

Maidea

DM 38 - DISPOSITIVI E SUSSIDI

CATALOGO PRODOTTI



I DISPOSITIVI AMMISSIBILI:

- personal computer fissi (desktop, all-in-one), personal computer portatili (laptop, notebook, netbook) e tablet dotati di microfono, speaker e web-cam, integrati o off-board (cioè acquistati separatamente e compatibili con il notebook/tablet);
- accessori e periferiche hardware (tavolette grafiche, webcam, cuffie, microfoni, document camera);
- software e licenze per la realizzazione e/o l'uso di piattaforme di e-learning, mobile-learning, contentsharing, streaming, video-call di gruppo e web-conference, in una percentuale non superiore al 20% dei massimali di spesa previsti all'art. 4.1;
- libri e sussidi didattici digitali.

LIMITE SUGLI ACQUISTI:

Si precisa che la percentuale di software sugli acquisti non potrà superare il 20% del totale della voce forniture e si fa presente che è consentito acquisire esclusivamente: software di sistema e software didattico.

TINKERING, CODING E ROBOTICA EDUCATIVA



**Esclusiva
in Italia**

BYOR - SCHOOL KIT V2



STUDENTI COINVOLTI

DA 4 A 8 STUDENTI

SKILLS

CODING

ROBOTICA

EDUCATIVA

PROBLEM SOLVING

TINKERING

PROGETTAZIONE

CONSIGLIATO PER

PRIMARIA E SECONDARIA

DI I GRADO

TINKERING&ROBOTICA

PENSATO PER LA SCUOLA

BYOR nasce proprio per il campo educational e promuove lo sviluppo di numerose competenze utilizzando come metodologie didattiche il learning by doing e il tinkering.

DESCRIZIONE

Questo kit è in formato doppio ed è finalizzato a coinvolgere più studenti, fino ad un massimo di 8 contemporaneamente. In questo modo sarà possibile creare robot e unire le proprie creazioni per rendere le attività ancora più divertenti.

COSA COMPRENDE IL KIT

- 22x Easyboard (compatibili con Micro:bit)
- 1x Easyboard mini
- 2x Potenzziometro
- 2x Sensore di distanza
- 2x Sensore sonoro
- 2x LED*
- 2x Motore passo passo
- Servomotore V2
- 12x Cavo di trasmissione
- 2x Splitter + 4x Estensore di segnale
- 3x PowerBank + Cavo di ricarica USB
- 3x Cavo di alimentazione
- 1x Stencil
- 1x Set Rotelle
- 100x Fermacampioni
- Materiale didattico completo
- Modello da ritagliare (scimmia robot)

*i LED potrebbero essere sostituiti da LED RGB

POSSIBILITÀ DI AGGIUNGERE AL KIT LA MICROBIT.

**Esclusiva
in Italia**



BYOR - STARTER KIT V2

**STUDENTI COINVOLTI
DA 2 A 4 STUDENTI**

SKILLS

**ROBOTICA EDUCATIVA
PROBLEM SOLVING
TINKERING
PROGRAMMAZIONE
INGEGNERIA**

**CONSIGLIATO PER
SECONDARIA DI I E II
GRADO**

PROGETTA&PROGRAMMA

PENSATO PER LA SCUOLA

Dopo aver ideato e costruito il proprio robot, gli studenti avranno la possibilità di imparare a programmare utilizzando un linguaggio di programmazione visuale, simile a quello di Scratch, oppure di mettere alla propria le proprie competenze programmando in JavaScript o Python.

DESCRIZIONE

Oltre ai dispositivi presenti negli altri kit di BYOR, lo starter programmer kit include Micro:bit, un microcontrollore che permette di programmare la schema centrale e di aggiungere numerose funzionalità. È adatto anche a chi non ha esperienza nella programmazione grazie alla possibilità di programmare a blocchi.

COSA COMPRENDE IL KIT

Easyboard (compatibile con Micro:bit), potenziometro, sensore di distanza, sensore sonoro, LED*, motore passo passo, servomotore V2, 6 x cavo di trasmissione, splitter + estensore di segnale, PowerBank + cavo di ricarica, cavo di alimentazione, fermacampioni, materiale didattico di base, modello da ritagliare (scimmia robot).

