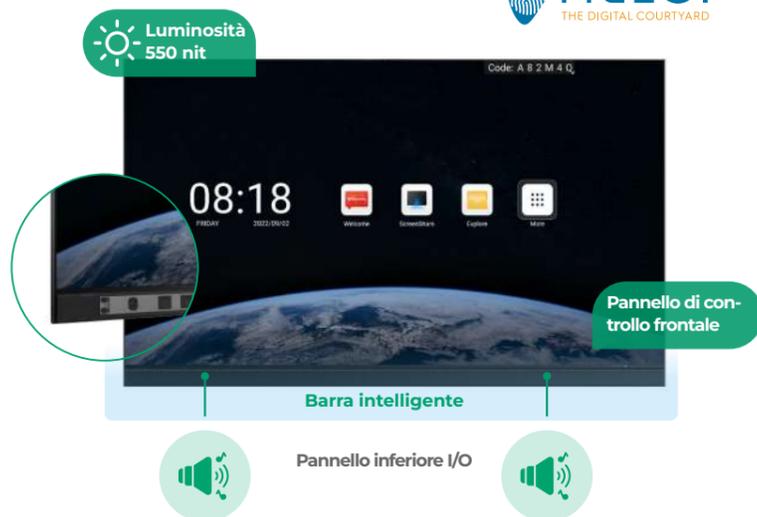


Codice	Descrizione	Luminosità	Cornice
60004884	Monitor Professionale LFD Videowall 55"	700 nits	3,5 mm
60004523			0,88 mm
60004882		500 nits	3,5 mm
60004524			0,88 mm

Ledwall

Nel panorama educativo contemporaneo la tecnologia LED sta rivoluzionando l'ambiente di apprendimento, estendendosi rapidamente anche alle scuole. I display LED di HELGI, come quelli della linea All-in-One, rappresentano un passo avanti significativo grazie alla loro qualità superiore, al design senza interruzioni e alla facilità d'installazione. Ogni pannello LED contiene migliaia di diodi luminosi che, uniti e sovrapposti, creano un'unica superficie di visualizzazione dinamica e accattivante. Nello specifico, la serie ASI di HELGI è progettata per applicazioni scolastiche, come auditorium e palestre, offrendo funzionalità avanzate come il mirroring Wi-Fi per la condivisione fluida dei contenuti. La sua versatilità consente l'installazione su pareti, soffitti o carrelli, garantendo flessibilità e prestazioni superiori in ogni contesto. Inoltre, questi display integrano connettività e audio, offrendo una soluzione completa e all'avanguardia per migliorare l'esperienza didattica e l'interazione visiva all'interno della scuola.

HELGI
THE DIGITAL COURTYARD



Codice	Descrizione	Dimensione	Risoluzione	Pitch
HAS138	LEDwall All-in-One HELGI Serie ASI	138"	Full HD 1.920 x 1.080 pixel	1.5mm
HAS165		165"	Full HD 1.920 x 1.080 pixel	1.9mm
HAS220		220"	4K 3.840 x 2.160 pixel	1.2mm
HAS_ST92	Carrello per LEDwall All-in-One HELGI Serie ASI	138" - 165"	-	-



Rinforzo Sonoro

Il rinforzo sonoro è un elemento essenziale per migliorare l'acustica e la qualità dell'audio negli ambienti educativi. Si tratta di un sistema che amplifica la voce degli insegnanti, garantendo che ogni studente, indipendentemente dalla posizione nella stanza, possa ascoltare chiaramente. Questo sistema è particolarmente utile in ambienti grandi come auditorium, palestre e spazi comuni, dove la dispersione del suono potrebbe ostacolare la comprensione e l'interazione.

Diffusori Acustici

I "diffusori acustici" nelle scuole si riferiscono generalmente agli altoparlanti o dispositivi audio utilizzati per diffondere il suono in un ambiente educativo. Questi dispositivi sono importanti per garantire una chiara trasmissione di informazioni, annunci o avvisi nelle varie aree della scuola, come aule, corridoi e spazi comuni.



Annunci e Comunicazioni

Per diffondere annunci importanti, informazioni sugli eventi scolastici, avvisi di emergenza o istruzioni.

Sistemi di Allarme

In caso di emergenza, i diffusori possono essere utilizzati per diffondere avvisi di evacuazione o altre istruzioni cruciali.

Programmi Audio e Musica

I diffusori possono essere collegati a sistemi audio per migliorare l'esperienza durante le assemblee, le presentazioni o altri eventi speciali.

Supporto all'insegnamento

In alcune situazioni, i diffusori possono essere utilizzati per supportare le attività didattiche, come la lettura di storie, la diffusione di materiale educativo o la trasmissione di lezioni in modo che tutti gli studenti possano udire chiaramente. L'utilizzo dei diffusori acustici nelle scuole contribuisce a migliorare la comunicazione e a creare un ambiente educativo più efficiente.



402050-75



03618752

Codice	Prodotto	Descrizione	Marchi
HLGRT606W	Diffusori acustici amplificati per piccoli spazi	Coppia di Casse acustiche amplificate 100W RMS con alimentatore integrato complete di cavi, connettori e staffe di montaggio a parete. Colore bianco. Materiale cassa: legno	HELGI THE DIGITAL COURTYARD
402050-75	Diffusori acustici amplificati per ampi spazi	Coppia di diffusori acustici a colonna amplificati per ampi spazi, ideali per il rinforzo sonoro in associazione a grandi monitor, ledwall, videowall e proiezioni. Consentono la connessione diretta di massimo 2 radiomicrofoni o mixer audio e dispongono di un ingresso bluetooth	hd Harmonic Design
SOWA PRO	Diffusori acustici wireless	Diffusore acustico a batteria ricaricabile, portatile, permette la connessione wireless a più diffusori Sowa per sonorizzare qualsiasi spazio in modo pratico ed efficace senza la necessità di cavi. Il diffusore permette di connettere fino a 2 microfoni/radiomicrofoni, una sorgente audio generica e una sorgente audio bluetooth	SOWA
03618752	Diffusori acustici per spettacoli musicali/teatrali	Diffusore acustico con subwoofer e colonna sonora modulare che combina un sistema stereo o mono ad alta potenza, comprende un mixer audio con più ingressi per microfoni, strumenti musicali e sorgenti wireless	FEENEY
SPK1-AW560SP-WH	Diffusori acustici amplificati	Coppia di diffusori acustici amplificati, ideali per il rinforzo sonoro di monitor, lavagne interattive e Lim, funzione di auto accensione/spengimento per la massima praticità d'uso e risparmio energetico, staffa per il montaggio a parete inclusa	KIT



HLGRT606W

Radiomicrofono

L'utilizzo di radiomicrofoni e microfoni nelle scuole può offrire diversi vantaggi, migliorando l'efficacia delle comunicazioni, delle lezioni e degli eventi all'interno dell'ambiente scolastico. Ecco alcuni vantaggi specifici:

Mobilità

Consentono agli insegnanti di spostarsi liberamente in classe e di essere uditi chiaramente durante le lezioni all'aperto, migliorando l'interazione con gli studenti.

Eventi e Assemblee

Sono utili durante assemblee, presentazioni ed eventi scolastici, garantendo che gli annunci e le istruzioni siano udibili in modo chiaro in tutto l'ambiente.

Partecipazione degli Studenti

Possono essere utilizzati dagli studenti durante presentazioni o recite, favorendo la partecipazione e la fiducia nell'esprimersi in pubblico.

Codice	Prodotto	Descrizione
CW7000	Radiomicrofono palmare	kit radiomicrofono palmare con capsula microfonica a condensatore di elevata qualità
CW7001	Radiomicrofono a cravatta	kit radiomicrofono con trasmettitore da tasca e microfono a cravatta, capsula microfonica a condensatore di elevata qualità



Microfono

L'adozione di microfoni e radiomicrofoni nelle scuole può contribuire ad ottenere un ambiente educativo più dinamico, inclusivo ed efficiente, migliorando la comunicazione e l'esperienza di apprendimento degli studenti.

Qualità del Suono

Migliorano la chiarezza e la qualità del suono, rendendo le lezioni più udibili e comprensibili per gli studenti.

Registrazione e archiviazione

Consentono la registrazione di lezioni o presentazioni per scopi di revisione o archiviazione, facilitando la condivisione del materiale didattico.

Inclusività

Aiutano gli insegnanti a raggiungere gli studenti con problemi uditivi o in grandi aule, migliorando l'inclusività.

Sostenibilità

Riducono la necessità di aumentare il tono di voce, promuovendo un ambiente scolastico più sostenibile per le corde vocali degli insegnanti.

Potenziamento Didattico

Possono essere utilizzati per integrare risorse audiovisive nelle lezioni, rendendo più coinvolgente il processo di apprendimento.



Codice	Prodotto	Descrizione
D700S	Microfono a filo	Robusto microfono a filo con interruttore, adatto per rinforzo del parlato e del cantato
C1020-USB	Microfono usb da tavolo	Microfono da tavolo USB di elevata qualità, adatto per la cattura audio di lezioni ibride o registrazioni
O3619202	Mixer audio	Mixer digitale compatto per eventi musicali/teatrali o per gestione di conferenze. Consente la memorizzazione di scenari d'uso ed è controllabile tramite App

CLOCKAUDIO®



Web Radio

Una web radio, o radio online, è una stazione radio trasmessa su Internet anziché attraverso tradizionali onde terrestri o satellitari. Questo significa che gli utenti possono ascoltare la radio tramite una connessione internet, usufruendo di una varietà di dispositivi come computer, smartphone, tablet o dispositivi di streaming audio.

Trasmissione via internet

La web radio trasmette i suoi contenuti audio attraverso la rete internet, raggiungendo un pubblico globale senza limitazioni geografiche.

Formati di Trasmissione

Le web radio possono trasmettere in vari formati, inclusi MP3, AAC, e altri formati audio digitali. Alcune offrono anche contenuti multimediali oltre al semplice audio.

Accessibilità

Gli ascoltatori possono accedere alle web radio tramite siti web dedicati, app mobili o piattaforme di streaming audio.



Codice	Prodotto	Descrizione
KITPODHLV	Kit web radio con ripresa video	1 Live Streaming Mixer - 8 canali Yamaha 2 Microfoni a condensatore da Studio Yamaha 2 Cuffie studio monitor Yamaha 1 Adattatore di alimentazione USB-C 1 Notebook i5 2 Staffe microfono 2 Cavi XLR 3 m 1 Telecamera PTZ 4K 1 Cavo USB AVER
AG01_BK	Postazione web radio singola	Microfono da tavolo con integrato mixer audio ed uscita usb per interfacciamento diretto ad un computer per registrazione o streaming
AG08_BK	Mixer audio web radio	Mixer digitale con effetti, consente la connessione di 2 microfoni da studio e due cuffie di monitoring, oltre a sorgenti analogiche e digitali, uscita USB, perfetto per produzioni creative
YCM01_BK	Microfono da studio web radio	Microfono a condensatore per studio web radio
K87652WW	Boom da tavolo	Staffa orientabile da tavolo per microfoni da studio web radio
HPH-MT5_BK	Cuffia da studio web radio	Robusta cuffia chiusa di elevata qualità, perfetta ergonomia per un utilizzo non affaticante, ad elevato isolamento per evitare effetti di ritorno audio sui microfoni da studio



Varietà di Contenuti

Le web radio offrono una vasta gamma di contenuti, che possono includere musica di diversi generi, programmi talk, notizie, podcast e altro ancora. Molte web radio sono specializzate in specifici generi musicali o argomenti.

Interattività

Alcune web radio incoraggiano l'interazione degli ascoltatori attraverso chat, social media o feedback diretto, offrendo un'esperienza più partecipativa.

Flessibilità di Programmazione

A differenza delle radio tradizionali, le web radio spesso hanno maggiore flessibilità nella programmazione, consentendo agli ascoltatori di accedere ai contenuti in qualsiasi momento.



YAMAHA
Make Waves



ARTOME

Mobili Audiovisivi Smart

ARTOME

L'idea di una tecnologia di presentazione adattabile e senza installazioni è il fondamento dell'azienda finlandese Artome, e si traduce in un prodotto elegante pronto a trasformare con la sua presenza lo spazio di proiezione. Artome propone mobili intelligenti portatili plug-and-play per presentare, imparare e molto altro: una tecnologia audiovisiva costruita in modo sostenibile, capace di portare finalmente flessibilità e facilità di fruizione in ogni ambiente, anche nei luoghi di apprendimento, senza tralasciare il lato estetico.



Codice	Modello	Case	Sportello	Videoproiettore
AS1WH_DBK_EB770F	S1	Bianco	●	Epson EB-770F Integrato
AS1WH_DLI_EB770F	S1		●	
AS1WH_DGR_EB770F	S1		●	



I vantaggi della tecnologia adattabile

Come valida alternativa, la tecnologia AV mobile libera i progettisti dalle lunghe procedure e dalle costrizioni nella progettazione causate dalla pianificazione dell'installazione e del cablaggio. Le soluzioni e i prodotti AV mobili hanno l'ulteriore vantaggio di aumentare il tasso di utilizzo dei singoli spazi. Ad esempio, le presentazioni e le riunioni dipendenti dall'AV non sono più limitate a una singola stanza o spazio, ma la tecnologia AV mobile può trasformare qualsiasi spazio in un ambiente di lavoro efficiente con funzionalità di condivisione dati e teleconferenza aggiornate e semplici.



Codice	Modello	Case	Sportello	Videoproiettore
AM10WH_DBK_EB800F	M10	Bianco	●	Epson EB-800F Integrato
AM10WH_DDG_EB800F			●	
AM10WH_DLAG_EB800F			●	
AM10WH_DSAF_EB800F			●	
AM10WH_DSEA_EB800F			●	
AM10WH_DGR_EB800F			●	
AM10WH_DTAU_EB800F			●	
AM10WH_DMEL_EB800F			●	
AM10WH_DSAND_EB800F			●	



All-in-one audiovisual solution

ARTOME M10

Artome M10 combina il design nordico e la tecnologia in un modo mai visto prima. È un mobiletto intelligente completamente trasportabile, con un proiettore laser integrato, un sistema audio integrato e funzionalità di videoconferenza. Questo prodotto all-in-one non richiede installazione e può essere collegato a qualsiasi dispositivo con un cavo HDMI o in modalità wireless.



Read more

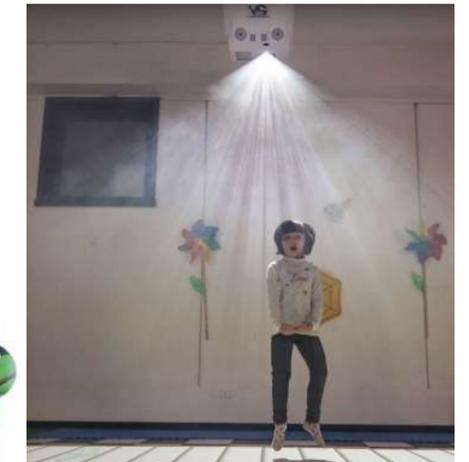


Codice	Modello	Case	Sportello	Videoproiettore
AM10BK_DBK_EB800F	M10	Nero	●	Epson EB-800F Integrato
AM10BK_DDG_EB800F			●	
AM10BK_DLA_EB800F			●	
AM10BK_DSAF_EB800F			●	
AM10BK_DSEA_EB800F			●	
AM10BK_DGR_EB800F			●	
AM10BK_DTAU_EB800F			●	
AM10BK_DMEL_EB800F			●	
AM10BK_DSAND_EB800F			●	





VGplay da sempre progetta e realizza aree giochi interattive, proponendo diverse soluzioni tecnologiche in grado di adattarsi ad ogni ambiente: dal proiettore interattivo adatto agli ambienti più grandi, al dispositivo touch screen adatto a ogni angolo. Il pavimento interattivo è una soluzione innovativa che stimola e colpisce l'attenzione dei bambini. Il proiettore interattivo VGPlay è un sistema multimediale comprensivo di hardware e software. Sono incluse le licenze d'uso perpetue di 70 giochi, con livelli di difficoltà modulabili, tutti in 6 lingue.



Codice	Descrizione
VG3000D	Pavimento interattivo con proiettore
VG3000DLED	Pavimento interattivo con proiettore a LED
VGMINITABBY	Tavolo interattivo da 1 a 4 giocatori
VGCIUSPY	Totem interattivo touch screen da 22" a misura di bambino



Codice	Kit	
VG3000D_3x2	Proiettore 3000D	Tappeto linoleum 3x2 m

Codice	Tappeto Linoleum
VGTAAPP3X2	3x2 m
VGTAAPP4X3	4X3 m

Codice	Assistenza Tecnica
HVGASSIST1Y	1 anno
HVGASSIST2Y	2 anni
HVGASSIST3Y	3 anni
HVGASSIST4Y	4 anni
HVGASSIST5Y	5 anni



60"-150"
DIMENSIONE
IMMAGINE

Codice	Modello	Case	Sportello	Videoproiettore
AM10LA_DBK_EB800F	M10	Frassino	●	Epson EB-800F Integrato
AM10LA_DDQ_EB800F			●	
AM10LA_DLAG_EB800F			●	
AM10LA_DSAF_EB800F			●	
AM10LA_DSEA_EB800F			●	
AM10LA_DGR_EB800F			●	
AM10LA_DTAU_EB800F			●	
AM10LA_DMEL_EB800F			●	
AM10LA_DSAND_EB800F			●	

Videoproiettore Interattivo

Il videoproiettore Epson EB-770FI è un modello a ottica ultracorta che consente di proiettare dati e immagini su superfici fino a 100". Dotato di penne attive e, opzionalmente, di un modulo finger-touch, offre interattività senza la necessità di una Lavagna Interattiva Multimediale (LIM), consentendo annotazioni e interazioni dirette. La sorgente luminosa Laser sostituisce le tradizionali lampade al mercurio, eliminando problemi di esaurimento e sostituzione. Il display interattivo di Epson si adatta a superfici di diverse forme e dimensioni, fornendo funzionalità interattive in conformità agli standard di sicurezza più elevati.



Codice	Descrizione	Installazione
EB-770FI	Videoproiettore Interattivo con altoparlanti incorporati	Soffitto, tavolo, parete



X20

+300"
DIMENSIONE
IMMAGINE

Codice	Modello	Case	Sportello	Videoproiettore	Ottica
X20_PU1007_04	X20	Bianco	●	Epson EBPU1007	ELPLU04
X20_PU1008_04				Epson EBPU1008	ELPLU04
X20_PU2010_04				Epson EBPU2010	ELPLU04

Proiettore Interattivo Portatile

EPSON

La soluzione "All-in-One" Epson propone un approccio innovativo all'apprendimento interattivo, combinando un proiettore Epson EB-685wi con il versatile Netboard Portable. Questo sistema offre diverse opzioni di proiezione, inclusi montaggio a parete, tavolo o terra, con mobilità agevolata grazie a un carrello. L'integrazione semplice con un computer portatile, la trasformazione di superfici piane in lavagne interattive e la sicurezza garantita dalla struttura senza angoli vivi sono punti chiave. Inoltre, la soluzione promuove l'interattività in classe con la presenza di penne interattive e calibrazione automatica. In sintesi, rappresenta un passo avanti per creare ambienti educativi dinamici e coinvolgenti.

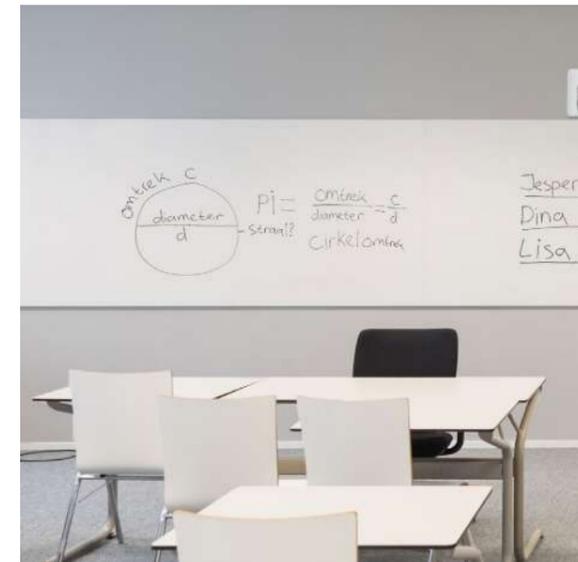
Codice	Dimensione	Peso	Accessori
NBPORT2	40 x 27 x 70-82	13Kg	2x Penne interattive Carrello Staffa per il montaggio a parete



Lavagna Didattica

Le lavagne Chameleon rappresentano un'eccellente soluzione per la didattica interattiva. Queste lavagne bianche modulari sono realizzate in acciaio smaltato Low Gloss, garantendo una superficie resistente, duratura e adatta alla videoproiezione. Progettate con precisione, le lavagne Chameleon sono ottimizzate per la proiezione a focale ultra corta da 88 o 100 pollici e includono lo spazio dedicato per l'integrazione di un sensore tattile. La loro versatilità è ulteriormente evidenziata dai pannelli di collegamento, che consentono di variare la larghezza complessiva, adattandosi così alle diverse esigenze scolastiche. Con un design pratico e funzionale, le lavagne didattiche Chameleon offrono un ambiente interattivo e flessibile per migliorare l'apprendimento e facilitare la presentazione di contenuti didattici.