* i LED potrebbero essere sostituiti da LED RGB

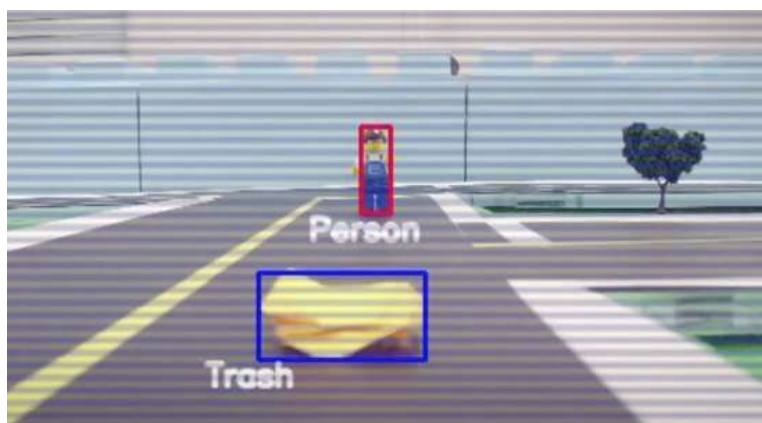
POSSIBILITÀ DI AGGIUNGERE AL KIT LA MICROBIT.

ZUMI COMPLETE PACK

STUDENTI COINVOLTI
3-4 STUDENTI

SKILLS
INTELLIGENZA
ARTIFICIALE,
APPRENDIMENTO
AUTOMATICO,
VISIONE ARTIFICIALE

CONSIGLIATO PER
SECONDARIA DI PRIMO
GRADO



L'AI IN UNA MANO

PENSATO PER LA SCUOLA

Zumi è un piccolo kit per auto a guida autonoma costruibile che serve a rendere accessibile l'intelligenza artificiale. Scopri come le auto autonome utilizzano sensori e telecamere per navigare in tutto il mondo e conoscere l'ambiente utilizzando l'intelligenza artificiale. Codificala usando Blockly o Python. È il modo perfetto per imparare non solo cos'è l'IA, ma anche come funziona.

Disponibili anche tappeti con percorsi sfida Zumitown e sfida scuolaguida

COSA COMPRENDE

- 1 Carrozzeria Zumi
- 1 telaio
- 1 scheda principale Zumi
- 1 Lampone Pi Zero
- 1 schermo OLED
- 1 fotocamera Pi
- 1 cavo a nastro Pi Cam
- 1 scheda microSD
- 1 batteria LiPo (la durata della batteria è di circa 1 ora)
- 2 motori a corrente continua
- 2 ruote
- 1 staffa di montaggio
- Viti e distanziatori
- 1 ponticello
- 1 cavo USB
- 1 cacciavite
- Schede attività a colori
- Modello di Città

Kit vendibili in set da 10

**STUDENTI COINVOLTI**
DA 2 A 4 STUDENTI**SKILLS**
ROBOTICA EDUCATIVA
PROBLEM SOLVING
TINKERING
PROGRAMMAZIONE
INGEGNERIA**CONSIGLIATO PER**
PRIMARIA E SECONDARIA
DI I GRADO

INIZIA A PROGRAMMARE

PENSATO PER LA SCUOLA

Il Maker Kit è un kit da una vasta tipologia di blocchetti ideale per svolgere tutte le attività STEAM e anche attività di potenziamento aggiuntive ed esercizio del pensiero computazionale più evoluto. Ogni blocco è alimentato da una batteria ricaricabile con porta micro USB.

SOFTWARE IN DOTAZIONE

SAM Space: App per la programmazione visuale a blocchi. Applicazione disponibile per Windows 10, MAC, tablet iOS e Android.

Google Workbench: I blocchetti SAM Labs sono compatibili e già integrati all'interno della piattaforma cloud Workbench Education per la programmazione a blocchi.

COSA COMPRENDE IL KIT

N. 17 blocchi ricaricabili:

2 pulsanti

2 RGB LED luci

1 sensori di calore

1 sensore di prossimità

1 cicalino

1 Tilt (sensore di inclinazione)

1 sensore di luminosità

1 sensore di pressione

2 Potenzimetri

4 motorini e 1 servomotore

4 ruote

2 pianali

2 sfere rotolanti

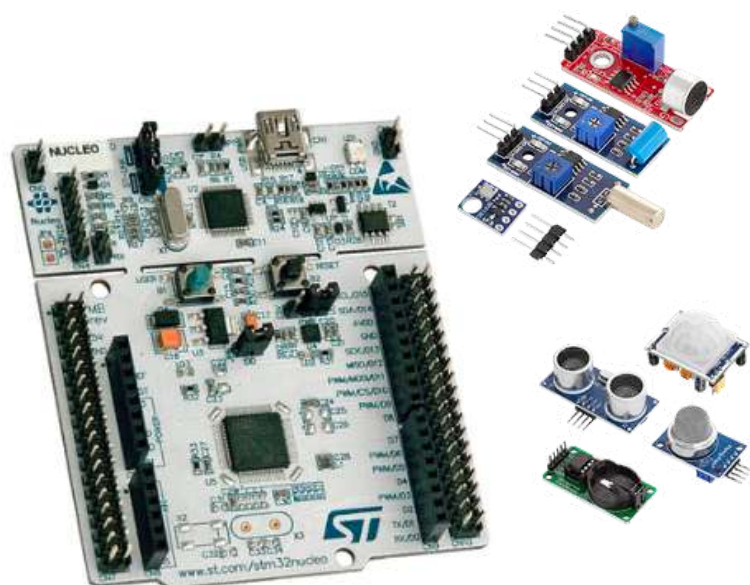
2 chassis controller

2 ingranaggi

Lezioni scaricabili da internet

Ricarica e connettori: 2 5-in-1 cavetti Micro USB

POSSIBILITÀ DI AAGIUNGERE ULTERIORI CHARGER STATION PER MAKER KIT V2



STUDENTI COINVOLTI
DA 2 A 4 STUDENTI

SKILLS
PROGRAMMAZIONE
CODING CREATIVO
PROBLEM SOLVING

CONSIGLIATO PER
SECONDARIA DI II GRADO

SCOPRI E PROGRAMMA

PENSATO PER LA SCUOLA

Programmare non è mai stato così divertente! Con questo kit ricco di sensori, gli studenti potranno realizzare tanti progetti applicabili alla vita di tutti i giorni.

DESCRIZIONE

Un set di accessori da 16 pezzi per iniziare a programmare. Una grande varietà di moduli e sensori già selezionati e pronti all'uso per permettere agli studenti di scoprire il mondo della programmazione con la scheda ST.

COSA COMPRENDE IL KIT

1 x DHT11 Modulo sensore di temperatura e umidità, 1 x HC-SR501 Modulo sensore a infrarossi, 1 x DS1302 Modulo orologio in tempo reale, 1 x Modulo sensore pioggia, 1 x Modulo sensore del suono, 1 x HC-SR04 Modulo sensore a ultrasuoni, 1 x Modulo sensore di fiamma Rilevamento della fonte di incendio
1 x Mini semaforo a LED per progetti fai da te, 1 x Modulo sensore a fotoresistenza Barriera fotoelettrica, 1 x YL-69 Modulo sensore di umidità del suolo, 1 x Identificazione del modulo sensore di prevenzione degli ostacoli tramite linea bianca e nera, 1 x Modulo sensore di vibrazione, 1 x Modulo sensore di gas MQ-2, 1 x GY-68 BMP180 Sensore di pressione barometrica e temperatura, 1 x Modulo sensore di inclinazione, 1 x Modulo di inseguimento a canale singolo TCRT500, NUCLEO-F401RE - Scheda STM32.