Codice	Descrizione	Dimensioni
16001038	Pannello didattico modulare	222x148 cm
16001009	Lavagna a muro	88x118 cm



Lavagna Magnetica

HELGI
THE DIGITAL COURTYARD

Le lavagne magnetiche HELGI Decor sono realizzate in acciaio smaltato/porcellanato bianco opaco lavorato a 800°C, ideale per la scrittura con penne a feltro cancellabili con panno umido. La cornice è in alluminio anodizzato argento con angoli arrotondati in moplen grigio chiaro. Vaschetta portapennarelli in alluminio anodizzato argento inseribile a scatto, provvista di paracolpi laterali in moplen. Lavagna ideale per essere usata in qualsiasi contesto in cui sia richiesta una superficie da scrittura e da proiezione: scuole, università, uffici direzionali e centri di formazione. Le lavagne sono prodotte rispettando i requisiti ergonomici, tecnici e di sicurezza, in conformità alla normativa UNI EN 14434/2005.

Codice	Dimensioni	Pollici
HLG102301M	180x120cm	77"
HLG103101M	192x120cm	88"
HLG-L83-EB595WI	201x128cm	83"



Chameleon

Sanificatore a parete orientabile



Il sanificatore di Ariasanix è un sanificatore a parete versatile ed efficiente, che rappresenta la soluzione ideale per garantire un ambiente sicuro e salubre. Dotato di un meccanismo orientabile sia in orizzontale che in verticale, offre la massima flessibilità nell'eliminazione dei germi nocivi presenti nell'aria. Questo dispositivo innovativo può essere comodamente appeso o installato su un piedistallo, adattandosi alle esigenze specifiche di ogni spazio. Grazie alla sua avanzata tecnologia, è in grado di eliminare il 99,95% di funghi, batteri, virus, acari e muffe, assicurando un ambiente pulito e sicuro. La combinazione di praticità ed efficacia rende questo sanificatore una scelta affidabile per promuovere la salute e il benessere in qualsiasi contesto.



Durata lampada
≤ 18.000 ore.

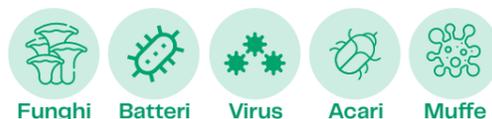
Codice	Modello	Flusso Aria	Dimensioni
AR101.TUBE	UV-C TUBE	Fino a 70 m ³ /h	690 x 152 x h162 mm
AR100.WAVE	UV-C WAVE	Fino a 180 m ³ /h	1040 x 320 x 130 mm



Installazione a parete o su piedistallo



Elimina il 99,95% di



Funghi Batteri Virus Acari Muffe

Sanificatore a pavimento



Il sanificatore di Anticimex è progettato per adattarsi dinamicamente a ogni esigenza, offrendo la libertà di spostarlo facilmente da un'aula all'altra. Dotato di un sistema di indicazione a LED con 4 gradazioni di colore, fornisce un immediato feedback sulla qualità dell'aria circostante. Il dispositivo è anche equipaggiato con un innovativo sistema automatico di rilevazione della qualità dell'aria, che riconosce e risponde prontamente ai cambiamenti nelle condizioni ambientali. Grazie alla sua efficacia comprovata elimina il 99,95% di funghi, batteri, acari e muffe, garantendo un ambiente pulito e salubre.



Per Ambienti fino a 500 m³

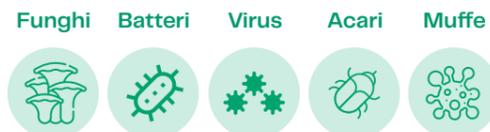
Schermo LED
Cambia colore
indicando la qualità dell'aria

Codice	Modello	Flusso Aria	Dimensioni
AMEXAIP	Air Purifier	Fino a 70 m ³ /h	690 x 152 x h162 mm



Sistema automatico di rilevazione della qualità dell'aria

Elimina il 99,95% di



Funghi Batteri Virus Acari Muffe

Arete Tematiche



05. Aree Tematiche

Robotica Educativa

Perché è importante la robotica educativa?

L'apprendimento attraverso il gioco è generalmente un ottimo modo per imparare, sia che si parli di bambini piccoli sia che si tratti di ragazzi più grandi. L'apprendimento basato sul gioco imita il modo in cui i bambini vedono e vivono il mondo – sperimentando, toccando e sentendo tutto ciò che è nuovo, pesandolo nelle loro mani e sondandolo, fino a quando alla fine trovano il modo di usarlo (o magari di romperlo). L'apprendimento, per i bambini, non è una meccanica memorizzazione dei fatti, ma un approccio esperienziale pratico del processo prova-errore e una motivazione naturale a non arrendersi anche quando le cose non funzionano al primo tentativo.

Questo ci porta ad un altro tipo di apprendimento, sempre più adottato nelle scuole: l'apprendimento basato sul "Problem solving". Ciò che si intende con il termine è l'apprendimento basato su un ciclo ripetitivo di ricerca di soluzioni pratiche ai problemi della vita reale. I bambini adorano scoprire come funzionano le cose, amano smontare gli oggetti, esplorarne le funzionalità e trovare nuovi modi per applicarli.

Un robot è perfetto per tale scopo – di solito non solo porta con sé i propri problemi da risolvere ma, in genere, è anche un oggetto da assemblare, smontare e rimontare in base allo scopo del compito che si sta svolgendo. Pertanto, gli strumenti robotici e i robot programmabili saranno un buon investimento nel tempo e potranno essere utilizzati in mille modi diversi: ciò li renderà un'attrattiva avvincente per i bambini, che manterranno un alto livello di attenzione. L'educazione alla robotica è inclusiva, abbatte le barriere del pregiudizio e cattura il cuore dei bambini in maniera efficace e divertente.

Problem Solving Progettazione
Pensiero Computazionale

Coding per i piccoli



KUBO è la soluzione per il coding pensata per gli studenti dai 4 anni ai 10+. Uno strumento eccellente che aiuta gli insegnanti ad introdurre il coding in classe, un punto di partenza che renderà l'approccio alla programmazione creativo e coinvolgente. Imparare a programmare è un gioco da bambini e non servono dispositivi aggiuntivi come tablet o computer: basta saper fare un puzzle! Nei set aggiuntivi di tessere non è incluso il robot: sono quindi sempre da abbinare al set base.



Codice	Descrizione
1030	Kubo Coding Starter Set Set di base contenente un robot e le tessere per iniziare
10102	Coding+ Kit di tessere aggiuntivo per l'introduzione di concetti come l'attesa e le rotazioni
10103	Coding++ Kit di tessere aggiuntivo per lo studio di eventi casuali, condizioni, variabili
10104	Math Kit di tessere aggiuntivo per lo studio della matematica

Software KUBO Play

Codice	Validità	Utenti	Codice	Validità	Utenti
3011S35	1 anno	35	3011S100	1 anno	100
3011S35Y3	3 anni		3011S100Y3	3 anni	
3011S35Y5	5 anni		3011S100Y5	5 anni	



Programmare e costruire

I kit Weeemake sono pensati per lasciare che la fantasia dei ragazzi trovi spazio a fianco della tecnologia. In perfetto stile STEAM, sarà possibile approcciare molte materie integrando all'interno della didattica l'IoT, l'intelligenza e lo sviluppo delle abilità manuali con estrema semplicità. Sono disponibili due diverse modalità di programmazione: un software per Windows e MacOS basato sul linguaggio Scratch o l'App per Android e iOS che consente il controllo in tempo reale.

Codice	Descrizione
160509	Science kit per lo studio delle scienze e della meccanica
161002	WeeeBot 3in1 può trasformarsi in jeep, lampada intelligente e misuratore di distanza
161051	Kit per lo studio dell'IoT (Internet delle cose) con la possibilità di realizzare tanti diversi progetti
161052	Kit che consente di realizzare progetti inerenti al machine learning
181002	È possibile realizzare 7 diversi progetti per lo studio di dispositivi e strutture presenti nella vita quotidiana
181008	Jeep preassemblata che permette anche ai più piccoli di interfacciarsi con la programmazione
181018	Kit per permette di realizzare 12 diversi progetti affrontando le tematiche più differenti
181023	Kit base per lo studio dell'intelligenza artificiale
181024	Kit avanzato per lo studio dell'intelligenza artificiale



KUBO PLAY

- ▶ Compatibile con ogni tipo di dispositivo
- ▶ Licenze da 1, 3 o 5 anni
- ▶ Per i docenti è disponibile una prova gratuita!
- ▶ Fai coding dove e quando vuoi



4-10+
anni

Soluzione di apprendimento digitale per i più piccoli



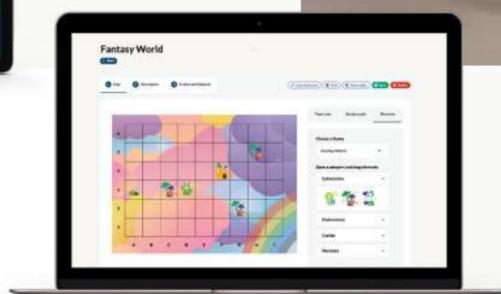
LE BASI DEL CODING



IMPARA GIOCANDO



STORYTELLING



KUBO PORTAL

Accedi a risorse per portare i tuoi progetti didattici in classe:

- ▶ Percorsi didattici
- ▶ Attività interdisciplinari
- ▶ Guide e videotutorial
- ▶ Webinar
- ▶ Sviluppo competenze



CREAZIONE DI MAPPE

Crea mappe personalizzate per i tuoi studenti per insegnare il coding, divertendo.

Progetta mappe e sfide sulla base degli interessi e del livello degli studenti.

Condividile con altri docenti.

Lasciati ispirare.

CREA LA
TUA MAPPA
QUI:



LA SOLUZIONE CREATIVA PER IL CODING



4-10+
anni

KUBO è una soluzione per il coding per gli studenti dai 4 ai 10+ anni. KUBO è uno strumento eccellente che aiuta gli insegnanti ad introdurre il coding agli studenti ma è anche un modo fantastico per gli studenti per iniziare la loro conoscenza della programmazione.

Non è necessario alcun dispositivo è uno strumento di sola manipolazione.

1030 KUBO CODING STARTER SET

PER STUDENTI DI ETÀ 4+

Attività per l'insegnante e gli studenti incluse e preconfigurate.

Lo Starter Set Kubo Coding è un punto di partenza ideale per gli insegnanti per portare il coding all'interno delle classi e introdurre il pensiero computazionale. Il set include:



- ▶ Il robot
- ▶ Il cavo per la ricarica
- ▶ La mappa delle attività
- ▶ 46 TagTiles per insegnare i percorsi, le funzioni, le sottofunzioni e i cigli in modo semplice sfruttando la logica

Livello base e avanzato

Imparare a programmare è un gioco da bambini

Apprendimento pratico

10102 KUBO
CODING+ SET



10103 KUBO
CODING++ SET



Fai pratica con la matematica in modo divertente e coinvolgente

10104 KUBO
CODING MATH



Attività per l'insegnante e gli studenti incluse e preconfigurate.

ISPIRA LA NUOVA GENERAZIONE DI INVENTORI

Inquadra il QR Code e visualizza i prodotti



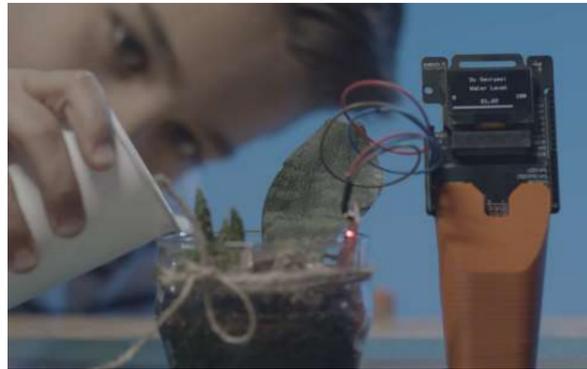
Smartwatch programmabile

watchX

WatchX è l'innovativo smartwatch programmabile, uno strumento dalle dimensioni contenute ma dalle enormi potenzialità. Non solo coding, ma soprattutto tinkering e creatività: WatchX può essere inglobato in progetti più ampi stampati in 3D o realizzati con materiali di recupero. Combinabile con Arduino grazie all'espansione apposita, diventa lo strumento perfetto per rendere portatile qualsiasi progetto sfruttando la batteria e lo schermo integrati.



Codice	Descrizione
P-WX-002	Smartwatch programmabile watchX
P-WX-101-V11	Estensione Arduino per watchX
P-WX-102-V12	Estensione G-Pad per watchX
P-WXC-001	Case e cinturino per watchX



Robot

Linguaggio C | JAVA | Windows

Abilix

Abilix Krypton è la gamma completa di robot in grado di accompagnare l'apprendimento degli studenti dai 6 anni fino all'Università, grazie alle quattro App gratuite disponibili per Android e iOS. Per i più esperti, Krypton può essere programmato anche in linguaggio C e in Java da computer Windows. Tutti i kit sotto riportati sono espansioni di kit base già dotati di controller, e non possono essere utilizzati singolarmente (è necessario avere a disposizione il kit dotato di controller).

Codice	Descrizione
BAP198	Kit di espansione con 1 motore grande, 1 motore piccolo e 2 cavi (da utilizzare in abbinamento ad un robot della serie Krypton)
BAP199	Kit di espansione di 5 sensori: ultrasuoni, sensibilità cromatica, sensibilità scala di grigi, 1 fotocamera, tocco e 5 cavi.
BAP200	Pacchetto aggiuntivo con 525 mattoncini



Robot Programmabile

Edison

Il robot programmabile Edison è una risorsa STEM completa per insegnare coding e robotica ad alunni dai 4 ai 16 anni. Facile da utilizzare - anche senza esperienza in materia di programmazione - Edison offre uno straordinario rapporto qualità/prezzo ed è corredato da un'ampia libreria di lezioni e attività precompilate scaricabili gratuitamente. Grazie ai suoi sensori integrati, luci, suoni e capacità di reagire autonomamente agli stimoli, Edison rende possibile una vera didattica inclusiva basata sull'uso dei robot. Edison può reagire ad input luminosi e/o sonori, seguire linee ed evitare gli ostacoli, leggere codici a barre e comunicare con altri robot Edison.

Codice	Descrizione
EDP001	Edison Robot V2.0
EDL001	Edcreate Kit - Kit di espansione per Edison Robot
EDK001	10 cavi EdComm di scorta
EDS001	Parti di ricambio per Edison



EdBlocks
Linguaggio di programmazione drag-and-drop basato su blocchi colorati
PRINCIPIANTE

EDL001

EdScratch
Linguaggio di programmazione visuale basato su Scratch
INTERMEDIO

EdPy
Linguaggio di programmazione basato su Python
ESPERTO

Codici a Barre
Linguaggio di programmazione basato sulla lettura di spazi visivi pieni e vuoti.
PER I PICCOLI



Robot

05. Aree Tematiche

Making, Stampa 3D Giochi didattici

Cos'è il making e perché è utile nella didattica?

Letteralmente la parola making, in ambito didattico, si può tradurre con l'espressione "arte del saper fare". Comprende quindi tutte quelle attività che coinvolgono l'utilizzo delle mani e all'interno delle quali gli studenti si applicano per realizzare qualcosa di fisico per poi, magari, programmarlo. Coloro che si applicano nel making vengono detti makers, gli artigiani digitali del nuovo millennio. La figura del maker è riconosciuta a livello globale e rappresenta le abili mani che modellano macchinari in grado di stampare in 3D, programmano schede elettroniche, tagliano al laser legno e altri materiali, producono oggetti, inventano, creano e molto altro. Making e Tinkering preparano al futuro, consentendo al tempo stesso di divertirsi unendo la tecnologia ad altri materiali e metodologie in modo multidisciplinare. Per i più piccoli la parte manuale può trasformarsi nel semplice assemblaggio di forme e colori in modo creativo: non ci sono limiti nella fantasia. Il making è di tutti e per tutti.

Creatività

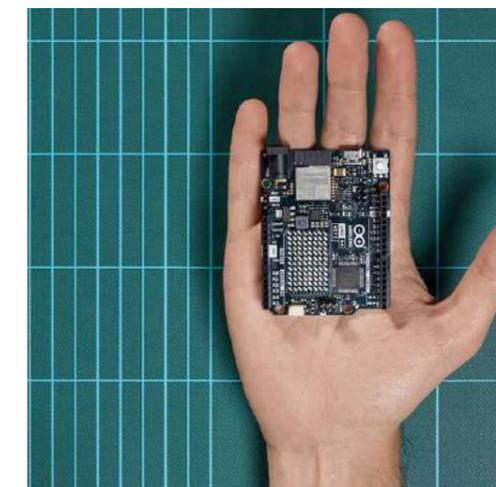
Manualità

Realizzazione Pratica

Programmazione Creativa



Arduino è la più diffusa piattaforma hardware di programmazione basata su schede elettroniche dotate di microcontrollore. I kit Arduino consentono agli studenti di avvicinarsi al mondo della robotica, del making e della programmazione in modo graduale e innovativo. Perfetto anche per l'approccio STEAM alla didattica, Arduino permette di sperimentare, progettare, costruire, prototipare e molto altro, utilizzando un'unica scheda di programmazione.



Codice	Descrizione
2075382	Arduino UNO Rev 3 - Basato sul microcontrollore ATmega328 con 14 pin input/output digitali, 6 input analogici, un connettore USB, jack per l'alimentazione
ABX00012	Scheda MKR ZERO - Costituisce un ottimo strumento didattico per apprendere lo sviluppo delle applicazioni a 32 bit
ABX00047	Scheda MKR IoT Carrier - Offre infinite possibilità per i progetti IoT. Sensori, display e circuiti integrati
K010007-R	Arduino Starter Kit - una scheda Arduino Uno Rev3, assortimento di vari sensori e attuatori (più di 100 in totale)
AKX00025	Arduino Student Kit - Aiuta gli studenti a imparare le basi dell'elettronica studiando corrente, voltaggio, logica digitale, programmazione
AKX00022	Engineering Kit Rev 2 - Contiene una scheda IoT Arduino Nano 33 e permette di realizzare progetti strettamente legati al mondo dell'industria
103030375	Sensori Kit - Composto da 10 moduli inclusi 5 sensori, un display OLED e degli attuatori. Questi componenti sono precollegati in modo da rendere più semplice l'apprendimento
GKX00006	Kit Sviluppo IoT - Grazie ad una scheda Arduino MKR1000 inclusa e ai sensori lo studente può facilmente addentrarsi nel mondo dell'IoT



Arduino UNO Rev 3



Engineering Kit



Student Kit



Sensori Kit



Scheda MKR IoT Carrier



Arduino Starter kit

L'informatica per tutti



Raspberry PI consente di realizzare progetti, anche di tipo professionale, con strumenti semplici e facilmente accessibili. I Raspberry PI si possono facilmente trasformare in un computer con monitor, nel cervello di un robot, in un centro per il controllo domotico e molto altro: tutto dipende dalla fantasia di ragazzi e insegnanti.

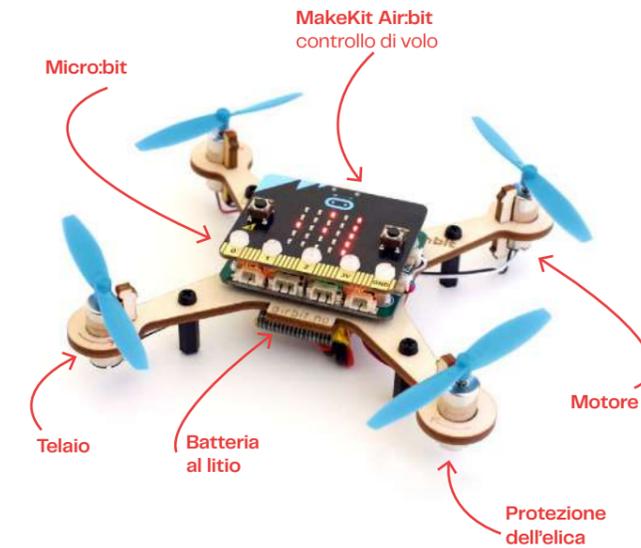
Codice	Descrizione
PI44GB	Raspberry Pi 3 Modello B+ 4 GB di RAM
PI48GB	Raspberry Pi 3 Modello B+ 8 GB di RAM
PI4BLACK	Alimentatore per Raspberry Pi 4
CASEOFFPI4-BG	Case nero per Raspberry PI 4
CASEOFFPI4-RW	Case bianco per Raspberry PI 4
ARGONV2	Case per Raspberry PI 4 in lega di alluminio
SCO448	Ventola per Raspberry PI 4
SCO270	Cavo micro-HDMI a HDMI (tipo A) 1m
SCO272	Cavo micro-HDMI a HDMI (tipo A) 2m
PI4-BKTOUCH	Supporto per schermo LCD touch Raspberry Pi 4
BKEYBOARDCASE2	Case di protezione con tastiera QWERTY
BO399	Camera da 64MP
WV14628	Schermo LCD touchscreen da 7"



Costruzioni e prototipazione



Make:kit è il sistema di costruzione e prototipazione basato su micro:bit. Grazie a queste soluzioni i ragazzi possono approcciarsi al mondo del making e del tinkering con uno sguardo rivolto alla sostenibilità ambientale. I kit Make:kit sono, infatti, realizzati in materiale ecocompatibile e il loro utilizzo ha un impatto minimo sull'ambiente. Tanto versatile nell'utilizzo didattico quanto in quello pratico, Make:kit è basato su un sistema di programmazione Scratch.