STUDENTI COINVOLTI
DA 2 A 4 STUDENTI

SKILLS
ROBOTICA EDUCATIVA
PROBLEM SOLVING
TINKERING
PROGRAMMAZIONE
INGEGNERIA

CONSIGLIATO PER
PRIMARIA E SECONDARIA
DI I GRADO

IMPARA IL "GREEN" CON IL CODING

PENSATO PER LA SCUOLA

Gli studenti studieranno di cosa hanno bisogno le piante per sopravvivere e crescere attraverso una rotazione di attività. Creeranno una serra e la renderanno Smart grazie al kit di sensori ed un apposito software di programmazione.

LE RISORSE

La Serra - Il Grande Riciclo - La Foresta, Il pannello solare - La dispersione dei semi - Paesaggio che cambia - Erosione - La crescita delle piante - Il ciclo dell'acqua - L'energia del sole - Vita vegetale - Energie rinnovabili.

COSA COMPRENDE IL KIT

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



STUDENTI COINVOLTI
DA 2 A 4 STUDENTI
SKILLS
ROBOTICA EDUCATIVA
PROBLEM SOLVING
CODING

CONSIGLIATO PER
PRIMARIA

IL COMPAGNO DI CODING IDEALE

APPRENDIMENTO DIVERTENTE

Il Sapientino DOC è un robot educativo innovativo che accompagna i bambini nel loro percorso di apprendimento, offrendo un modo divertente per sviluppare capacità logiche, risoluzione dei problemi e conoscenze fondamentali. Questo robottino educativo parlante di Sapientino introduce i bambini al mondo della Robotica Educativa, stimolandoli a imparare i concetti base della programmazione in modo facile e intuitivo.

Grazie a DOC, gli studenti imparano giocando, acquisendo competenze essenziali mentre si divertono. Con il suo riconoscimento dei percorsi sul tabellone di gioco e i suggerimenti intelligenti, DOC offre un'esperienza interattiva e coinvolgente. Consigliato per studenti a partire dai 5 anni, Sapientino DOC è ideale per stimolare la curiosità, la creatività e il pensiero critico dei più piccoli, preparandoli per il futuro digitale in modo divertente e educativo.

PIÙ MODALITÀ

Con la modalità "Free", i bambini possono sperimentare liberamente la programmazione di DOC, allenando il loro pensiero logico e potenziando l'intelligenza spaziale. La modalità "EDU" li guida in un percorso ricco di lettere, numeri, colori e animali, aiutandoli a sviluppare capacità di orientamento e logica. Inoltre, la modalità "Game" offre la possibilità di programmare percorsi complessi, affrontare sfide e risolvere problemi, incoraggiando il lavoro di gruppo e la socializzazione.

COSA COMPRENDE IL KIT

- Robot DOC (funziona con 3 batterie AA non incluse)
- 26 carte da gioco
- 16 tessere direzionali double face
- Maxi tabellone double face (lato 1 e 2) componibile di 94x68 cm
- Manuale d'istruzioni

**ESPLORAMONDO REALTÀ
AUMENTATA**

**STUDENTI COINVOLTI
DA 2 A 4 STUDENTI
SKILLS
GEOGRAFIA
REALTÀ AUMENTATA**

**CONSIGLIATO PER
PRIMARIA E SECONDARIA
DI I GRADO**



IL MONDO IN REALTÀ AUMENTATA!

VIAGGI E ENIGMI INTERATTIVI

Esploramondo Realtà Aumentata è un globo interattivo che accompagna gli studenti alla scoperta delle meraviglie del mondo. Puntando la penna a lettura ottica sul mappamondo, si possono scoprire informazioni dettagliate sui luoghi selezionati e affrontare divertenti enigmi. Gli studenti potranno mettere alla prova le loro conoscenze con oltre 500 domande divise in tre livelli di difficoltà. Possono sfidarsi con amici e compagni di classe per vedere chi sa di più!

REALTÀ AUMENTATA

Grazie alla nuova app con Realtà Aumentata, il globo Esploramondo prende vita! Oltre ai quiz interattivi, gli studenti potranno godere di animazioni realistiche di monumenti e animali animati collocati sul globo. L'esperienza visiva coinvolgente permetterà loro di immergersi virtualmente in un viaggio intorno al mondo. Esploramondo Realtà Aumentata offre un modo innovativo e divertente per esplorare il nostro pianeta e approfondire la conoscenza delle sue meraviglie.