Codice	Descrizione
MKAIRBIT20	Drone Air:bit V2
MKAIRBIT20MICRO	Drone Air:bit V2 con schede micro:bit
MKAIRBITCL	Drone Air:bit V2 - kit classe
MKAIRBITCL12MICRO	Drone Air:bit V2 - kit classe con schede micro:bit



Scanner 3D



La scansione 3D fa parte della rivoluzione tecnica di tanti diversi ambiti lavorativi (medicina, industria, gioielleria...) e consente agli studenti di approcciarsi alla modellazione 3D modificando oggetti con cui interagiscono nella vita quotidiana. Gli scanner 3D di Scan Dimension offrono un pacchetto completo per approcciare questa tecnologia. Le due versioni di scanner consentono di avere a disposizione due diversi livelli di precisione.

Codice	Descrizione
7300A001001	Scanner 3D SOL
7300A004002	Scanner 3D SOL PRO



Risoluzione fotocamera
8 MP
Precisione
0,05 mm
Sistema operativo



Risoluzione fotocamera
5 MP
Precisione
0,1 mm
Sistema operativo



Costruzioni Programmabili



Micro:bit, nonostante le sue dimensioni ridotte, è dotato di una matrice LED 5x5 programmabile, due pulsanti programmabili, accelerometro, bussola elettronica, termometro, Bluetooth, logo sensibile al tocco, microfono, altoparlante e altri moduli elettronici. Si tratta di uno strumento semplice da programmare e da assemblare, che può essere utilizzato anche dai più piccoli.

Codice	Descrizione
2535725V2	Scheda micro:bit V2 (cavo di connessione e batterie non incluse)
MKMICBITV2	Kit micro:bit GO V2 Composto da scheda corredata da cavo di connessione e batterie
2728766V2	Kit micro:bit CLUB V2 Composto da 10 kit micro:bit GO V2
6000400011	Starter kit micro:bit Consente ai principianti di imparare a conoscere micro:bit con 22 tipi di componenti e 6 sensori (scheda micro:bit non inclusa)
K-INVENT	Kit degli inventori Per realizzare progetti utilizzando LED, motori, condensatori, cavi (scheda micro:bit non inclusa)
EF08189	Starter kit Contiene 5 moduli che aiutano gli studenti ad avvicinarsi all'elettronica (scheda micro:bit non inclusa)
6000300008	Supporto per batterie
EF08183	Tinker kit Un insieme di 11 moduli che accompagnano lo studente nella sperimentazione (scheda micro:bit non inclusa)

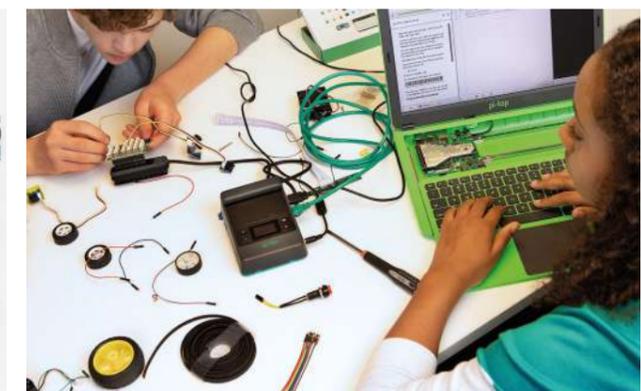


Computer programmabile



Pi-top^[3] rende possibile un approccio didattico basato sulla progettazione, sull'osservazione attiva e sulla sperimentazione collaborativa. Grazie a Pi-top^[3] gli studenti sviluppano quelle competenze computazionali e relazionali fondamentali per affrontare il futuro mondo del lavoro, nel digitale come in qualsiasi altro settore. Pi-top^[3] non è solo un laptop modulare, ma una piattaforma completa per il making, il coding e la creatività.

Codice	Descrizione
PTIUGR300001	Pi-top ^[3] laptop modulare



Primi passi nella stampa 3D



La stampa 3D dovrebbe essere alla portata di tutti, anche di coloro che non hanno competenze specifiche nell'utilizzare questi strumenti o i software di modellazione. X-Maker nasce con questo scopo ponendosi l'obiettivo di essere la stampante adatta a tutti, anche ai più piccoli, in modo che possano entrare in contatto fin da subito con una delle tecnologie che troveranno poi nel mondo del lavoro. Stampa rapida, facile e di qualità elevata in pochi passaggi sfruttando la connessione WiFi o lo schermo touch integrato alla stampante. Completamente chiusa, e quindi sicura, è in grado di stampare sia in PLA che in ABS rendendo così versatile la fase di progettazione.



Codice	Descrizione
X-M3D	Stampante con applicazione inclusa



La stampante 3D professionale



Epitum

La stampa 3D è la tecnologia del futuro ed avere uno strumento professionale che possa stampare anche materiali ingegnerizzati è il passo principale per offrire agli studenti l'opportunità di lavorare con dispositivi di alto livello. Le stampanti Epitum 3D offrono alta tecnologia, materiali di elevata qualità e prestazioni di stampa eccezionali. Il tutto con una facilità d'uso sorprendente.

Codice	Descrizione
EP3DS	Stampante desktop di qualità industriale con volume di stampa 201x201x210 mm e singolo estrusore per stampa multimateriale
EP3DJS	Dimensioni compatte ma alta tecnologia con la possibilità di cambiare materiale in fase di stampa, volume di stampa 201x201x210 mm
EP3DL	Rapida e di elevata qualità, consente la stampa di oggetti anche di grandi dimensioni fino a 360x360x610 mm
EP3DJL	Stampante di livello industriale per dimensioni di stampa e tecnologia, consente di cambiare il materiale in corso di stampa con oggetti fino a 360x360x610 mm



Stampa precisa



Automazione



Sviluppo Software

Plotter da taglio



Piccolo formato, grandi potenzialità. Con questo incisore laser è possibile lavorare con qualsiasi materiale anche in grandi dimensioni ed è soprattutto possibile avere uno strumento dotato di tutti gli accessori. Gli elementi che lo compongono sono: un'area di lavoro di 400x415mm, livella autonoma e uno schermo protettivo per gli occhi. Può incidere cartone, legno, bambù, gomma, pelle, tessuto, plastica e metallo anche su superficie curva.



Codice	Descrizione
KBLASER1	Incisore laser e laser cutter

Cartone Legno Bambù Plastica Metallo Superfici Curve

Plotter creativo

I plotter Cricut sono macchine da taglio smart innovative, potenti e versatili. Tagliano più di 300 materiali, dai tessuti alla carta fino al cartoncino rigido, alla pelle, al legno di tiglio e molto altro ancora. Utilizzabili con l'app gratuita Design Space per iOS, Android, Windows e Mac.



cricut

- Tagliare
- Scrivere
- Disegnare
- Laminare
- Cordonare
- Incidere
- Imprimere
- Perforare

Codice	Dimensione area di stampa	Materie per il taglio
CR2007992	L 11,40 cm x P 1,20 mm	50+ materiali compatibili
CR2008338	L 29,70 cm x P 3,65 mm	100+ materiali compatibili
2008335	L 29,70 cm x P 3,65 mm	300+ materiali compatibili



05. Aree Tematiche

Laboratori portatili e Software

La scienza a portata di mano

In un mondo in continua evoluzione, avere la possibilità di poter portare all'esterno, oltre le mura scolastiche, le esperienze laboratoriali senza perdere di vista la qualità degli strumenti utilizzati e l'affidabilità dei risultati ottenuti ha grandi ed innumerevoli vantaggi. L'Outdoor Training, o Outdoor Education, non fa riferimento ad un curriculum standard o ad un'età in cui si possono trarre più benefici da questa tipologia di insegnamento oppure da un luogo specifico; ciò che è fuori discussione è il valore di questa tipologia di apprendimento, dato che educa il corpo, la mente, la socialità, aumenta la conoscenza e il rispetto dell'ambiente. La possibilità di svolgere attività di laboratorio in modo indipendente dal luogo in cui ci si trova, dalla materia che si sta affrontando e dall'età offre la possibile soluzione a diverse problematiche relative alla gestione degli spazi scolastici. Si va quindi a modificare l'idea di classe ma anche di laboratorio avendo anche, in alcuni casi, la possibilità di fare esperienze dirette sull'argomento trattato. La didattica in questo modo diventa attiva, collaborativa e inclusiva: gli studenti in prima persona tengono le redini del proprio apprendimento.

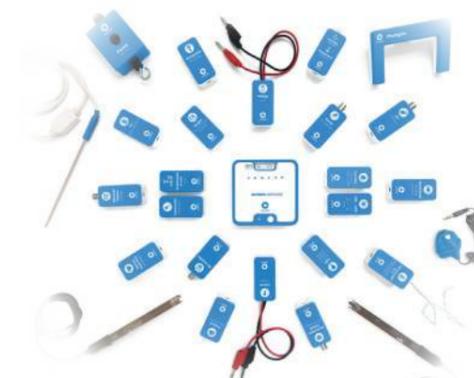
Scienza

Outdoor Training

Multidisciplinarietà

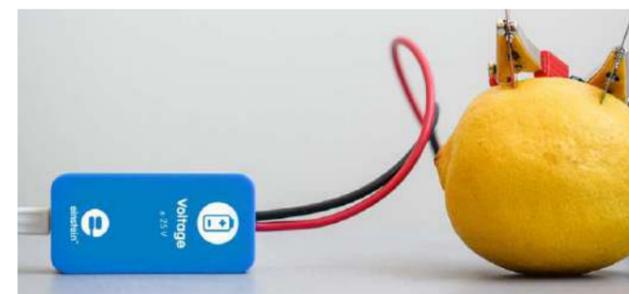
Scienza mobile

Il laboratorio connesso portatile Einstein è una soluzione innovativa e coinvolgente per studiare le materie scientifiche e STEM in qualsiasi ambiente. L'ecosistema Einstein, costituito da una varietà di oltre 60 sensori per la raccolta accurata dei dati (Tablet+3, LabMateII e LabMate senza sensori) consente un'esperienza scientifica pratica ed efficace. Grazie ad una potente app che raccoglie, visualizza e analizza i dati è possibile eseguire più di 50 esperimenti e attività pratiche in ambito STEM e su materie scientifiche curricolari come Biologia, Fisica, Chimica, Studi ambientali, Fisiologia umana ed energia rinnovabile. Un laboratorio didattico diffuso che si adatta alle tue esigenze, pronto a portare lo studio della scienza in ogni ambiente.



Codice	Descrizione
ENTAB3	Tablet Android Einstein da 10.1" all-in-one con 13 sensori integrati che permette di collegare fino a 8 sensori esterni contemporaneamente
ENLMSEN	Strumento di raccolta dati a 8 sensori integrati che permette di collegare fino a 8 sensori esterni contemporaneamente. Compatibile con PC, Smartphone e Tablet
ENLM	Strumento di raccolta dati provvisto di sensori interni ma collegabile a sensori esterni (fino a 8 sensori contemporaneamente). Compatibile con PC, Smartphone e Tablet

Codice	Kit sensori 5 Elementi
ENSENSWQ	Kit Qualità dell'acqua
ENSENSAQ	Kit Qualità dell'aria
ENSENSSQ	Kit Qualità del suolo
ENSENSWS	Kit Stazione meteo
ENSENSRE	Kit Energie rinnovabili



Codice	Kit sensori Scientifici
ENSENBIO1	Kit Biologia per la primaria
ENSENBIO2	Kit Biologia per la secondaria di primo grado
ENSENBIO3	Kit Biologia per la secondaria di secondo grado
ENSENFIS1	Kit Fisica per la primaria
ENSENFIS2	Kit Fisica per la secondaria di primo grado
ENSENFIS3	Kit Fisica per la secondaria di secondo grado
ENSENCHIM1	Kit Chimica per la primaria
ENSENCHIM2	Kit Chimica per la secondaria di primo grado
ENSENCHIM3	Kit Chimica per la secondaria di secondo grado
ENSENAMB1	Kit Studi Ambientali per la primaria
ENSENAMB2	Kit Studi Ambientali per la secondaria di primo grado
ENSENAMB3	Kit Studi Ambientali per la secondaria di secondo grado
ENSENFISUM1	Kit Fisiologia Umana per la primaria
ENSENFISUM2	Kit Fisiologia Umana per la secondaria di primo grado
ENSENFISUM3	Kit Fisiologia Umana per la secondaria di secondo grado

Laboratorio portatile modulare



La piattaforma We-Lab viene fornita con due moduli funzionali: il modulo microscopio, in grado di acquisire immagini e video full HD, e il modulo fotometro per analisi colorimetriche di liquidi. L'intero sistema è pilotato via WiFi con una app dedicata. Può essere utilizzato al di fuori della scuola per esperienze di outdoor training, incentivando l'attitudine a lavorare in ambienti diversi da quelli quotidiani.



Codice	Descrizione
WE-LAB	Laboratorio portatile modulare completo di microscopio, fotometro e app iOS / Android



Chimica portatile



Portatile, connessa, modulare, Smart Analysis è la prima piattaforma per analisi spettrofotometriche guidata interamente da un'app Android che assiste l'utente durante l'intera analisi. Il sistema Smart Analysis permette di svolgere analisi chimiche (enzimatiche, colorimetriche e di densità ottica, D.O.) su matrici liquide ed è progettato per essere utilizzato da qualsiasi tipologia di utente.



Codice	Descrizione	Kit
SMARTANALYSIS	Kit Base	Spettrofotometro Applicazione
SMARTVINO	Kit analisi Vino	Spettrofotometro Applicazione Reagenti per analisi
SMARTBIRRA	Kit analisi Birra	



Kit Birra



Kit Vino



Spettrofotometro



Applicazione



KIT di esperienza scientifica



Con i carrelli di Nautilus non sarà più necessario spostare gli alunni da un laboratorio ad un altro, perché saranno i laboratori ad andare direttamente dagli studenti. Dotati di ampi cassetti, alimentazione elettrica e lavello con scarico dei liquidi, i carrelli da laboratorio Nautilus sono pensati per spostare facilmente anche grosse quantità di materiali.

Codice	Descrizione
BMCFISP - STANDARD	Il mio primo laboratorio di fisica è composto da strumenti che permettono anche ai più piccoli di approcciare il mondo della fisica
BMCTFISP - PREMIUM	
BMCCU5 - STANDARD	Il carrello consente di approcciare le tematiche legate al corpo umano ed ai 5 sensi comprendendone i meccanismi
BMCTCU5 - PREMIUM	

Codice	Descrizione
BMC	Carrello mobile standard
BMCT	Carrello mobile premium che alle caratteristiche del carrello standard

Codice	Descrizione
BMCFISS1 - STANDARD	Questo carrello è pensato per offrire strumenti adeguati per lo studio della fisica
BMCTFISS1 - PREMIUM	
BMCMON - STANDARD	Questo carrello è pensato per avvicinare gli studenti a ciò che accade nel mondo che li circonda
BMCTMON - PREMIUM	



Codice	Descrizione
BMCFISS2 - STANDARD	Il carrello è pensato per offrire agli studenti strumenti adatti alla loro età per indagare diversi ambiti della fisica
BMCTFISS2 - PREMIUM	
BMCCHIMS2 - STANDARD	Grazie a questo carrello gli studenti potranno sperimentare con la chimica diventando sempre più abili
BMCTCHIMS2 - PREMIUM	

Laboratorio in classe

Laboratorio in classe

Laboratori mobili e tecnologia vanno spesso di pari passo permettendo agli studenti di studiare al meglio le diverse tematiche in un ambiente versatile e facilmente riconfigurabile, che possa quindi assumere un aspetto diverso a seconda dell'utilizzo. Questa tipologia di kit di Optika consente di lavorare, oltre che all'interno di aule che non sono state concepite per essere dei veri e propri laboratori, anche all'esterno delle scuole. Optika offre sia kit "base", pensati per la scuola primaria e secondaria di primo grado, che kit "avanzati" per la scuola secondaria di secondo grado.

Codice	Descrizione
B14	Kit per lo studio dei vegetali attraverso 25 esperienze
B15	Kit per lo studio degli animali con 15 esperienze eseguibili
B16	Kit per lo studio dell'occhio e della vista grazie a 28 esperienze eseguibili
B17	Kit per lo studio dell'orecchio e dell'udito con il supporto di 16 esperienze
B18	Kit per lo studio del tatto, dell'olfatto e del gusto attraverso 25 esperienze eseguibili

Codice	Descrizione
5625.1	Laboratorio mobile "Genius" per lo studio della fisica alla Scuola Secondaria di Secondo Grado
5626.1	Laboratorio mobile "Eureka" per lo studio della biologia dalla Scuola Primaria
B19	Lo studio dell'ambiente della vita grazie a 23 esperienze eseguibili
B21	Il moto apparente del sole attraverso 14 esperienze pratiche
5504	Lo studio della luce, dei colori e della visione sfruttando 35 esperienze eseguibili
5655	Studiare il Sole, la Terra e la Luna attraverso 25 esperienze pratiche
5654	Lo studio della meteorologia in classe grazie a 25 esperienze
5632	Sperimentare l'ecologia attraverso 30 esperienze pratiche



Studiare la terra



Sperimentare l'ecologia



Laboratori Portatili



Studio degli animali



Studio dell'occhio



Tassonomia e classificazione

Software Linguistico

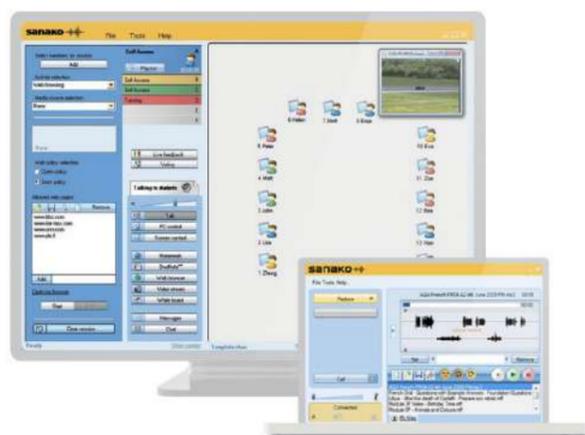


Assolta la primaria funzione di controllo/gestione, il software Sanako Study svolge un ruolo fondamentale nell'organizzazione razionale ed efficiente del lavoro di classe e del rapporto insegnante/studenti, garantendo la gestione di momenti di verifica immediata e di lavoro collaborativo su documenti e file trasmessi dal docente. Sfruttando le sue funzionalità si possono realizzare lezioni innovative e funzionali, evitando che il computer diventi per gli studenti un elemento di distrazione, ma trasformandolo in uno strumento fondamentale capace di aumentare l'efficacia e la produttività della lezione.



Codice	Licenza utente singolo	Estensione	Plus
7100500_L20	Sanako Study PRO	1-20	Inclusi
7100500_L40		21-40	
7100500_I		41+	
7100800_L	Sanako Study BASIC	-	Arricchisci Sanako Study BASIC acquistando i PLUS singolarmente

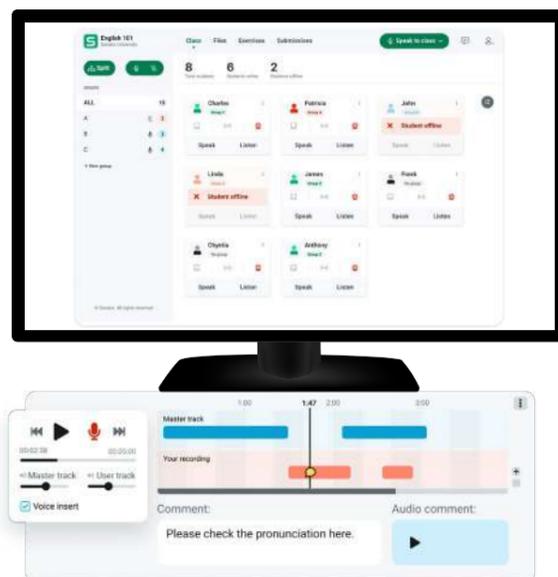
Codice	Plus (Sanako Study BASIC - utente singolo)
7100872_L	Attività basate su vocabolario
7100873_L	Ascolto e comprensione
7100874_L	Imitazione di un modello
7100875_L	Attività di lettura
7100876_L	Discussione di gruppo
7100877_L	Sintesi vocale
7100878_L	Attività basata su contenuti
7100879_L	Simulazione di telefonata



Software Linguistico in cloud



È possibile partecipare ad un laboratorio linguistico anche a distanza, sfruttando il proprio smartphone o tablet oltre che il computer, e riuscendo così ad allenare ascolto e parlato da qualsiasi luogo ci si trovi. Nasce in questo contesto Sanako Connect, lo strumento che sfrutta le funzionalità di ascolto, registrazione vocale e condivisione del testo scritto appoggiandosi ad un server cloud per lo studio e l'allenamento delle lingue straniere.



Codice	Licenza	Utenti
SKCT1-30	1 anno	30 utenti
SKCT1-50		50 utenti
SKCT1-100		100 utenti
SKCT3-30	3 anni	30 utenti
SKCT3-50		50 utenti
SKCT3-100		100 utenti

05. Aree Tematiche

Realtà virtuale e aumentata

Infinity Eye, scuole senza confini

La Realtà Aumentata è una versione alternativa del mondo reale, ottenuta attraverso l'uso di elementi visivi digitali, suoni o altri stimoli sensoriali e fornita tramite la tecnologia. Il suo vantaggio principale è che riesce a fondere componenti digitali e tridimensionali al mondo reale. La Realtà Aumentata fornisce elementi visivi, suoni e altre informazioni sensoriali all'utente attraverso un dispositivo come può essere uno smartphone o degli occhiali. Queste informazioni vengono sovrapposte al dispositivo per creare un'esperienza intrecciata in cui le informazioni digitali alterano la percezione del mondo reale da parte dell'utente. Le informazioni sovrapposte possono essere aggiunte ad un ambiente o mascherare parte dell'ambiente naturale. La Realtà Virtuale, invece, è un ambiente immersivo generato da un computer che rappresenta scene e oggetti che sembrano reali, dando all'utente la sensazione di essere immerso nell'ambiente circostante. Questo ambiente viene percepito attraverso dei dispositivi che possono essere un casco o un visore specifici per la Realtà Virtuale. La differenza principale tra le due è che la realtà aumentata utilizza l'ambiente reale esistente e vi sovrappone informazioni virtuali, mentre la realtà virtuale immerge completamente l'utente in un mondo creato virtualmente, un nuovo ambiente simulato con cui l'utente può interagire. Anche i dispositivi utilizzati per ottenere questo risultato sono diversi: La Realtà Virtuale utilizza un visore che si adatta alla testa dell'utente e gli presenta informazioni visive e audio simulate; i dispositivi di realtà aumentata invece sono meno immersivi e comprendono in genere dispositivi come smartphone o tablet, occhiali e proiezioni.

Didattica Innovativa

Hi Tech

PCTO

ARS BOOK

Esplora nuovi modi di Apprendere

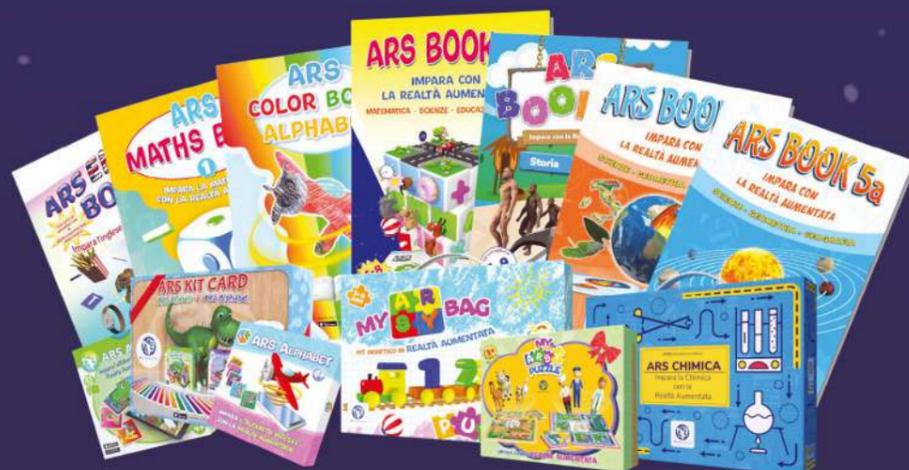


**PORTA LA REALTÀ AUMENTATA IN CLASSE
IN MODO SEMPLICE E ACCESSIBILE**

LIBRI E KIT DIDATTICI PER SCUOLA DELL'INFANZIA, PRIMARIA E SECONDARIA

NOVITÀ!

**VISORI DI MIXED REALITY MIXARS CON CONTENUTI DIDATTICI
PER SCUOLA SECONDARIA**



www.arsbook.it



ARS BOOK

Mixed Reality

Ars Book è la soluzione per l'apprendimento didattico attraverso la realtà aumentata. L'offerta Ars Book presenta due tipologie di software, per le scuole secondarie di I e di II grado. I software, compatibili con i visori Pico 4 e Meta Quest, sono in grado di creare un'esperienza in Mixed Reality e combinare elementi di realtà virtuale e realtà aumentata: in sostanza, oggetti virtuali che interagiscono con l'ambiente reale. I software riproducono contenuti didattici che trattano gli argomenti del curriculum scolastico: per le scuole secondarie di I grado vengono trasmesse lezioni su scienze, geometria e geografia; per le scuole secondarie di II grado sono trattati argomenti di chimica e astronomia con il coinvolgimento di un planetario. Per ogni licenza acquistata è inclusa la formazione per i docenti.

Codice	Descrizione
SW-MIXARS-M-1	1 Licenza per Scuola Secondaria di I grado
SW-MIXARS-M-05	5 licenze per Scuola Secondaria di I grado
SW-MIXARS-M-10	10 licenze per Scuola Secondaria di I grado
SW-MIXARS-S-1	1 licenza per Scuola Secondaria di II grado
SW-MIXARS-M-05	5 licenze per Scuola Secondaria di II grado
SW-MIXARS-S-10	10 licenze per Scuola Secondaria di II grado



Imparare una lingua in VR

Beyond Words VR è la soluzione innovativa per gli studenti che vogliono acquisire la conoscenza di una lingua attraverso esperienze immersive. Il metodo Beyond Words VR, grazie alla realtà aumentata fruita coi visori, si concentra sullo sviluppo delle quattro competenze linguistiche fondamentali: comprensione e produzione orale e scritta. Beyond words VR offre una vasta scelta di lingue tra cui Inglese, Francese, Italiano, Spagnolo e Tedesco e circa 3000 scenari per soddisfare le diverse esigenze degli studenti e degli insegnanti. A seconda dello scenario selezionato, allo studente verrà richiesto di affrontare argomenti differenti, come trasporti, cibo, lavoro e molto altro, permettendogli così di progredire dal livello principiante a quello avanzato. Le licenze comprendono l'accesso alla piattaforma per gli studenti, accessi gratuiti per gli insegnanti, personalizzazione della propria dashboard e una breve formazione per garantire l'utilizzo ottimale della piattaforma.



Codice	Da 1 a 250 STUDENTI
BWVR-250S-1Y	Licenza singola - 1 anno
BWVR-250S-2Y	Licenza singola - 2 anni
BWVR-250S-3Y	Licenza singola - 3 anni
BWVR-250S-4Y	Licenza singola - 4 anni
BWVR-250S-5Y	Licenza singola - 5 anni

Codice	Da 1001 a 3000 STUDENTI
BWVR-3000S-1Y	Licenza singola - 1 anno
BWVR-3000S-2Y	Licenza singola - 2 anni
BWVR-3000S-3Y	Licenza singola - 3 anni
BWVR-3000S-4Y	Licenza singola - 4 anni
BWVR-3000S-5Y	Licenza singola - 5 anni

Codice	Da 251 a 1000 STUDENTI
BWVR-1000S-1Y	Licenza singola - 1 anno
BWVR-1000S-2Y	Licenza singola - 2 anni
BWVR-1000S-3Y	Licenza singola - 3 anni
BWVR-1000S-4Y	Licenza singola - 4 anni
BWVR-1000S-5Y	Licenza singola - 5 anni

Codice	Da 3001 a 5000 STUDENTI
BWVR-5000S-1Y	Licenza singola - 1 anno
BWVR-5000S-2Y	Licenza singola - 2 anni
BWVR-5000S-3Y	Licenza singola - 3 anni
BWVR-5000S-4Y	Licenza singola - 4 anni
BWVR-5000S-5Y	Licenza singola - 5 anni

AR per Attività di PCTO

B Step Scuola-Lavoro, sviluppato da Brochesia, è una soluzione di Realtà Aumentata per l'Alternanza Scuola-Lavoro. Consente ai docenti di digitalizzare la creazione e la gestione di procedure in Realtà Aumentata, sia a scuola che presso la struttura ospitante. Offre agli studenti dettagliati processi-guida per apprendere attraverso l'esperienza pratica. La soluzione include la possibilità di effettuare videochiamate tramite gli smart glasses Moverio di Epson, consentendo agli insegnanti o agli studenti di acquisire immagini e registrazioni dal punto di vista dello studente o dei referenti esterni dei progetti Scuola-Lavoro. Questi contenuti possono essere successivamente utilizzati per approfondimenti e processi logici. Al termine del percorso, una relazione completa, comprendente foto, video e documenti, consente agli insegnanti di valutare in modo esaustivo le competenze acquisite dagli studenti. B Step Scuola-Lavoro si presenta come una soluzione innovativa, potenziando l'esperienza dell'Alternanza Scuola-Lavoro attraverso l'applicazione della Realtà Aumentata.



Codice	Licenza	Descrizione
BSSL1001Y-145CS	1 Licenza Annuale	B Step Scuola-Lavoro per 10 operatori e 1 Smartglass Moverio BT-45CS
BSSL1003Y-145CS	1 Licenza Triennale	B Step Scuola-Lavoro per 10 operatori e 1 Smartglass Moverio BT-45CS
BSSL1005Y-145CS	1 Licenza Quinquennale	B Step Scuola-Lavoro per 10 operatori e 1 Smartglass Moverio BT-45CS

Codice	Licenza	Descrizione
BSSL501Y-145CS	Annuale	B Step Scuola-Lavoro per 5 operatori e 1 Smartglass Moverio BT-45CS
BSSL503Y-145CS	Triennale	B Step Scuola-Lavoro per 5 operatori e 1 Smartglass Moverio BT-45CS
BSSL505Y-145CS	Quinquennale	B Step Scuola-Lavoro per 5 operatori e 1 Smartglass Moverio BT-45CS

Codice	Licenza	Descrizione
BSSL2001Y-145CS	Pacchetto CLASSE+ Annuale	B Step Scuola-Lavoro per 20 operatori e 1 Smartglass Moverio BT-45CS
BSSL2003Y-145CS	Pacchetto CLASSE+ Triennale	B Step Scuola-Lavoro per 20 operatori e 1 Smartglass Moverio BT-45CS
BSSL2005Y-145CS	10 licenze per Scuola Secondaria di II grado	10 licenze per Scuola Secondaria di II grado

Visori VR

I visori VR, o visori per la realtà virtuale, sono dispositivi che permettono agli utenti di immergersi in ambienti virtuali tridimensionali simulati. Questi visori sono progettati per essere indossati sulla testa e spesso coprono completamente o parzialmente il campo visivo dell'utente. Servono a fornire un'esperienza visiva e, in alcuni casi, uditiva completamente immersiva e interattiva.

Codice	Descrizione
G34K	G3 4K 90Hz 6GB RAM 128GB Android 10
NEO3PROSTDV2	Neo 3 Pro V2 4K 90Hz 6GB RAM 256GB
NEO3PROEYEV1	Neo 3 Pro Eye 4K 90Hz 8GB RAM 256GB
901001018643	Pico 4 Enterprise 4K 90Hz 8GB RAM 256GB



Soluzioni VR

ClassVR è una tecnologia di Realtà Virtuale pensata appositamente per l'ambiente scolastico e progettata per stimolare il coinvolgimento e l'apprendimento di nuove conoscenze negli studenti di tutte le età. Il visore ClassVR è progettato specificamente per le scuole e può fare sperimentare la realtà aumentata in diversi modi. Gli studenti possono semplicemente portare agli occhi il visore e guardare attraverso il dispositivo, oppure utilizzare le cinghie per la testa ed avere un'esperienza più confortevole e "a mani libere". ClassVR viene fornito completo di migliaia di risorse in realtà virtuale e aumentata, pedagogicamente allineate ai curricula italiani e corredate da piani formativi di lezione strutturati per aiutare gli studenti a visualizzare e comprendere argomenti educativi complessi.

Codice	KIT VISORI
CVR264-CRS-4	Kit Premium da 4 - 64 GB
CVR264-CRS-8	Kit Premium da 8 - 64 GB

Codice	Accessori
CVR-CRT-30	Carrello mobile in metallo per custodire, proteggere e ricaricare i visori, + 30 visori ClassVR
CVR-ASC-CRL-8	Kit da 8 controller per i visori ClassVR
CVR-ASC-CUB-8	Kit Class VR da 8 ARCube per esplorare modelli 3D in realtà aumentata



Codice	Contenuti
CVR-AVW-1	Kit ClassVR Portal + Avanti's World 1 anno
CVR-AVW-3	Kit ClassVR Portal + Avanti's World 3 anni

VR a 360°

CoSpaces Edu è una piattaforma Web-based che permette di vivere esperienze didattiche divertenti e interattive in realtà virtuale e aumentata. Gli studenti possono creare contenuti 3D, animare personaggi grazie al coding, esplorare mostre, tour immersivi a 360°, condurre esperimenti con modelli 3D e sperimentare nello Storytelling. CoSpaces è adattabile ad ogni materia e grado scolastico e permette agli insegnanti di gestire e condividere i contenuti grazie a dashboard dedicate. Grazie a CoSpaces gli studenti potranno sviluppare competenze trasversali come la propensione al lavoro di squadra, la capacità di comunicazione, il pensiero critico e quelle competenze digitali sempre più importanti per il loro futuro. Le licenze CoSpaces sono anche compatibili con Merge Cube tramite l'Add-on, per poter sprigionare ancora di più la creatività.



Codice	Licenza Utente/ADMIN
COSPACESPRO-ADMIN-1Y	Licenza singola ADMIN - 1 anno
COSPACESPRO-ADMIN-2Y	Licenza singola ADMIN - 2 anni
COSPACESPRO-ADMIN-3Y	Licenza singola ADMIN - 3 anni
COSPACESPROADD-ADMIN-1Y	Licenza singola ADMIN Add-On - 1 anno (Cubo non incluso)
COSPACESPROADD-ADMIN-2Y	Licenza singola ADMIN Add-On - 2 anni (Cubo non incluso)
COSPACESPROADD-ADMIN-3Y	Licenza singola ADMIN Add-On - 3 anni (Cubo non incluso)

Codice	Licenza singola addizionale
COSPACESPRO-ADDSEAT-1Y	Licenza addizionale - 1 anno - ordinare per il numero di utenti desiderato
COSPACESPRO-ADDSEAT-2Y	Licenza addizionale - 2 anni - ordinare per il numero di utenti desiderato
COSPACESPRO-ADDSEAT-3Y	Licenza addizionale - 3 anni - ordinare per il numero di utenti desiderato
COSPACESPROADD-ADDSEAT-1Y	Licenza addizionale Add-On 1 anno - ordinare il numero di utenti desiderato (Cubo non incluso)
COSPACESPROADD-ADDSEAT-2Y	Licenza addizionale Add-On 2 anni - ordinare il numero di utenti desiderato (Cubo non incluso)
COSPACESPROADD-ADDSEAT-3Y	Licenza addizionale Add-On - 3 anni - ordinare il numero di utenti desiderato (Cubo non incluso)

Codice	Licenze per la Classe
COSPACESPRO30-2Y	Licenza CLASSE per 1 utente ADMIN + 29 posti aggiuntivi - 2 anni
COSPACESPRO30ADD-2Y	Licenza CLASSE Add-On per 1 utente ADMIN + 29 posti aggiuntivi - 2 anni (Cubo non incluso)
COSPACESPRO30-3Y	Licenza CLASSE per 1 utente ADMIN + 29 posti aggiuntivi - 3 anni
COSPACESPRO30ADD-3Y	Licenza CLASSE Add-On per 1 utente ADMIN + 29 posti aggiuntivi - 3 anni (Cubo non incluso)
COSPACESPRO30-5Y	Licenza CLASSE per 1 utente ADMIN + 29 posti aggiuntivi - 5 anni
COSPACESPRO30ADD-5Y	Licenza CLASSE Add-On per 1 utente ADMIN + 29 posti aggiuntivi - 5 anni (Cubo non incluso)

Formazione antincendio



Fire e-Xtinguisher è una soluzione pensata per la formazione antincendio in realtà virtuale. L'esperienza combina un estintore convenzionale con scenari ricreati e da affrontare in realtà virtuale, permettendo agli studenti di vivere esperienze coinvolgenti e immersive al 100%. La piattaforma permette di scegliere tra una vasta gamma di scenari - circa 40 - che spaziano dalla scuola agli uffici, dalle industrie agli ambienti domestici, dove lo studente dovrà imparare a sviluppare competenze di problem solving e decision making per la gestione di situazioni di pericolo, attraverso l'attivazione di processi comportamentali corretti e adatti alla situazione.



Codice	Kit Hardware
DEV-11-001	Kit composto da una valigia per il trasporto, l'estintore e-Xtinguisher e adattatori per il visore
DEV-10-002	Occhiali VR Meta Quest preconfigurati

Codice	Contenuti
DEV-11-040	Pacchetto BASE a licenza perpetua con i 6 scenari predefiniti + esperienza di Decision Making domestica antincendio

Codice	Opzioni EXTRA
DEV-11-041	Aggiunge 6 scenari al pacchetto BASE
DEV-11-042	Sostituisce i 6 scenari del pacchetto BASE
DEV-11-072	Abbonamento EXTRA per avere accesso a tutti e 40 gli scenari a disposizione + aggiornamenti di scenari e funzionalità della piattaforma - 1 anno
DEV-11-073	Abbonamento EXTRA per avere accesso a tutti e 40 gli scenari a disposizione + aggiornamenti di scenari e funzionalità della piattaforma - 3 anni
DEV-11-074	Abbonamento EXTRA per avere accesso a tutti e 40 gli scenari a disposizione + aggiornamenti di scenari e funzionalità della piattaforma - 5 anni
DEV-11-043	Personalizzazione logo immagine del menu principale

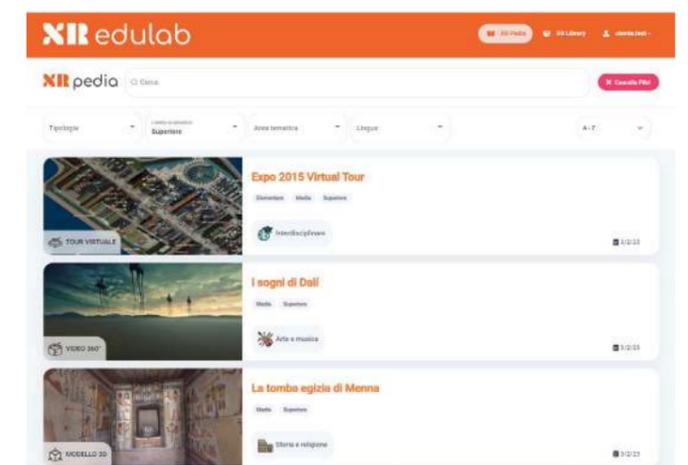
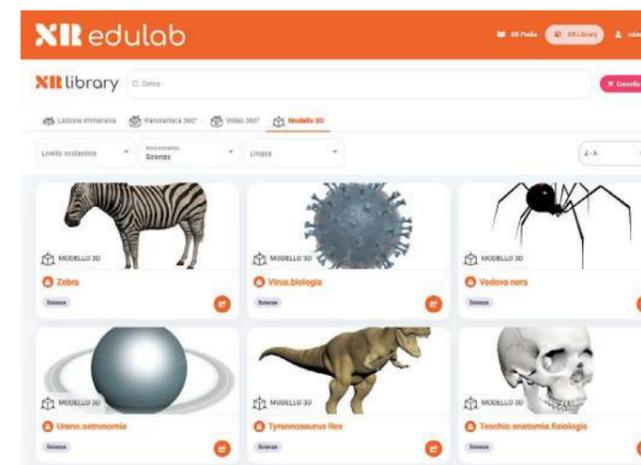


Didattica immersiva



XR Edulab è una piattaforma web-based per la scuola 4.0 con soluzioni in realtà aumentata, virtuale e immersiva. XR Edulab permette di realizzare un'aula immersiva e due laboratori in realtà virtuale e aumentata in un solo ambiente fisico. Un luogo dove poter esplorare tematiche trasversali per tutte le discipline grazie a contenuti "evergreen" in modalità cross-device. Un nuovo strumento per valorizzare al massimo le potenzialità della formazione immersiva, esplorando il metaverso come luogo di formazione e utilizzando la mixed reality con contenuti in cloud di qualità e sempre aggiornati.

Codice	Descrizione
XR-CL-3Y	Licenza per 30 studenti e 10 docenti (XR EDITOR - XR LIBRARY - XR PEDIA - XR TRAINING) - 3 anni
XR-LB-3Y	Licenza per 100 dispositivi e tutti i docenti (XR EDITOR - XR LIBRARY - XR PEDIA - XR TRAINING - XR MEETING - XR METAVERSO) - 3 anni



Cubo Olografico



Merge EDU è una piattaforma software che consente agli istituti scolastici di promuovere l'apprendimento delle materie STEM in modo semplice e divertente grazie alla manipolazione di oggetti 3D. Merge Cube è un cubo olografico di spugna semirigida che gli studenti potranno toccare ed usare come base per interagire con oggetti digitali 3D. Attraverso questo approccio combinato gli alunni entreranno in contatto con diversi modelli come strutture geologiche, palazzi e architetture famose nel mondo, modelli meteorologici, riproduzioni di dinosauri, di parti anatomiche e molto altro. La piattaforma Merge EDU è supportata dall'app Merge Explorer, per esplorare e interagire con simulazioni scientifiche e concetti STEM. Inoltre è disponibile il Visualizzatore di oggetti 3D e la Dashboard insegnante per gestire con facilità gli account degli studenti.