COSA COMPRENDE IL KIT

- Esploramondo
- QR/Link per scaricare l'app

ESPLORAMONDO REAL TIME

STUDENTI COINVOLTI
DA 2 A 4 STUDENTI

SKILLS
GEOGRAFIA
STORIA

CONSIGLIATO PER
PRIMARIA E SECONDARIA
DI I GRADO



SCOPRI IL MONDO DIVERTENDOTI

GEOGRAFIA E CURIOSITÀ

Esploramondo Real Time è l'innovativo strumento che rende l'apprendimento della geografia divertente e coinvolgente. Utilizzando la penna wireless, gli studenti possono scoprire informazioni dettagliate su continenti, capitali, superfici, flora, fauna, inno nazionale, lingue, storia, tipicità, piatti tipici e distanze tra capitali e punti d'interesse. Il globo offre una vasta gamma di contenuti geografici e curiosità che arricchiscono la conoscenza degli studenti.

ESPLORAZIONE INTERATTIVA

Esploramondo Real Time offre un'esperienza di esplorazione interattiva che stimola l'apprendimento attivo. Con oltre 5 ore di contenuti e 28 attività, gli studenti possono esplorare il mondo attraverso 59 luoghi di interesse e approfondire la conoscenza di 195 paesi. Il mappamondo interattivo combina il fascino del classico globo geografico con le potenzialità delle nuove tecnologie, creando un ambiente coinvolgente per l'apprendimento. Esploramondo Real Time è il modo ideale per avvicinarsi alla geografia in modo divertente e interattivo.



**MIO ROBOT NEXT
GENERATION**

**STUDENTI COINVOLTI
DA 2 A 4 STUDENTI**

SKILLS
ROBOTICA EDUCATIVA
PROBLEM SOLVING
TINKERING
PROGRAMMAZIONE
INGEGNERIA

**CONSIGLIATO PER
PRIMARIA E SECONDARIA
DI I GRADO**

IL TUO ROBOT INTERATTIVO

DIVERTITI E IMPARA

Scopri Mio Robot Next Generation, il robot interattivo che offre un'esperienza unica di apprendimento e divertimento. Grazie alla sua assemblabilità e alle 5 modalità di utilizzo, di cui 3 offline, i bambini possono divertirsi a programmare il robot utilizzando i pulsanti sulla scheda elettronica. Sono disponibili attività coinvolgenti come la corsa ad ostacoli, la composizione di parole o attività matematiche, la ricerca di oggetti metallici e persino il disegno libero. Mio Robot è il compagno perfetto per avvicinarsi alla robotica e all'elettronica in modo interattivo.

LE RISORSE

Esplora le potenzialità di Mio Robot Next Generation attraverso l'app dedicata. Utilizzando la funzione di programmazione, i bambini possono creare sequenze di comandi per controllare i movimenti, i suoni e gli effetti luminosi del robot. Questa sezione offre un modo facile e divertente per apprendere i principi base del coding. Inoltre, con la modalità Real Time, è possibile controllare Mio Robot a distanza utilizzando il proprio smartphone o tablet come un radiocomando. L'app gratuita, compatibile con dispositivi Android, iOS e Amazon, rende l'esperienza di apprendimento ancora più interattiva e coinvolgente.

COSA COMPRENDE IL KIT

- Plastiche robot, componenti elettronici, magneti, plancia traguardo, manuale illustrato.