Codice	Licenze Contenuti
MEP-C-01	Licenza CLASSROOM per 30 utenti simultanei - 1 anno
MEP-C-02	Licenza CLASSROOM per 30 utenti simultanei - 2 anni
MEP-C-03	Licenza CLASSROOM per 30 utenti simultanei - 3 anni
MEP-S-01	Licenza SCHOOLWIDE per tutti gli utenti associati all'istituto -1 anno
MEP-S-02	Licenza SCHOOLWIDE per tutti gli utenti associati all'istituto - 2 anni
MEP-S-03	Licenza SCHOOLWIDE per tutti gli utenti associati all'istituto - 3 anni



Codice	Cubo olografico
ARC-01-EU	Merge Cube - edizione europea



05. Aree Tematiche

BES e DSA Soluzioni inclusive

Innovazione per l'inclusione

In un mondo sempre più digitalizzato, gli strumenti tecnologici diventano ponti che collegano gli studenti a un universo di conoscenze, permettendo di abbracciare diverse abilità e stili di apprendimento e trasformando le aule in ambienti accoglienti e stimolanti per tutti. Uno degli aspetti chiave della tecnologia inclusiva è la personalizzazione dell'apprendimento. Le risorse digitali consentono agli insegnanti di adattare il materiale didattico per soddisfare le esigenze specifiche di ciascuno studente. Applicazioni, programmi educativi e piattaforme online offrono un approccio flessibile che consente agli studenti di apprendere seguendo il proprio ritmo, con supporto personalizzato quando è necessario. Inoltre, la tecnologia inclusiva favorisce la partecipazione attiva degli studenti. Strumenti come lavagne interattive, software di lettura testi e sintesi vocale rendono l'accesso alle informazioni più facile per gli studenti con disabilità visive o di lettura. Dispositivi di comunicazione aumentativa e alternativa (CAA) forniscono un mezzo vitale per esprimere pensieri ed emozioni a coloro che hanno difficoltà nel linguaggio verbale. L'applicazione di tecnologie come la realtà virtuale e la realtà aumentata apre nuove frontiere nell'apprendimento immersivo. Gli studenti possono esplorare mondi virtuali, vivere esperienze pratiche e sviluppare competenze in modi che sarebbero altrimenti impossibili. Questi strumenti non solo arricchiscono l'esperienza educativa, ma favoriscono la comprensione reciproca tra gli studenti, promuovendo una cultura di rispetto e accettazione delle diversità.

Didattica Innovativa

BES e DSA

Software Compensativi

Software didattici

I software eDigital Box sono dei supporti pensati per allenare le competenze scolastiche e migliorare l'apprendimento degli studenti in tutte le materie e, in particolare, su temi specifici come autismo e disabilità. I percorsi sono studiati per il recupero e il potenziamento di specifiche competenze per il riconoscimento di immagini complesse, la costruzione di racconti, l'elaborazione di percorsi operativi per bambini e tanto altro.



Autismo e Disabilità

Per il recupero e il potenziamento di specifiche competenze di bambini con autismo e disabilità. Il percorso propone 5 software, in versione download, studiati per intervenire in contesti diversi.

Codice	Descrizione
Y525D	Pack Singolo
Y526D	Pack Scuola (25 installazioni)



Difficoltà di linguaggio

Per il recupero e il potenziamento di specifiche competenze di bambini con difficoltà di linguaggio. Il percorso propone 5 software, in versione download, studiati per intervenire in contesti diversi.

Codice	Descrizione
Y527D	Pack Singolo
Y528D	Pack Scuola (25 installazioni)



Sviluppare l'attenzione e la concentrazione

Per allenare la capacità di controllare e mantenere l'attenzione nei bambini della scuola primaria e secondaria di primo grado e per individuare e quantificare eventuali deficit dell'attenzione e della concentrazione.

Codice	Descrizione
Y868D	Pack Singolo
Y869D	Pack Scuola (25 installazioni)



Didattica delle emozioni

Un percorso composto da cinque software che si propongono efficaci strumenti per la valutazione e il potenziamento dell'Intelligenza Emotiva a partire dalla scuola dell'infanzia fino alla scuola secondaria di primo grado.

Codice	Descrizione
Y870D	Pack Singolo
Y871D	Pack Scuola (25 installazioni)



DSA

Per il recupero e il potenziamento nei casi di Difficoltà Specifiche di Apprendimento: dalle difficoltà di lettura e scrittura alle difficoltà ortografiche e quelle di calcolo.

Codice	Descrizione
Y641D	Pack Singolo
Y642D	Pack Scuola (25 installazioni)



eDigital Box
TANTI PERCORSI DIGITALI PER IL MONDO DELLA SCUOLA, FACILMENTE SCARICABILI, SU MATERIE E TEMI SPECIFICI.

Software compensativi



Anastasis sviluppa software compensativi per studenti di scuole di ogni ordine e grado con Disturbi Specifici dell'Apprendimento e Bisogni Educativi Speciali, per supportarli nel percorso di autonomia scolastica. Le soluzioni tecnologiche per l'inclusione educativa sono ispirate alle linee guida dell'Universal Design for Learning, che mira a garantire a tutti il diritto alla partecipazione e lo sviluppo delle proprie potenzialità. Le soluzioni si distinguono in programmi e software sia di supporto, sia di potenziamento di lettura, scrittura, calcolo e organizzazione dello studio.



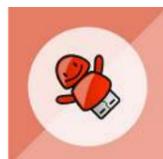
Geco
ETÀ 6-11
Rivolto principalmente a studenti BES e DSA della scuola primaria, per aiutare ad imparare e a individuare un metodo di studio efficace e personalizzato.

Codice	Descrizione
GECO3Y	Programma GECO, Licenza per 3 anni
GECO5Y	Programma GECO, Licenza per 5 anni



MateMitica
ETÀ 12+
Quaderno digitale di matematica per scrivere con facilità operazioni, formule, espressioni e altre strutture matematiche: aiuta DSA e BES a fare i compiti direttamente sulla piattaforma.

Codice	Descrizione
MATMIT3Y	Licenza per 3 anni
MATMIT5Y	Licenza per 5 anni



Personal Reader - Sintesi Vocale
ETÀ 8-16+
Il lettore di testi digitali su chiavetta USB per far leggere alla sintesi vocale qualsiasi testo digitale selezionabile (pagine internet, libri digitali, file PDF, documenti di scrittura, e-mail), anche in più lingue.

Codice	Descrizione
READ_USB	Lettore di testi digitali su chiavetta USB



Castello Incantato
ETÀ 5-12
Lo strumento ideale per aiutare i bambini a scrivere o a potenziare la scrittura di parole, frasi o testi.

Codice	Descrizione
CASTINC	Licenza Perpetua Per aiutare i bambini a imparare a scrivere e potenziare l'approccio a testi, frasi e parole



Geco BES
ETÀ +12
Rivolto principalmente a educatori e insegnanti di sostegno della scuola primaria, per formare i docenti sull'approccio a studenti BES e DSA.

Codice	Descrizione
GECO3Y-BES	Programma GECO + Accesso alla libreria di risorse Licenza per 3 anni
GECO5Y-BES	Programma GECO + Accesso alla libreria di risorse Licenza per 5 anni



SuperMappeX e SuperMappe Evo
ETÀ +9
Il software definitivo per realizzare mappe concettuali, sia nella versione online che in quella installabile.

Codice	Descrizione
SMI-1	Supermappe - Licenza Perpetua Programma per la creazione di mappe multimediali scrittura e organizzazione dello studio
TMI-1	Teachermappe - Licenza Perpetua Programma per la creazione di mappe multimediali, rivolto agli insegnanti



e.Pico!
ETÀ 12+
Il software compensativo che aiuta i ragazzi con DSA e gli studenti con difficoltà di lettura e comprensione del testo, scrittura e organizzazione a studiare, imparare e a fare i compiti in autonomia.

Codice	Descrizione
EPICO3Y	Licenza per 3 anni
EPICO5Y	Licenza per 5 anni

Piattaforme per mappe AI



Algor ha sviluppato una piattaforma web-based con l'obiettivo di migliorare le tecniche di apprendimento di tutti gli studenti e sostenendo chi ha maggiori difficoltà. Lo strumento, grazie all'utilizzo dell'Intelligenza Artificiale, permette di creare mappe concettuali in pochi minuti partendo da ogni tipo di file: testo, immagine, pdf. A disposizione due licenze: Basic e Complete.



Affiancare libri digitali e creare schemi a partire da supporti testuali



Collaborare in tempo reale sulla stessa lavagna da qualsiasi dispositivo



Inserire elementi multimediali e usare la sintesi vocale su doc e pdf



Licenza Basic

Permette agli studenti di creare in autonomia mappe concettuali personalizzate, ricche di elementi grafici e ramificazioni. Non include gli automatismi.

Codice	Licenza Basic	Durata
ALGB-3Y	da 1 a 99 licenze	3 anni
ALGB-3Y-100	da 100 a 199 licenze	
ALGB-3Y-200	da 200 a 399 licenze	
ALGB-3Y-400	da 400 a 599 licenze	
ALGB-3Y-600	oltre 600 licenze	

Licenza Complete

Include gli automatismi e crea in autonomia mappe concettuali personalizzate. La scelta ideale per insegnanti che, in pochi click, potranno creare schemi per la propria lezione, schemi per studenti DSA con mappe concettuali e molto altro.

Codice	Licenza Complete	Durata
ALGC-3Y	da 1 a 9 licenze	3 anni
ALGC-3Y-10	da 10 a 14 licenze	
ALGC-3Y-15	da 15-24 licenze	
ALGC-3Y-25	da 25 a 49 licenze	
ALGC-3Y-50	oltre 50 licenze	

Strumenti di supporto



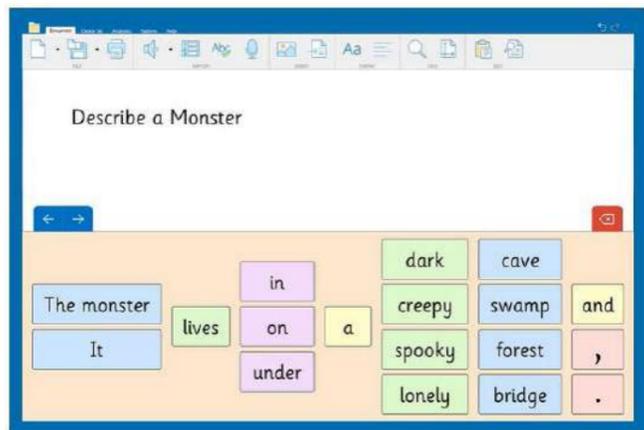
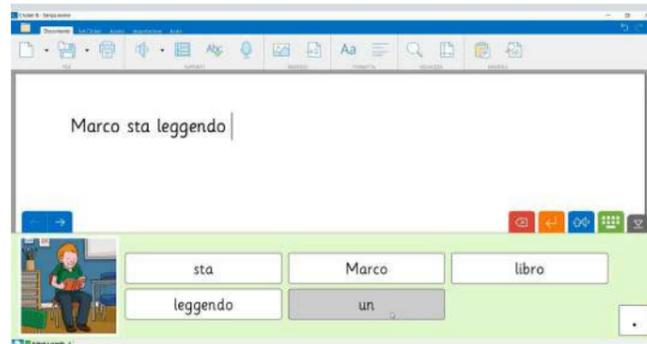
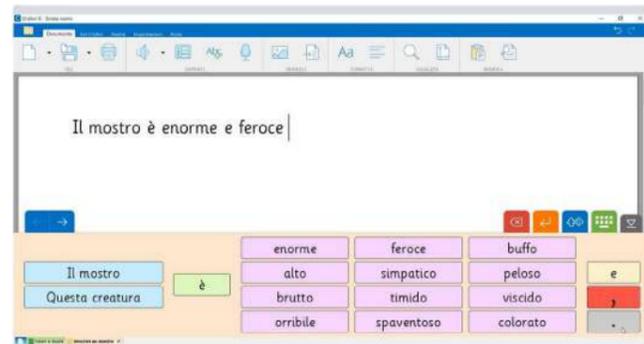
HELGI propone una serie di strumenti didattici progettati per supportare studenti con Bisogni Educativi Speciali (BES) e Disturbi Specifici dell'Apprendimento (DSA). Questi strumenti sono sviluppati per facilitare l'apprendimento attraverso tecnologie avanzate, adattandosi alle esigenze specifiche degli studenti.

Codice	Descrizione
TS187	Tastiera semplificata BES
TS104	Copritastiera con sintesi vocale BES
TS250	Tastiera semplificata BES Wireless
AC119	Scudo per tastiera semplificata BES
MS563	Joystick proporzionale BES bluetooth
MS456	Emulatore di mouse proporzionale BES
MS13	Trackball BES prescolare
MS121	Trackball BES wireless
TS233	Tastiera ridotta BES
SW154	Software DidaBoard
SW521	Software The Grid 3 per CAA
SW153	Licenza HelpiBES
SYMWR2-1	Software SymWriter 2.1 licenza
HWALT136	C-Pen Exam Reader 2

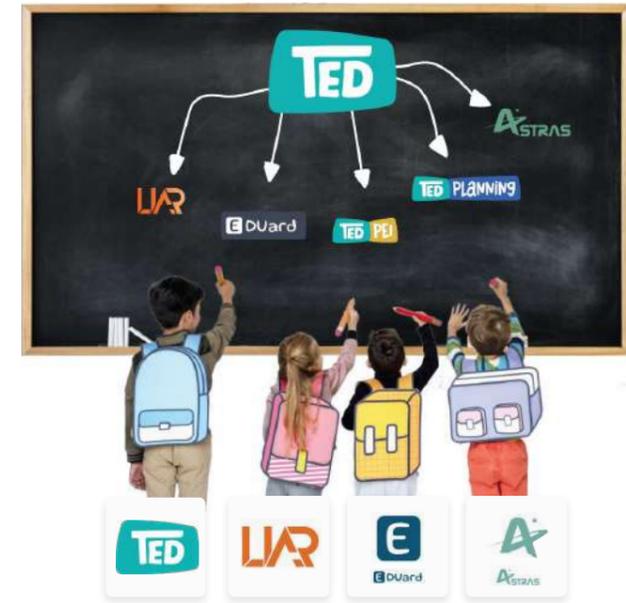


Clicker è uno strumento con potenzialità incredibili nel supporto di BES/DSA per la scuola primaria e secondaria di I grado. Oltre che per supportare l'intera classe nello sviluppo di competenze di literacy (scuola primaria), Clicker ha dimostrato la sua efficacia nell'accompagnare studenti certificati nel percorso didattico. Inoltre, grazie alla versione in inglese inclusa, permette di esercitarsi nella lingua; i contenuti sono semplici e possono essere fruiti sin dalla scuola primaria. Clicker contiene un elaboratore di testi potente e facile da usare, corredato da sintesi vocale di alta qualità, controllo ortografico e predittore, sempre disponibili nella barra impostazioni e per ogni strumento. Contiene inoltre mappe, griglie, set di frasi, banca parole, set connect, strumenti che permettono la produzione scritta guidata, dati analitici, immagini, documenti cloze e molto altro.

Codice	Licenze	Durata
CLK8-1-3Y	1 licenza italiano + 1 licenza inglese	3 anni
CLK8-1-5Y	1 licenza italiano + 1 licenza inglese	5 anni
CLK8-5-3Y	5 licenze	3 anni
CLK8-5-5Y	5 licenze	5 anni
CLK8-10-3Y	10 licenze	3 anni
CLK8-10-5Y	10 licenze	5 anni
CLK8-S-3Y	licenza scuola	3 anni
CLK8-S-5Y	licenza scuola	5 anni



Garage94 si occupa di ideare e sviluppare software per il supporto delle attività curriculari, ausili per la didattica speciale e tecnologie inclusive per le persone con disabilità. Queste soluzioni tecnologiche sono il connubio di idee, conoscenze ed esperienze di psicologi, pedagogisti, insegnanti, logopedisti e psicomotricisti che operano da anni con alunni che hanno difficoltà di Apprendimento, DSA, ADHD, Autismo, Disabilità Intellettive e tutte le altre condizioni che generano barriere all'apprendimento e all'inclusione.



TED A chi è rivolto?

DSA, ADHD e Disabilità Intellettiva

Formazione Docenti

INCLUSA

TED è un ecosistema di applicazioni nato per supportare gli insegnanti e gli alunni nei processi di apprendimento e di didattica inclusiva, da utilizzare per gli alunni con: BES, DSA, ADHD, Disabilità intellettiva e Autismo. Le Applicazioni didattiche incluse nel sistema lavorano in maniera completamente indipendente anche se esprimono il massimo del potenziale quando vengono usate in maniera sincrona e relazionale in base ai bisogni educativi individualizzati per i singoli studenti.

Codice	Kit	pz.	Descrizione
GA1K04	Tablet Samsung A8	3	Kit per BES con licenza completa
	Controller esterno bluetooth	1	
	Supporto audio esterno bluetooth	1	
	Cover Anti-urto	3	

LIAR A chi è rivolto?

Disturbo dello spettro autistico e della comunicazione

Formazione Docenti

INCLUSA

LIAR è un software per la Comunicazione Aumentativa Alternativa (CAA) che aiuta gli alunni con Disturbo dello Spettro Autistico, della Comunicazione, Disturbo Sociale e del Linguaggio. Il sistema sarà accompagnato da un corso di formazione specialistico sulle tecnologie per l'apprendimento e la comunicazione per soggetti con autismo o con disturbi della comunicazione, della interazione e del comportamento. Il meccanismo alla base di LIAR come Comunicatore Dinamico è quello di favorire lo scambio di messaggi attraverso la selezione di pittogrammi del tutto personalizzabili che vengono riprodotti in sintesi vocale italiana. L'obiettivo di LIAR è quello di garantire una modalità di comunicazione efficace e comprensibile in modo da rendere autonomo lo studente.

Codice	Kit	pz.	Descrizione
GA1K02	Tablet Samsung A8	1	Software per BES con licenza completa
	Controller esterno bluetooth		
	Supporto audio esterno bluetooth		
	Cover anti-urto		



Software compensativi



EDUARD

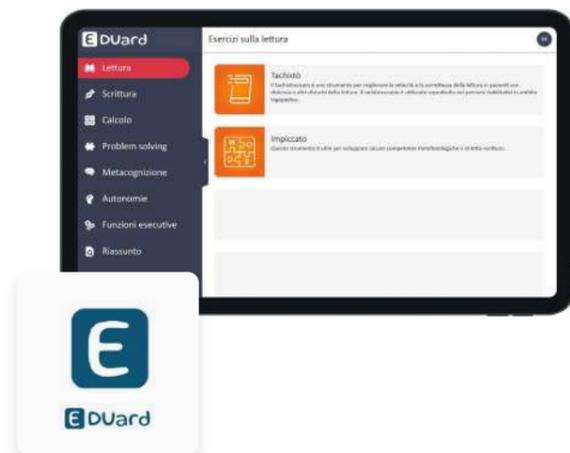
A chi è rivolto?

Insegnanti e alunni con BES: DSA, ADHD e Disabilità Intellettiva

Formazione Docenti

INCLUSA

EDUard è l'applicazione pensata per il potenziamento delle abilità strumentali necessarie per il successo scolastico dello studente. Questo strumento permette all'insegnante di ottenere una valutazione individualizzata e di utilizzare le app necessarie ad effettuare training specifici. È utile soprattutto al recupero funzionale e al potenziamento di abilità trasversali all'apprendimento per tutti gli studenti che presentano difficoltà a scuola. Tra le abilità prese in esame ci sono quelle di letto-scrittura, matematica, metacognizione, funzioni esecutive e autonomie. All'interno è possibile trovare anche alcuni strumenti compensativi per il bambino con disturbo specifico dell'apprendimento (es. mappe concettuali).



Codice	Kit	pz.	Descrizione
GA1K05	Tablet Samsung A8	1	Kit per BES con licenza completa
	Controller esterno bluetooth		
	Cover Anti-urto		

Astras

A chi è rivolto?

Insegnanti e alunni con: BES DSA, ADHD e Disabilità Intellettiva

Formazione Docenti

INCLUSA

Un software pensato per il potenziamento delle funzioni esecutive in bambini con Disturbi Specifici dell'Apprendimento, del deficit di attenzione e iperattività, dei disturbi primari del linguaggio, delle persone con disturbo dello spettro autistico ad alto funzionamento e dei deficit delle funzioni intellettive. Rientra tra gli ausili per l'apprendimento e l'esercizio di abilità (Adattamento Classificazione ISO9999). Nello specifico, il software è assimilabile agli ausili per l'esercizio di abilità cognitive, codice 05.12 e, inoltre, rientra tra i "dispositivi e materiali destinati al potenziamento delle attività di inclusione degli studenti con disabilità, disturbi specifici di apprendimento ed altri bisogni educativi speciali" previsti dall'Art. 31 del D.L. 41/2021, c.d. Decreto sostegni - "Misure per favorire l'attività didattica e per il recupero delle competenze e della socialità delle studentesse e degli studenti nell'emergenza Covid-19".



Codice	Kit	pz.	Descrizione
GA1K03	Tablet Samsung A8	1	Kit per BES con licenza completa
	Controller esterno bluetooth		
	Cover Anti-urto		



05. Aree Tematiche

Automazione Meccatronica Industria 4.0

Il lavoro diventa intelligente

I luoghi di lavoro sono sempre più digitali e interconnessi: la quarta rivoluzione industriale (Industria 4.0) è cominciata ormai da tempo anche in Italia e trova espressione in una produzione del tutto automatizzata. Gli esperti stanno cercando di capire come cambierà il mondo del lavoro, quali saranno i lavori necessari e quali, con ogni probabilità, saranno destinati a scomparire. Anche la scuola sta cambiando, proiettandosi sempre di più verso la professionalizzazione degli studenti e il loro progressivo avvicinamento al mondo del lavoro, rendendoli sempre più capaci e preparati. Ciò diventa particolarmente importante e significativo quando si parla di scuole professionali. Dotarsi di strumenti in linea con l'industria e che utilizzino componentistica di alto livello è un passo fondamentale verso l'industria 4.0, con tutte le varianti che si possono prevedere. Questa tipologia di nuovo lavoro non si limiterà solamente all'industria vera e propria ma a settori come l'automazione, la meccatronica, l'informatica, la finanza ecc..

Professionalizzante

Laboratori

Componenti Industriali

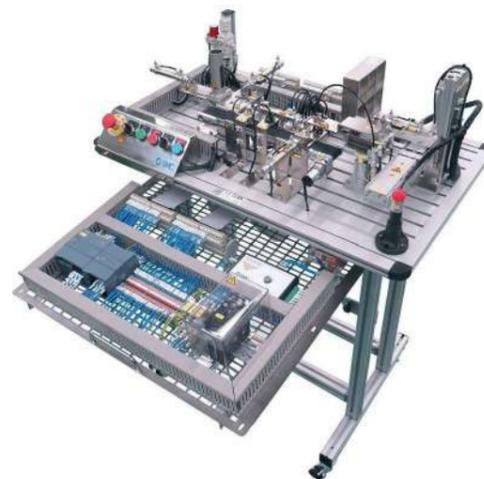
Nati dall'esperienza di SMC come leader mondiale nella produzione di componentistica industriale, questi prodotti consentono ai ragazzi di entrare in contatto con la strumentazione che poi troveranno nel mondo del lavoro. Ogni prodotto contiene parti che riproducono fedelmente la componentistica professionale, con la possibilità di essere integrati con un software di formazione online certificato. Gli argomenti che gli studenti approcceranno sono: meccatronica, automazione, logistica, industria 4.0, idraulica e pneumatica.



L'automazione

Con il sistema AUTOMATE-200 lo studente utilizza, in un contesto integrato e motivante, la strumentazione adatta alla familiarizzazione con tecnologie legate a pneumatica, sensoristica, motori elettrici e PLC. Tutti i modelli citati includono un PLC Siemens integrato. Ai modelli AUTOMATE-200A e AUTOMATE-200B può essere aggiunta una troubleshooting box in grado di generare fino a 16 diversi guasti con i quali gli studenti dovranno misurarsi, nel tentativo di scoprire la problematica e cercare di risolverla.

Codice	Modello	Descrizione
SAI2997	AUTOMATE-200A	1 Pannello da tavolo con due diversi sistemi di controllo - logica cablata e PLC
SAI2915	AUTOMATE-200B	1 Pannello da tavolo con due diversi sistemi di controllo - logica cablata e PLC. 1 Pannello di controllo PLC a scomparsa con collegamenti codificati a morsetteria
SAI2919	AUTOMATE-200C	Soluzione compatta Studio dei concetti fondamentali dell'automazione



Il SIF-400 simula una fabbrica intelligente altamente automatizzata, comprese le tecnologie legate all'Industria 4.0. Concetti avanzati di produzione e realtà d'impresa connessa saranno alcune delle forze in gioco. Sono disponibili più configurazioni di prodotto: diverse forme di contenitore, diversa tipologia e configurazione del contenuto (unico prodotto o prodotti diversi), numero di pacchetti per ogni confezione, numero di colli nel pallet finale. Il sistema si compone di 14 stazioni modulari e consente, quindi, di ottenere la soluzione che più si avvicina alle esigenze didattiche.



Codice	Descrizione	Modello
SAI7641	Posizionamento di pallet e contenitori sulla linea di assemblaggio	SIF-401
SAI7642	Riempimento del contenitore con componenti solide	SIF-402
SAI7643	Riempimento del contenitore con componenti liquide	SIF-403
SAI7644	Riempimento del contenitore con prodotti personalizzati	SIF-404
SAI7645	Chiusura del contenitore	SIF-405



Codice	Descrizione	Modello
SAI7646	Simulazione di stoccaggio dei contenitori in magazzino	SIF-406
SAI7647	Etichettatura e spedizione dei contenitori	SIF-407
SAI7648	Imballaggio dei contenitori	SIF-408
SAI7649	Magazzino di stoccaggio dei contenitori imballati	SIF-409
SAI7650	Pallettizzazione dei contenitori	SIF-410



Codice	Descrizione	Modello
SAI7651	Etichettatura dei pallet impacchettati	SIF-411
SAI7652	Spedizione dei pallet impacchettati	SIF-412
SAI7653	Recupero dei diversi componenti per poter essere riutilizzati	SIF-413
SAI7638	Robot mobile IAV (veicolo autonomo intelligente) per il trasporto dei materiali	SIF-414

Risparmio Energetico



ENS-200 integra una serie di applicazioni (vuoto, attuatori e soffiaggio) volte a comprendere e implementare la metodologia associata al risparmio energetico negli impianti ad aria compressa. Questa apparecchiatura agisce sui quattro pilastri fondamentali del risparmio energetico nella pneumatica:

- Pressione:** i componenti pneumatici devono essere impostati alla giusta pressione
- Settorizzazione:** impostare diverse zone di lavoro con diversi livelli di pressione
- Monitoraggio:** effettuare misurazioni al fine di individuare possibili perdite nel sistema
- Qualità dell'aria:** anomalie nella qualità dell'aria possono causare problemi all'interno del circuito



Codice	Descrizione
SAI7002	Stazione per lo studio del risparmio energetico focalizzato sull'aria compressa

Automazione industriale



La serie FAS-200 rappresenta un sistema compatto e flessibile per lo studio delle diverse tecnologie industriali, ed è composta da 18 stazioni indipendenti e modulari, che simulano un processo industriale di assemblaggio. Le tipologie di pezzi, che variano in quanto a materiale, colore e dimensioni, permettono di avere fino a 24 differenti tipi di prodotti assemblati. Ogni stazione ha un compito preciso all'interno delle diverse fasi di assemblaggio e permette allo studente di approssimare ogni singola fase esattamente come accadrebbe su una linea industriale. I modelli a catalogo portano a bordo PLC Siemens.



FAS-201 FAS-202 FAS-203

Codice	Modello	Descrizione
SAI4201	FAS-201	Alimentazione del basamento sulla linea di assemblaggio e verifica del suo posizionamento
SAI4202	FAS-202	Movimentazione del basamento e scarto dei pezzi non conformi
SAI4203	FAS-203	Alimentazione del cuscinetto e movimentazione dello stesso
SAI4204	FAS-204	Misurazione del cuscinetto per il suo posizionamento nel basamento
SAI4205	FAS-205	Pressatura idraulica del cuscinetto all'interno del basamento
SAI4206	FAS-206	Trasferimento del prodotto preassemblato alla pressa idraulica
SAI4207	FAS-207	Classificazione dei prodotti



FAS-204 FAS-205 FAS-206

L'automazione industriale



FAS-207 FAS-208 FAS-209

Codice	Modello	Descrizione
SAI4208	FAS-208	Scarto dei pezzi non conformi e trasferimento del prodotto conforme
SAI4209	FAS-209	Classificazione della copertura
SAI4210	FAS-210	Scarto delle coperture non conformi e trasferimento delle conformi all'area di lavoro
SAI4211	FAS-211	Alimentare e trasferire alla stazione successiva le viti
SAI4212	FAS-212	Inserimento delle viti nei fori del basamento
SAI4213	FAS-213	Robotizzata per l'avvitamento delle viti
SAI4214	FAS-214	Trasferimento e controllo visivo dei prodotti
SAI4215	FAS-215	Scarto dei pezzi non conformi dopo controllo visivo
SAI4216	FAS-216	Posizionamento del prodotto assemblato nel magazzino orizzontale
SAI4220	FAS-220	Trasferimento dei pallet
SAI4230	FAS-230	Nastro trasportatore per connettere 4 stazioni



FAS-208 FAS-213



FAS-210 FAS-211 FAS-212 FAS-214 FAS-215

Controllo dei processi industriali



L'IPC-200 ricrea un impianto di produzione e imbottigliamento di liquidi e include le tecnologie utilizzate nell'industria a processo continuo, quali pneumatica, motori elettrici, sensori, processi in continuo, controllori programmabili, comunicazioni industriali, etc. Il sistema IPC-200 è composto da tre stazioni, ognuna delle quali si occupa di una particolare parte del processo. Il controllo delle stazioni può essere eseguito o tramite PLC (incluso) oppure tramite software autoSIM-200.

Codice	Descrizione	Modello
SAI8020	Simulatore della fase di produzione del prodotto liquido	IPC-201C
SAI8113	Imbottigliamento del liquido	IPC-202B
SAI8094	Pallettizzazione del prodotto imbottigliato	IPC-203



FAS-206

Logistica e tecnologia RFID



Il LOG-200 nasce per lo studio dei concetti legati alla logistica mediante l'utilizzo della tecnologia RFID. Il sistema simula un impianto logistico automatizzato, ed è composto da una serie di moduli funzionali, ognuno rappresentativo di una fase del processo, che includono le tecnologie più diffuse di automazione industriale come pneumatica, elettropneumatica, PLC, ecc. La stazione emula un processo logistico movimentando dei contenitori in plastica lungo un nastro trasportatore. Tramite la tecnologia RFID, ogni contenitore può essere stoccato in posizioni differenti.

Codice	Descrizione
SAI2964	Stazione per lo studio dei processi logistici automatizzati



Manipolazione Industriale

Le basi

La serie MAP-200 è composta da 7 diversi e indipendenti sistemi di formazione sulla manipolazione industriale. Ogni soluzione realizza un semplice processo di assemblaggio riproducendo parti di processi più complessi utilizzati nell'industria. Tutte le postazioni possono essere dotate di una troubleshooting box per la simulazione della risoluzione di problemi casuali generati dalla box. All'interno delle postazioni è possibile, inoltre, aggiungere un PLC per il loro controllo e programmazione.

Codice	Descrizione	Modello
SAI1111	La gravità alimenta le parti di cui viene controllato l'orientamento. Se la parte è posizionata in modo errato viene scartata	MAP-201
SAI1112	Esegue un movimento di Pick & Place di una parte utilizzando pinze a vuoto	MAP-202
SAI1113	Movimenta le parti da una posizione all'altra utilizzando una parte rotante dotata di pinze	MAP-203
SAI1114	Sposta le parti da una parte all'altra utilizzando un manipolatore roto-lineare	MAP-204
SAI1125	Integra MAP-102, MAP-202, MAP-203, MAP-204 formando una minicella di assemblaggio. Troubleshooting box incluso	MAP-205
SAI1723	Può eseguire diverse operazioni di movimentazione su parti metalliche	MAP-206
SAI1701	Esegue un processo automatizzato di classificazione e rifiuto di componenti realizzati in vari materiali e dimensioni	MAP-207



SAI1111



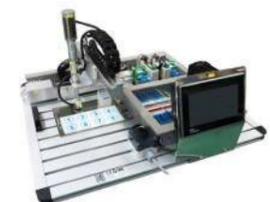
SAI1112



SAI1113



SAI1114



SAI1723



SAI1701

Pneumatica ed Elettropneumatica



Studio

Un sistema completamente modulare e flessibile progettato per lo sviluppo di competenze professionali legate alla pneumatica ed all'elettropneumatica. I kit standard prevedono un sistema di stoccaggio in contenitori EUROBOX con vassoi che consentono una perfetta identificazione e conservazione occupando il minimo spazio. PNEUTRAINER-400 dispone di 6 set standard divisi per le esigenze formative.

Codice	Pneumatica	Modello
SAI2281	Pneumatica di base	PNEU-401
SAI2282	Pneumatica avanzata	PNEU-402
SAI2286	Pneumatica proporzionale	PNEU-406

Codice	Elettropneumatica	Modello
SAI2283	Base	PNEU-403
SAI2284	Avanzata	PNEU-404
SAI2285	Pneumatica ed elettropneumatica	PNEU-405



Idraulica



L'HYDROMODEL-200 soddisfa le esigenze di formazione per la tecnologia relativa ai componenti idraulici in modo completamente visivo. Le parti sono costituite da un corpo in metacrilato trasparente con componenti metalliche industriali interne e il liquido è rappresentato da un apposito olio di colore rosso in cui vengono lasciate, di proposito, alcune bolle. Con questo sistema è possibile, vedendone l'interno, comprendere il funzionamento dei diversi componenti.

Codice	Descrizione	Modello
SAI9500	Idraulica (livello I)	MOD-201
SAI9501	Idraulica (livello II)	MOD-202
SAI9502	Elettroidraulica	MOD-203



Automazione

Simulazione e Software

Il software autoSIM-200 è un software focalizzato su mecatronica per studenti, bilanciando teoria e pratica di laboratorio. Offre licenze a durata flessibile (1 anno o perpetua) e installazioni sia in rete che locali, con ampia personalizzazione. Consente di disegnare e simulare circuiti pneumatici, idraulici, elettroidraulici, elettrici ed elettronici in 2D e 3D. Supporta la programmazione con GRAFCET 60848, linguaggio ST, Ladder, diagrammi di flusso e blocchi funzionali. L'interfacciamento con sistemi fisici come MAP-200 e PNEU-400 è possibile tramite l'integrazione di una card I/O.

Codice	Licenza AutoSIM-20	Durata	Utente
SAI1956-1	Licenza AutoSIM-20	1 Anno	1
SAI2252	Licenza AutoSIM-20	Perpetua	1
SAI1959-1	+ Simulazione 3D per MAP-200	1 Anno	1
SAI1968-1	+ Simulazione 3D per AUTOMATE-200	1 Anno	1
SAI1969-1	+ Simulazione 3D per IPC-200	1 Anno	1
SAI1970-1	+ Simulazione 3D per FAS-200	1 Anno	1
SAI2443	Interfaccia USB		



eLEARNING - 200 è il Learning Management System (LMS) dedicato al mondo della scuola e dell'industria. Una piattaforma di apprendimento on-line flessibile in termini di tempi, modi di utilizzo e contenuti. La possibilità di poter accedere in qualsiasi momento e da qualunque luogo rende questo strumento ideale per i programmi di apprendimento asincrono. È formato da un percorso formativo strutturato di approfondimento dei fondamenti delle tecnologie che costituiscono la Piramide dell'Automazione. Sviluppato in HTML5, è accessibile tramite browser da qualsiasi dispositivo dotato di una connessione a Internet (notebook, tablet o smartphone) e con qualsiasi Sistema Operativo (Windows, Mac, iOS, Android).



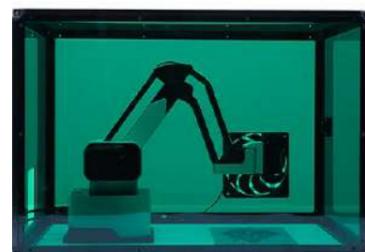
Codice	Licenza	Utente
SAIY620-1	1 Anno	1

Braccio Robotico

Un braccio robotico pensato per la scuola che garantisce qualità, robustezza e precisione di livello industriale. Grazie agli accessori disponibili (nastro trasportatore, rotaia e vision kit) è possibile ricreare in classe una piccola linea industriale di assemblaggio, mentre sostituendo le testine intercambiabili sarà possibile per gli studenti entrare in contatto con tecnologie molto diverse tra loro. Sono disponibili diversi kit che si differenziano per il numero di testine intercambiabili contenute al loro interno.



Codice	Kit	Descrizione
RDSK19	Starter Kit	Braccio robotico e porta penna
RDMK19	Maker Kit	Braccio robotico, porta penna, stampa 3D, incisore laser e touchscreen
RDLK19	Luxury Kit	Braccio robotico, porta penna, stampa 3D, ventosa, pinza e touchscreen
RDLK19-L	Luxury Kit	Braccio robotico, porta penna, stampa 3D, incisore laser, ventosa, pinza e touchscreen
RD2001	Do-it-yourself	Kit Do-it-yourself che permette di collegare al braccio robotico i propri componenti elettronici per personalizzarlo e migliorarne le caratteristiche
SRK20	Rotaia	Rotaia che consente al braccio robotico di muoversi ampliando così l'area di lavoro
CBK20	Nastro trasportatore	Nastro trasportatore che permette al braccio di interagire con diversi oggetti che si muovono sul nastro
RD2002	Visione artificiale	Visione artificiale per abbinare al braccio robotico l'intelligenza artificiale consentendogli di riconoscere, per esempio, i colori
SE20	Copertura di sicurezza	Copertura di sicurezza in acrilico per l'incisione laser che contribuisce a rendere questa procedura del tutto sicura



05. Aree Tematiche

Laboratorio Scientifico 4.0

Strumenti per la Fisica, la Chimica e la Biologia

Fisica, Chimica e Biologia, oltre ad essere materie curriculari studiate a qualsiasi età ed in qualsiasi percorso educativo, sono anche tra le discipline più antiche. Ciò che può essere innovato e allineato a quelle che sono le esigenze della scuola moderna è la strumentazione utilizzata. Un laboratorio didattico moderno è un ambiente all'interno del quale la manualità – competenza classica dei laboratori tradizionali – si abbina alla tecnologia sfruttando le innovazioni apportate dal XXI secolo. Queste tipologie di laboratorio aiutano gli studenti a sviluppare competenze analitiche così come il pensiero scientifico, il pensiero critico e l'abilità di osservare e comprendere il mondo che li circonda. Non a caso i più grandi chimici e fisici della storia hanno fatto le loro scoperte scrutando il comportamento del mondo attorno a loro.

“Lo scienziato nel suo laboratorio non è solo un tecnico, è anche un bambino davanti a fenomeni della Natura che lo affascina come un racconto di fate.”

Marie Curie

Fisica

Chimica

Laboratori Scientifici

Strumenti Professionalizzanti

Chimica per tutti

OPTIKA
C T A L V

La gamma di Optika include kit di chimica di base, consigliati per la scuola primaria e secondaria di primo grado e kit di chimica Advanced, pensati per le scuole secondarie di secondo grado.

Codice	Kit Advanced	Moduli
5627	La chimica di base	26 esperienze
5511	Le basi della chimica generale	10 esperienze
5513	L'elettrochimica	9 esperienze
5515	La chimica organica	8 esperienze
5517	Cromatografia	5 esperienze

Codice	Kit Basic	Moduli
B20	Introduzione alla chimica	23 esperienze



Chimica Professionale

Sono disponibili prodotti che comprendono materiali di consumo per laboratori e attrezzature generiche, quali strumenti di misurazione e dispositivi di miscelazione e conservazione. L'obiettivo principale è fornire alle scuole strumenti affidabili e sicuri per l'insegnamento della chimica. Queste attrezzature si distinguono per la loro elevata qualità e professionalità, e sono identiche a quelle utilizzate nei laboratori di analisi e negli ospedali. Ciò permette agli studenti di familiarizzare precocemente con strumentazioni tecniche e scientifiche, offrendo loro un'anticipazione delle esperienze che incontreranno nel futuro mondo del lavoro. Strumentazione consumabile come provette e portaprovette disponibile su richiesta.

Codice	Prodotto	Descrizione
MP01003E	Pipetta elettronica	Specifico per liquidi con intervallo di capienza 30-300 µl
MC1023	Centrifuga da banco	Bassa velocità 5000 rpm, capacità massima 32x15 ml (dimensioni 460x540x340 mm)
MC3010	Centrifuga	Alta velocità 16000 rpm, capacità massima 10x5ml (dimensioni 355x270x205 mm)
MC7001	Microcentrifuga	Velocità di 12000rpm (regolabili) e massima capacità di 8x1.5ml (dimensioni 165x152x115 mm)
YC-315L	Frigorifero	Volume di 315 litri, temperatura di conservazione 2-8°C, dimensioni esterne 650x673x1762 mm
MS-7S-10L	Agitatore magnetico	Piano in vetroceramica, motore a poli schermati e volume massimo agibile di 10 litri (dimensioni 215x360x112 mm)
MRH-24	Mescolatore 3D	Velocità di 20 rpm e carico massimo di 0.8 kg (dimensioni 240x170x150 mm)
MMUC-14	Pulitore ad ultrasuoni	Capacità di 15 litri con schermo LCD e intervallo di tempo di 0-30 minuti (dimensioni 330x300x150 mm)



Un mondo microscopico

Motic
MORE THAN MICROSCOPY

I microscopi Motic sono la soluzione ideale per chi cerca un'elevata qualità dell'analisi dei campioni abbinata a facilità d'uso e versatilità delle analisi. L'ampiezza della gamma disponibile offre la possibilità di trovare lo strumento che meglio si adatta alle esigenze scolastiche. I microscopi Motic possono essere inoltre accessoriati con camere ad alte prestazioni per un utilizzo abbinato a tablet, computer o schermi di grande formato. Il catalogo Motic ha una vastissima gamma di prodotti con caratteristiche peculiari che rendono facile individuare il prodotto più adatto.

Microscopi Monoculari

Codice	Descrizione	Modello	Serie
PD8041A201	Dotato di ingrandimenti 4x, 10x, 40x e di batterie. Trasportabile all'esterno	LED Cordless	18
1100100601149	Specifico per lavori di base di biologia e medicina con ingrandimenti 4x, 10x, 40x, 60x	B1-211E-SP	Elite
1100102900042	Dedicato ai principianti con ingrandimenti 4x, 10x, 40x, 100x (olio)	RED120	RED
1100402800081	Dotato di fotocamera da 4MP incorporata e ingrandimenti da 4x, 10x, 40x	RED50X Plus	RED
11001026000416	Pensato per la scuola ma con caratteristiche avanzate e ingrandimenti 4x, 10x, 40x, 60x	RED211	RED



Microscopi Binoculari

Codice	Descrizione	Modello	Serie
PD8742A201	Specifico per ambiente scolastico, semplice da utilizzare, con batterie incorporate e ingrandimenti 4x, 10x, 40x	LED Cordless	18
1100100601159	Specifico per un lavoro di base in medicina e biologia, con ingrandimenti 4x, 10x, 40x, 60x	B1-220E-SP	Elite
1100102900831	Pensato per i giovani scienziati con ingrandimenti 4x, 10x, 40x	RED132	RED
1100102900067	Pensato per la scuola ma con funzionalità avanzate e ingrandimenti fino a 100x (in olio)	RED220	RED



Microscopi Trinoculari

Codice	Descrizione	Modello	Serie
1100102201044	Dotato di batteria integrata e pronto per essere collegato ad un dispositivo, ha ingrandimenti 4x, 10x, 40x	LED Cordless	18
1100100501122	Dotato di ingrandimenti fino a 100x per un'esperienza di massima professionalità	B1-223E-SP	Elite
1100102900178	Pensato per la scuola ma con caratteristiche evolute ed ingrandimenti fino a 100x	RED223	RED





Monitorate tutti i microscopi collegati da qualsiasi punto dell'aula.



Impostate compiti e valutate il lavoro o marcate un punto di interesse e condividetelo con tutti gli utenti connessi.



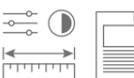
Condividete file, live streaming, immagini e video con il semplice clic su un pulsante.



Gli studenti possono scansionare il codice QR sul microscopio per visualizzare istantaneamente l'immagine dal vivo sui loro tablet.



Comunicazioni vocali e di chat in tempo reale tra insegnante e studente.



Modificate, misurate, acquisite e create report con l'intuitivo software.



MoticNet Teacher per Windows, MoticNet Student Edition App disponibile per dispositivi mobili Android e iOS.



Personalizzate il vostro pacchetto da 8 fino a 64 studenti.



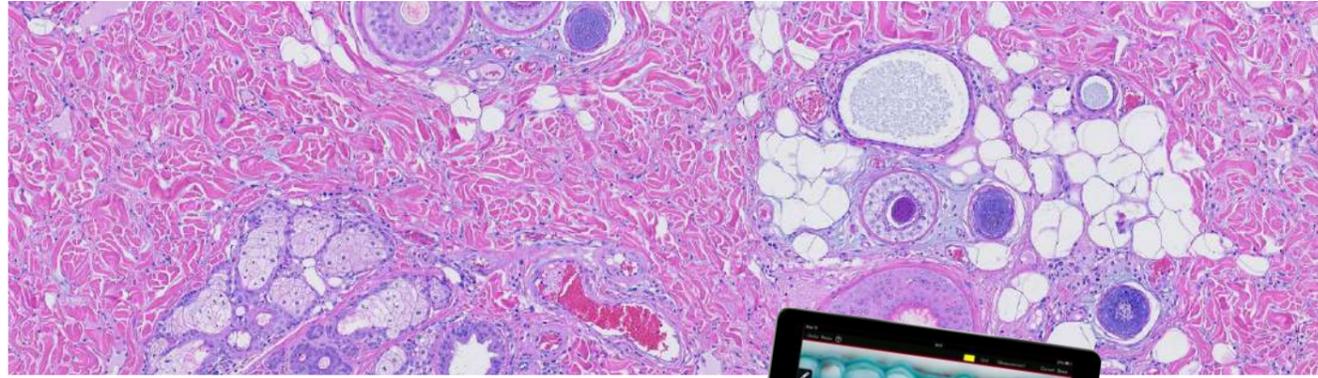
“Un'aula moderna è un alveare di attività. Gli studenti interagiscono tra loro e con l'insegnante, parlando attivamente di ciò che stanno scoprendo e di ciò che stanno imparando. **Gli studi hanno dimostrato che attraverso questo tipo di interazione tra compagni, la conoscenza viene acquisita e trasmessa più facilmente**”.



Chiedete maggiori informazioni sul pacchetto su misura Full Digital Classroom, che potrebbe includere anche computer e tablet ed essere così pronto all'uso da subito!



MoticNet funziona con la sua esclusiva rete wireless, senza la necessità di crearne o modificarne di esistenti.



Codice	Risoluzione	Connessioni	Modello
1100600101491	4MP 2560x1440	WiFi e Ethernet	Modello BTI
1100600101322	4MP 2560x1440	WiFi, Ethernet	X5 Plus
1100600101302	5MP 2592x1944, 2048x1536, 1920x1080	USB2.0	A5
1100600101443	8MP 3840x2160, 1920x1080	USB2.0	A8
1100600101211	8MP 3840x2160	HDMI, SD card, USB	4000
1100600101463	16MP 4608x3456, 3264x2448, 1920x1080	USB2.0	A16
1100600101401	20MP 5472x3648	USB3.1	S20



1100600101322



1100600101302



1100600101443



1100600101463



1100600101211



1100600101401

05. Aree Tematiche

Ambienti Immersivi e Attività Innovative

La didattica come non l'avete mai vista

Liga DS, in collaborazione con partner che producono le migliori tecnologie per l'Education, ha recepito la sempre più crescente necessità da parte delle scuole italiane di essere supportate nella realizzazione di ambienti e attività che integrino diverse tipologie di soluzioni. Il fine è quello di cambiare drasticamente il modo di fruire gli spazi e i singoli prodotti. Da queste integrazioni nascono quindi numerose possibilità: la tradizionale videoproiezione a parete può diventare un modo per coinvolgere la classe "immergendola" completamente nell'attività, permettendole di interagire con contenuti didattici e software educativi di altissimo livello. Oppure è possibile sviluppare tematiche che introducano o professionalizzino gli studenti alle competenze e alle professioni del futuro: dalla Green Education, tema particolarmente trasversale anche in ambito di educazione civica, a spazi versatili che tramite la gamification o il learn-by-doing diano la possibilità sia agli studenti che ai docenti di innovare le tradizionali modalità di lezione e sviluppare percorsi stimolanti, interdisciplinari e innovativi.

Immersività

Soluzioni Innovative

Green Education

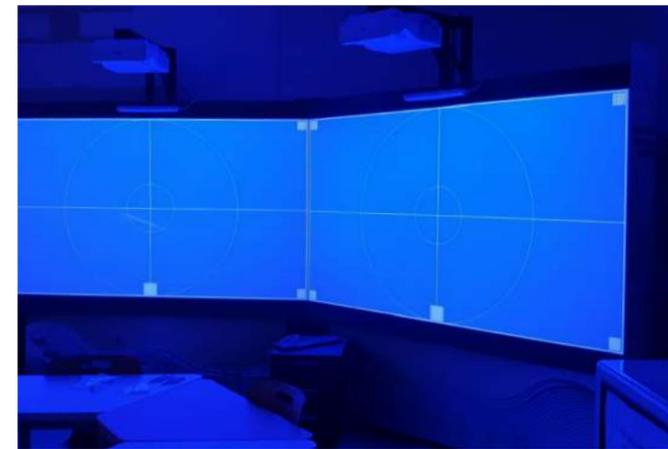
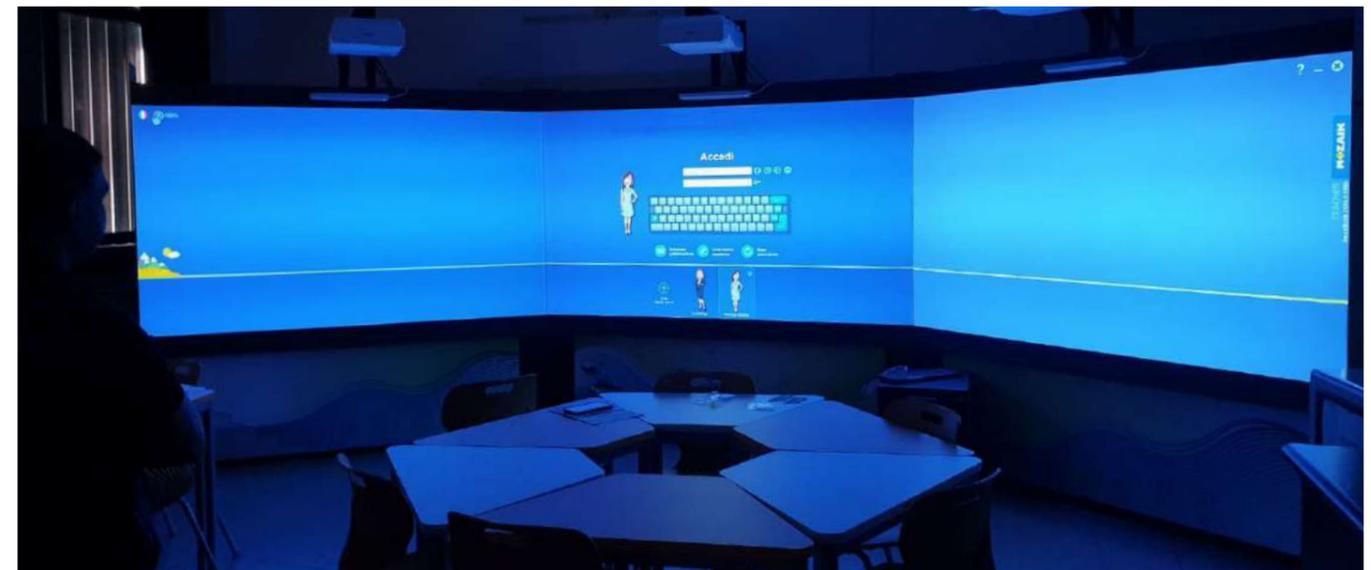
Soluzioni immersive

Sala immersiva a triplo schermo

EPSON propone un ambiente immersivo che offre un'esperienza inclusiva agli studenti attraverso la videoproiezione. Utilizzando tre videoproiettori interattivi con modulo touch e una struttura autoportante composta da tre schermi, gli studenti possono interagire con i materiali didattici usando le dita e le penne digitali. La soluzione consente agli insegnanti di creare lezioni dinamiche e coinvolgenti su uno schermo di oltre 6,5 metri di base totale. Quando i proiettori sono spenti, lo schermo funge da lavagna classica, robusta, riscrivibile e disinfettabile.

Un server gestisce il controllo dei proiettori, l'interattività e la gestione dei contenuti, inclusa una licenza software per accedere a una vasta gamma di contenuti multimediali didattici in modo immersivo. Il controllo è facilitato da un tablet touch, consentendo di accendere e spegnere il sistema e configurare alcune opzioni senza l'uso del telecomando. Questa sala immersiva offre un'esperienza accattivante e divertente, rendendo le lezioni più vive e dinamiche, adatte anche a studenti con bisogni educativi speciali.

EPSON



La superficie di proiezione è costituita da tre lavagne in acciaio che, a proiettori spenti, possono essere usate per la scrittura con pennarelli cancellabili a secco

I tre videoproiettori Epson EB-770 Fi offrono un'ottica ultracorta che permette di coprire fino a 100° di proiezione da una distanza ravvicinata, eliminando il problema dell'ombra dell'utente. Inoltre, la tecnologia laser al posto delle tradizionali lampade al mercurio annulla la necessità di manutenzione e cambi lampada

A scelta della scuola, l'aula immersiva può essere montata a parete o su una struttura autoportante solida e sicura

I tre moduli touch permettono di interagire con i contenuti proiettati con il tocco delle dita o con le apposite penne attive

Il media server gestisce il blending delle tre proiezioni e ospita il software didattico grazie al quale possono essere create e presentate lezioni ricche di contenuti multimediali e interattivi

Tappeto didattico interattivo

Soluzione standalone per la scuola dell'infanzia composta da un videoproiettore Epson inserito in un mobiletto con rotelle che visualizza immagini, video, contenuti didattici e ludici sul pavimento. Per terra, come superficie di proiezione, può essere posizionato il tappeto morbido a quadretti in dotazione o un foglio di carta, e l'interazione può essere sia virtuale, attraverso penne digitali, sia fisica, con penne e pennarelli tradizionali. Niente è più divertente e semplice per i bambini dello "stare per terra" che, invece di essere un divieto, diventa uno spazio di gioco e apprendimento. Il loro istinto non viene limitato ma accolto e valorizzato!

Codice	Kit
TD-EPS02	n° 1 videoproiettore con pouf a rotelle, tappeto morbido (ignifugo) per la proiezione e tribunetta
TD-EPS01	n° 1 videoproiettore EB-735Fi con pouf a rotelle
SD-EPS01	n° 1 videoproiettore EB-735Fi con modulo touch e staffa da parete
TE-EPS01	n° 1 videoproiettore EB-735Fi con modulo touch e staffa verticale montabile su ogni tipo di tavolo per creare un tavolo interattivo esperienziale. n° 2 penne in dotazione per gestire l'interattività
TE-EPS02	n° 1 videoproiettore EB-735Fi con modulo touch, staffa verticale e tavolo piano avorio 140x140cm. n° 2 penne in dotazione per gestire l'interattività
IM3-EPS01	n° 3 videoproiettori EB-735Fi con modulo touch, struttura SCREENLINE e Multimedia Server Zebra - Licenza 3 anni
IM3-EPS02	n° 3 videoproiettori EB-735Fi con modulo touch, struttura SCREENLINE e Multimedia Server Zebra - Licenza 5 anni
IM2-EPS01	n° 2 videoproiettori EB-735Fi con modulo touch e staffa a parete integrati con una licenza Epson Go Board (4 utenti + 1 HUB) e doppia lavagna.



Soluzioni immersive



Tavolo interattivo esperienziale

Il videoproiettore interattivo Epson visualizza i contenuti didattici e ludici su un tavolo (eventualmente anche già in possesso della scuola), aggiungendo le funzioni interattive. È una soluzione composta da un videoproiettore laser e da un doppio sistema di fissaggio conforme ai più elevati standard di sicurezza. L'interattività si può realizzare sia con delle penne specifiche che con le dita o altri oggetti passivi, grazie al modulo finger-touch; è possibile collegare i propri contenuti al videoproiettore, sia con il cavo che in modalità wireless, oppure sfruttare le funzionalità per il disegno e la scrittura già presenti nel videoproiettore EB-735Fi di Epson. L'utilizzo di superfici non convenzionali che si trasformano in strumenti multimediali stimola la creatività dei bambini che si abituano a osservare il mondo da una prospettiva diversa!



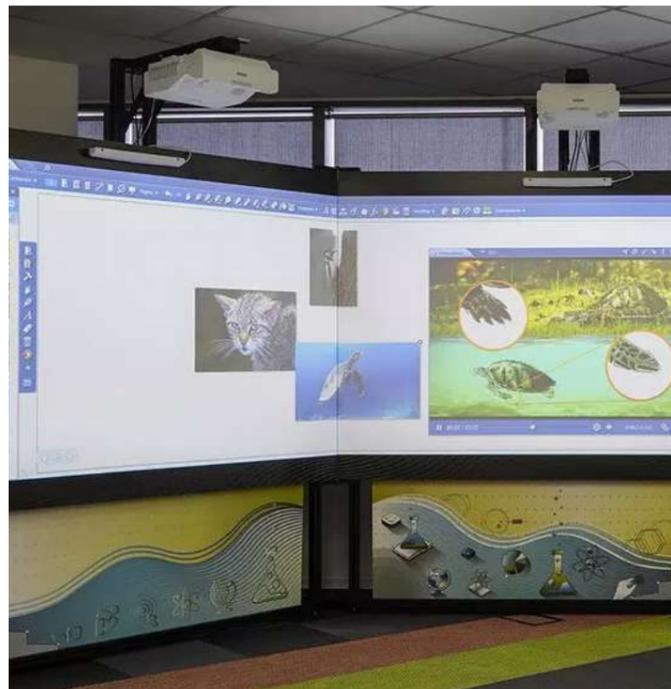
Schermo interattivo

Grazie al videoproiettore laser Epson è possibile trasformare la parete della classe in un grande display interattivo (fino a 100") per lezioni dinamiche e creative. L'innovazione di questo dispositivo risiede nella possibilità di rendere interattiva qualunque superficie (non è quindi necessaria una LIM); inoltre, il modello EB-735Fi di Epson ha una sorgente luminosa laser che non richiede sostituzione di lampade.



Soluzione immersiva a doppio schermo

L'ambiente immersivo a doppio schermo di Epson è costituito da due videoproiettori con modulo interattivo e staffa a parete, integrati con una licenza Go Board e due lavagne da 100 pollici ciascuna. Una workstation con scheda video a doppia uscita facilita la comunicazione tra i due schermi. La funzionalità interattiva è resa possibile grazie alle penne fornite, ma è anche possibile acquistare due finger touch unit per attivare l'interazione con il tocco delle dita. L'unione dei due schermi consente una visione ampia a tutta parete di video immersivi, documentari e film; in alternativa, è possibile utilizzare i due schermi separatamente per svolgere attività didattiche diverse. La soluzione include una licenza Go Board, che offre un software di comunicazione unificato con lavagna interattiva integrata, connettività wireless flessibile e funzionalità VC per la didattica virtuale. Il software GoBoard Education supporta diverse funzionalità interattive, dalla lavagna interattiva avanzata all'interattività con i dispositivi degli studenti. È compatibile con protocolli wireless come AirPlay, Google Cast e Miracast. GoBoard Education consente anche di archiviare i contenuti delle lezioni, consentendo di salvare, indicizzare, eseguire il backup e condividere le lezioni sul cloud in modo efficiente.



A scuola di business



I Business Game sono strumenti formativi innovativi, semplici e coinvolgenti, che permettono di riprodurre le dinamiche e le logiche di un mercato competitivo a misura di studente: gli alunni sono proiettati nel mondo del lavoro, in una competizione in cui sperimentare, sviluppare e potenziare le proprie competenze tecniche e trasversali. Business Game di Artémat è un gioco che stimola le capacità gestionali, decisionali e relazionali. I team (formati da 3 a 5 studenti, oppure dal singolo studente) gestiscono un'azienda virtuale agendo sulle leve strategiche che caratterizzano il mercato simulato e definendo, quindi, una propria strategia. Sono disponibili diversi scenari di gioco che differiscono per complessità, alcuni dei quali disponibili anche in lingua inglese. I mercati affrontati sono: Digital Start Up, Eco Design, Eventi Culturali, Turismo, Food&Wine e General Management.



Codice	Descrizione
ARTEMAT1	Licenza di 1 anno per l'istituto con 2 scenari a scelta
ARTEMAT3	Licenza di 3 anni per l'istituto con 2 scenari a scelta
ARTEMAT5	Licenza di 5 anni per l'istituto con 2 scenari a scelta

Sensore AI Qualità dell'aria

Fybra è il sensore intelligente della qualità dell'aria pensato per le scuole. Un prodotto tecnologico dotato di algoritmi dinamici e predittivi che permettono di migliorare la qualità dell'aria e abbattere la trasmissione di malattie, fornendo al tempo stesso uno strumento educativo digitale. In questo modo si garantisce un risparmio energetico calcolato fino al 20%, senza rinunciare al comfort termico. Il sensore darà dei segnali luminosi in base alle diverse situazioni, così sarà immediato capire quando sarà ora di aprire la finestra e quando si sarà raggiunta una temperatura e una qualità dell'aria ottimale all'interno della classe. Oltre al sensore è possibile scegliere di aggiungere uno dei servizi extra di reportistica o allarmistica personalizzati. Grazie all'app proprietaria è possibile avere un'analisi immediata dei dati raccolti dal sensore Fybra e trovare tanti contenuti didattici pronti all'uso, per svolgere un'intera lezione di chimica, scienze ed educazione civica in modo guidato e coinvolgente.



Codice	Descrizione
Space.03	Sensore con connessione GSM
Space.04	Sensore con connessione Wi-Fi
REP_1	Servizio Aggiuntivo: Report Automatici (1 anno)
REP_3	Servizio Aggiuntivo: Report Automatici (3 anni)
REP_5	Servizio Aggiuntivo: Report Automatici (5 anni)
ALL_1	Servizio Aggiuntivo: Allarmi personalizzati (1 anno)
ALL_3	Servizio Aggiuntivo: Allarmi personalizzati (3 anni)
ALL_5	Servizio Aggiuntivo: Allarmi personalizzati (5 anni)
REP_ALL_1	Servizio Aggiuntivo: Report+Allarmi (1 anno)
REP_ALL_3	Servizio Aggiuntivo: Report+Allarmi (3 anni)
REP_ALL_5	Servizio Aggiuntivo: Report+Allarmi (5 anni)



Storytelling 4.0



Greenscreenbox è un teatro portatile dal design compatto, personalizzabile e di colore verde: greenscreen, appunto. Un supporto alla didattica che sviluppa l'alfabetizzazione digitale e aiuta ad elaborare la materia di apprendimento per mezzo di video.

Gli studenti apprenderanno competenze ITC e di alfabetizzazione mediatica in modo divertente e coinvolgente, molto adatto anche per veicolare lezioni a BES e DSA. È sufficiente aprire l'app Greenscreen sul tablet o sul telefono, scegliere uno sfondo, accendere la fotocamera e iniziare a registrare video. Inoltre, vengono forniti materiali didattici come sfondi e lezioni che aiutano il docente a realizzare "progetti Greenscreenbox" passo dopo passo.



Codice	Descrizione
23091905201	Set completo che comprende Greenscreenbox, 23 toolblox app e materiale didattico



Tablet non incluso



Missione Sicurezza



SICUREZZA 3D è una piattaforma rivolta agli Istituti Superiori e ITS per accrescere la consapevolezza sull'importanza della prevenzione e dell'informazione in materia di sicurezza attraverso la gamification. I videogames formativi di Sicurezza 3D permetteranno di aumentare l'efficacia della formazione specifica in materia di salute e sicurezza sul lavoro e miglioreranno l'apprendimento attraverso un metodo innovativo che farà vivere agli studenti un'esperienza immersiva e interattiva.



Licenza Studente

Integrazione annuale in modalità serious game per studenti, che comprende la possibilità di personalizzare l'avatar virtuale, 4 ambienti di gioco in 3D, 6 percorsi di gioco standard (3 per Scuola - 3 per PCTO), possibilità di gioco su iOS e Android (Smartphone e Tablet) o su Web Desktop con facilitatore digitale, un'area dedicata alla reportistica (statistiche generali online per studenti/insegnanti/scuola), autovalutazione individuale finale e tutorial di gioco/FAQ.

Codice	da 1 a 100 studenti
SIC3D-SG-100-1Y	Licenza annuale
SIC3D-SG-100-3Y	Licenza triennale
Codice	da 101 a 250 studenti
SIC3D-SG-250-1Y	Licenza annuale
SIC3D-SG-250-3Y	Licenza triennale
Codice	da 251 a 500 studenti
SIC3D-SG-500-1Y	Licenza annuale
SIC3D-SG-500-3Y	Licenza triennale
Codice	Licenze superiori ai 501 studenti
SIC3D-SG-PLUS-1Y	Licenza annuale
SIC3D-SG-PLUS-3Y	Licenza triennale

Licenza Docente

Piattaforma web Desktop per lezioni frontali che comprende: 10 video 3D sui comportamenti da adoperare nelle situazioni di riferimento, 4 mini game in 2D, una esperienza in VR, un ambiente di Gioco 3D - Scuola (anche offline), contenuti EXTRA, un'area riservata con materiali a supporto del docente e un'area dedicata alle FAQ e assistenza ticketing.

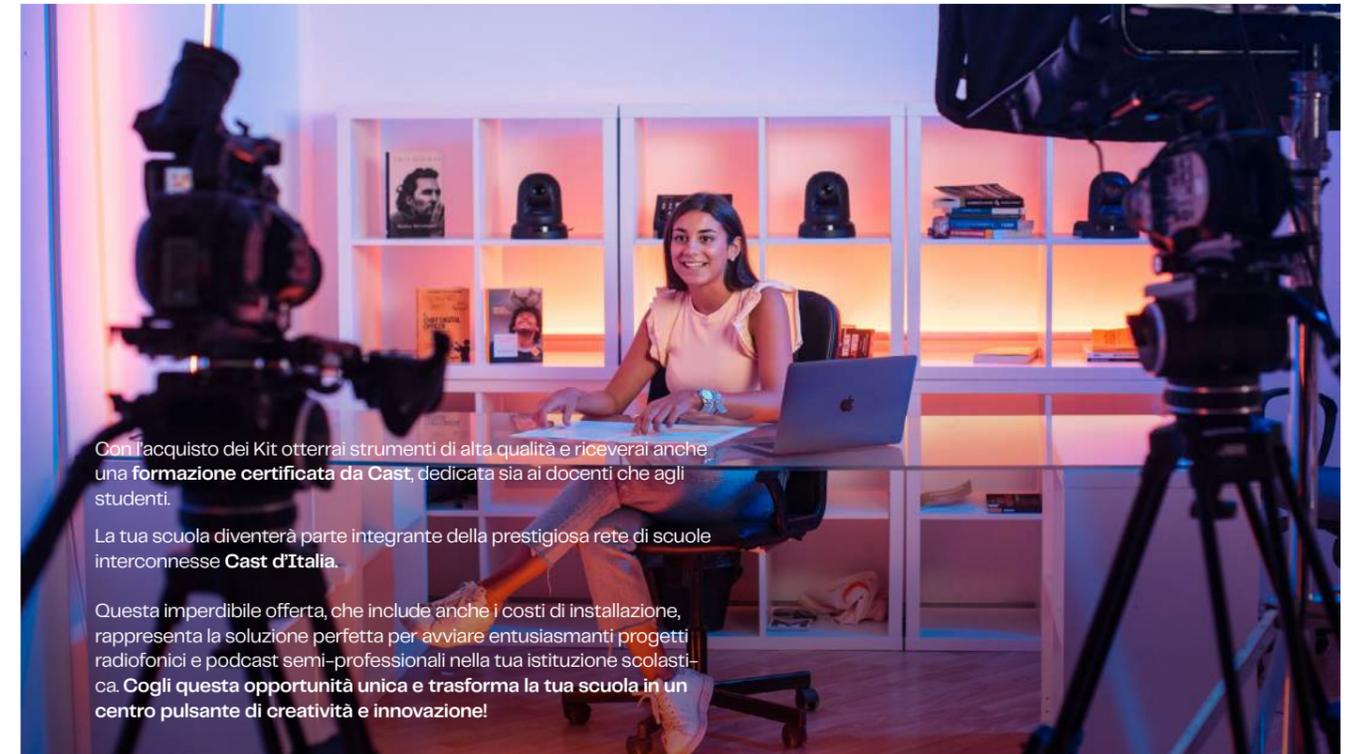
Codice	Descrizione
SIC3D-A-1Y	Licenza annuale
SIC3D-A-3Y	Licenza triennale

Laboratorio didattico



Web Radio, TV e Podcast

Cast ha istituito Cast My School, un laboratorio didattico altamente professionale rivolto agli studenti. Questo laboratorio offre nuove opportunità per introdurre gli studenti al mondo del lavoro, con particolare attenzione al settore dello spettacolo. Il progetto è aperto a tutti gli studenti, sia a coloro che sono appassionati di streaming e comunicazione, sia a chi desidera sperimentare nuove esperienze e avvicinarsi al mondo lavorativo. Le soluzioni offerte da Cast My School comprendono formazione certificata da Cast sia per docenti che per studenti, con la possibilità che le scuole coinvolte diventino parte della rete di scuole interconnesse di Cast in Italia.



Con l'acquisto del Kit otterrai strumenti di alta qualità e riceverai anche una **formazione certificata da Cast**, dedicata sia ai docenti che agli studenti.

La tua scuola diventerà parte integrante della prestigiosa rete di scuole interconnesse **Cast d'Italia**.

Questa imperdibile offerta, che include anche i costi di installazione, rappresenta la soluzione perfetta per avviare entusiasmanti progetti radiofonici e podcast semi-professionali nella tua istituzione scolastica. **Cogli questa opportunità unica e trasforma la tua scuola in un centro pulsante di creatività e innovazione!**

Componenti

Studio di Registrazione



Spazio in cui vengono registrati tutti i contenuti, dove sono infatti presenti videocamere robotizzate e microfoni professionali.

Sarà possibile dare sfogo alla creatività per dare vita a qualsiasi evento.

Sala Regia



Monitor, computer, controller camere, banco audio, schermo multiview.

Centro nevralgico degli eventi, luogo di elaborazione flussi e messa in onda.

Unità Mobile



Comprende un rack, microfoni e videocamere, trasportabili ovunque nella scuola.

Questa apparecchiatura è in grado di registrare in qualsiasi punto d'interesse.

KIT Completo

Secondarie di II°

Scopri il nostro Kit Completo per eventi straordinari! Con una regia professionale, uno studio per tv/podcast e un'unità mobile trasportabile, avrai tutto il necessario per creare esperienze indimenticabili. Utilizzabili in modo autonomo o simultaneo, le componenti includono una sala regia con workstation, interfaccia audio, controller PTZ, schermi multi view, switch PoE e software regia. Lo studio tv/podcast è attrezzato con microfoni, aste, cuffie, green screen, TV 4k e videocamere PTZ. L'unità mobile, con rack su ruote, mixer, microfoni e videocamere PTZ, rende ogni evento straordinario. Raggiungi nuove vette nella gestione degli eventi con il nostro pacchetto completo e all'avanguardia!

Codice	Configurazione	Descrizione
CASTCONFCOM	Sala Regia Studio Unità Mobile	Podcast Interviste Video conferenze Eventi scolastici Web Tv Telegiornali scolastici Assemblee d'istituto



KIT Mobile

Secondarie di II°

Porta gli eventi della tua scuola a un livello superiore con il nostro Kit Mobile di trasmissione! Perfetto per conferenze, assemblee e altro ancora, il pacchetto ti consente di trasmettere in diretta senza la necessità di uno studio fisso. Ideale per chi vuole fornire servizi di streaming ad enti esterni o affittare spazi. Dotate la vostra aula magna o il teatro di strumentazione professionale per un'esperienza di trasmissione impeccabile.

Codice	Configurazione	Descrizione
CASTCONFMOB	Sala Regia Unità Mobile	Video conferenze Eventi scolastici Assemblee d'Istituto Registrazione di programmi (teatro, cucina, ecc)



KIT Studio

Secondarie di II°

Esplora l'opportunità di creare podcast, telegiornali scolastici e web tv con il nostro Kit Studio. Perfetto per chi desidera realizzare una regia e uno studio fissi, trasformando l'ambiente in un laboratorio professionale di Web TV e podcast. Il Kit include una sala regia con Workstation, interfaccia audio, controller PTZ, schermi multi view, switch PoE, mixer audio e software regia per TV. Inoltre, uno studio tv/podcast con quattro microfoni, aste, cuffie semi-professionali, TV 40" 4K, green screen e due videocamere PTZ.

Codice	Configurazione	Descrizione
CASTCONFSTU	Sala Regia Studio	Podcast Interviste Web Tv Telegiornali scolastici



KIT Versatile

Secondarie di II°

Scopri la versatilità di avere uno studio perfettamente allestito, pronto per adattarsi a ogni esigenza! La nostra configurazione ti consente di trasformare facilmente la sala studio in un'unità mobile per riprese nei luoghi d'interesse della scuola. Scegli la flessibilità e la praticità per creare contenuti in qualsiasi contesto.

Codice	Configurazione	Descrizione
CASTCONFVER	Sala Regia Studio convertibile in Unità Mobile	Podcast Interviste Video conferenze Eventi scolastici Web Tv Telegiornali scolastici Assemblee d'istituto



KIT Radio

Scopri il nostro Kit Radio per avviare una web radio scolastica o un podcast audio di alta qualità! Dotato di una sofisticata sala regia con workstation e interfaccia audio, questo pacchetto ti offre il controllo totale delle impostazioni. La configurazione comprende 4 microfoni podcast e 4 cuffie, creando uno studio radiofonico perfetto.

Codice	Configurazione	Descrizione
CASTCONFRAD	Sala Regia Studio	Podcast Web Radio scolastica Interviste Produzione di canzoni, jingle, cover, ecc...

Istituti Comprensivi | Secondarie di II°

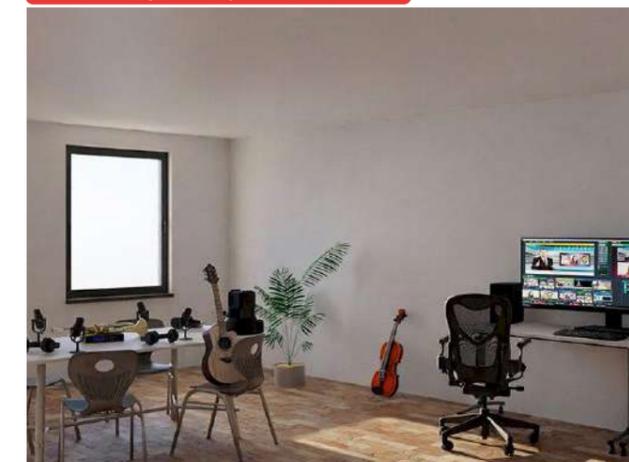


KIT Radio Audio Producer

Esplora il potenziale creativo con il nostro Kit! Perfetto per lanciare una web radio scolastica, un podcast audio semi-professionale o trasformare la tua aula in un'avanzata sala di musica. La sofisticata sala regia, dotata di Workstation, interfaccia audio, mixer professionale e kit di espansione In/Out, ti offre il controllo completo delle impostazioni. La configurazione radiofonica include sei microfoni podcast, aste, cuffie e un distributore amplificato.

Codice	Configurazione	Descrizione
CASTCONFAUPRO	Sala Regia Studio	Podcast Web Radio scolastica Interviste Produzione di canzoni, jingle, cover, ecc...

Istituti Comprensivi | Secondarie di II°



KIT Podcast Audio visivo

Scopri il pacchetto ideale per dare vita a uno studio creativo senza compromettere il budget! Perfetto per creare la web tv o la web radio della tua scuola, questo pacchetto "entry level" è pensato per le scuole primarie e secondarie di primo grado. La sala regia comprende una Workstation, interfaccia Audio, interfaccia Video e software regia per TV. La postazione studio radio/podcast è dotata di quattro microfoni podcast, aste, cuffie semi-professionali e due videocamere PTZ.

Codice	Configurazione	Descrizione
CASTCONFPOD	Sala Regia Studio TV	Podcast audio Podcast audiovisivi Interviste Video conferenze Web Tv Telegiornali scolastici Assemblee d'istituto

Istituti Comprensivi



Serre Idroponiche

La coltivazione idroponica è un metodo di coltura che consente di far crescere le piante fuori dal suolo senza l'utilizzo della terra grazie alla presenza di acqua ricca di nutrienti. Le serre idroponiche sfruttano un substrato adeguato combinato con il costante ricircolo d'aria e una luce che replica l'illuminazione solare primaverile. Kit pronti da assemblare senza l'utilizzo di strumenti particolari.

- ALL-IN-ONE
- 24V 100% SICURO
- CONTROLLO DELLA TEMPERATURA
- FACILE DA MONTARE



Codice	Kit	Dimensioni
SJDP60GR	Piccola	60x40x60 cm
SJDP90GR	Media	90x60x98 cm
SJDP120GR	Grande	120x60x90 cm



Orto da tavolo

Grazie alla serra da tavolo è possibile portare in classe la coltivazione di piccoli ortaggi, frutti come le fragole e fiori destinati al consumo, allo studio o all'abbellimento dell'ambiente. È un sistema di coltura idroponica che consente alle piante di crescere il 50% più velocemente senza usare diserbanti o pesticidi.

- DECIDI COSA COLTIVARE
- POSIZIONA I SEMI NELLA VASCETTA
- LASCIA CRESCERE LE RADICI



Codice	Descrizione
GRFARM	Serra idroponica da tavolo (15 piantine)

- AGGIUNGI ACQUA E NUTRIENTI
- POSIZIONA LE PIANTINE NELLE APPOSITE CESTINE
- OSSERVA CRESCERE LE TUE PIANTINE
- RACCOGLI E MANGIA



Green Education

Con Agrirobot è possibile seguire la coltivazione da qualsiasi luogo grazie al sistema di app per dispositivo mobile che consente di accedere al robot anche a distanza. Agrirobot è un sistema completo realizzato con materiali di qualità integrato con un software completo e facile da utilizzare. La soluzione perfetta per l'agricoltura 4.0.



Codice	Agrirobot
FBGENSTD	Standard (1,5x1,5m)
FBGENXL	XL (3x3m)

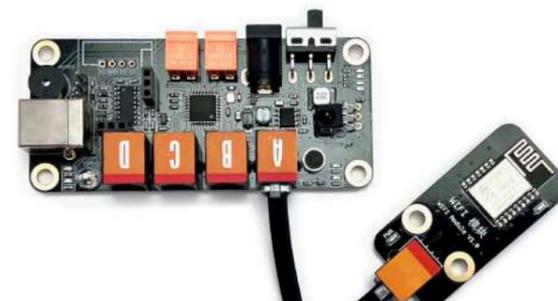
- TESTINA PER L'IRRIGAZIONE
- CAMERA PER SCATTARE FOTO DELLE COLTURE
- TESTINA CON SENSORE DI UMIDITÀ DEL TERRENO
- TESTINA PER LA SEMINA
- TESTINA PER IL TAGLIO DELLE ERBACCE

Green IoT

Il kit per lo studio dell'IoT consente agli studenti di entrare in contatto con sensori e moduli programmabili in grado di monitorare e gestire piccole coltivazioni in serra (o in terra). Sarà possibile misurare la temperatura e l'umidità dell'aria, tenere sotto controllo l'umidità del terreno e azionare, in caso di bisogno, una piccola pompa per l'acqua in grado di irrigare le piante.



Codice	Descrizione
161051	Kit per lo studio dell'IoT

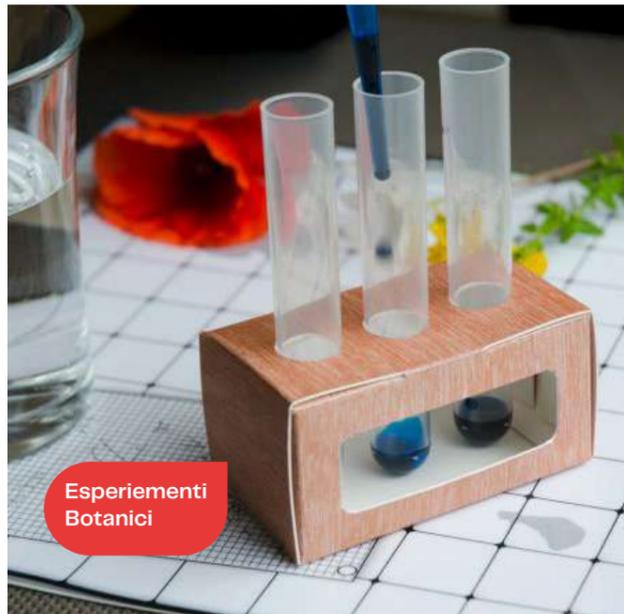


- 14 LEZIONI PRONTE ALL'USO
- TUTORIAL IN APP
- INTRODUZIONE AL CONTROLLO WEB
- IoT
- TANTI SENSORI
- POSSIBILITÀ DI ESPANZIONE
- SMART HOME
- IMPARARE A PROGRAMMARE

Kit di germogliazione

A corredo dei progetti è possibile inserire kit e strumenti aggiuntivi. Osservare ciò che succede all'interno della terra quando le piante germogliano e crescono è importante per capirne il comportamento, così com'è importante osservare come i lombrichi si sviluppano attorno all'apparato radicale. Gli studenti, anche i più piccoli, si possono trasformare in scienziati sperimentando con la botanica e osservando come crescono le diverse tipologie di sementi.

Codice	Kit
GG6SET080	Serra per la germinazione
BOTEXP264	Esperimenti di botanica
SEED831	Set giardinaggio (50 confezioni di semi)
FAMVEG276	Le diverse famiglie di ortaggi
SEED955	Pacchetto con 14 varietà di semi
SEED394	Pacchetto con 24 varietà di semi
BBP530	Api, farfalle e piante
IDRO24505	Semi di Calendula Officinali
IDRO24518	Semi di Malva
IDRO54259	Semi di pomodoro ciliegino
IDRO24512	Semi di Iperico



Esperimenti Botanici



Mini Serra+
Kit semi (pomodoro)

Substrati
per Idroponica



+39 055 74 77 821

Via Datini, 21/E rosso - Firenze

Sviluppa
i tuoi progetti
con Noi!

mepa@2fmultimedia.it