MECHA DRAGON 8+



STUDENTI COINVOLTI
DA 2 A 4 STUDENTI

SKILLS
ROBOTICA EDUCATIVA
PROBLEM SOLVING
TINKERING
PROGRAMMAZIONE
INGEGNERIA

CONSIGLIATO PER
PRIMARIA E SECONDARIA
DI I GRADO

IL DRAGO PER LA ROBOTICA

INTUITIVO E VERSATILE

Il Mecha Dragon è un kit straordinario che permette agli studenti di costruire un drago meccanico interattivo. Dotato di 3 motori e multipli sensori, il drago è in grado di interagire con il bambino e l'ambiente circostante. Può essere controllato tramite un'app dedicata che comunica con segnali ad alta frequenza, il fischietto incluso nella confezione o semplicemente battendo le mani. Questa varietà di controlli intuitivi offre un'esperienza coinvolgente, permettendo agli studenti di vivere avventure infinite con il loro drago meccanico.

TANTE MODALITÀ

Il Mecha Dragon è un robot unico con 3 diverse modalità di gioco e 22 funzioni, che permettono agli studenti di avvicinarsi alla robotica in modo facile e divertente. Con il Mecha Dragon, gli studenti possono sperimentare i principi dello STEM (Scienza, Tecnologia, Ingegneria e Matematica), sviluppando competenze manuali, logiche, di orientamento spaziale e fantasia. Grazie alla sua interattività, al corpo snodabile, alle ali mobili e agli effetti sonori incredibili, il Mecha Dragon diventa un fedele compagno di giochi che stimola la curiosità e amplia la conoscenza scientifica e tecnologica degli studenti.

**DA 2 A 4 STUDENTI****SKILLS****ROBOTICA EDUCATIVA****PROBLEM SOLVING****TINKERING****PROGRAMMAZIONE****INGEGNERIA****CONSIGLIATO PER
PRIMARIA E SECONDARIA
DI I GRADO**

PER DIVENTARE UN MAKER COMINCIA DA QUI

SI COSTRUISCE

Il RoboMaker è un laboratorio didattico eccezionale che permette agli studenti di scoprire tutti i segreti della robotica e del coding. Con oltre 200 componenti, inclusi 2 motori, 1 speaker e un sensore IR, gli studenti possono costruire 3 robot unici e personalizzabili. Seguendo le istruzioni fornite nel manuale, gli studenti potranno esplorare l'assemblaggio dei componenti, scoprire come funzionano i motori e il sensore IR, e dare vita ai loro robot.

SI PROGRAMMA

Una volta costruiti i robot, gli studenti avranno l'opportunità di programmarli utilizzando la programmazione a blocchi. Grazie al RoboMaker, gli studenti potranno sperimentare tante divertenti attività che li aiuteranno a sviluppare il pensiero computazionale. Potranno programmare l'X1-Drawer per creare fantastici disegni, giocare con l'X2-Elevator per sollevare oggetti o spingerli giù dal tavolo, e utilizzare l'X3-Analyze per analizzare l'ambiente circostante. Attraverso queste attività creative, gli studenti acquisiranno competenze di programmazione e impareranno a pensare in modo algoritmico.



NEW EVOLUTION ROBOT

STUDENTI COINVOLTI
DA 2 A 4 STUDENTI

SKILLS
ROBOTICA EDUCATIVA
PROBLEM SOLVING
PROGRAMMAZIONE

CONSIGLIATO PER
PRIMARIA E SECONDARIA
DI I GRADO

L'ULTIMA FRONTIERA DEL MONDO DELLA ROBOTICA EDUCATIVA

COSTRUISCI E PROGRAMMA

L'Evolution Robot è un gioco educativo pensato per consentire agli studenti di apprendere i principi fondamentali della robotica in modo coinvolgente. Con il kit, i bambini avranno l'opportunità di assemblare il robot con le proprie mani, sviluppando le abilità manuali e il pensiero logico. Inoltre, il robot può essere programmato tramite un'app dedicata, che offre numerose funzionalità per insegnare ai bambini i concetti di base del coding. Questa esperienza unica favorisce lo sviluppo delle competenze di problem solving e prepara gli studenti per il futuro digitale in modo divertente.

CODING IN APP

L'app dedicata all'Evolution Robot è uno strumento completo che permette agli studenti di immergersi nel mondo del coding in modo divertente ed educativo. Attraverso diverse funzionalità interattive, l'app guida i bambini nell'apprendimento dei principi fondamentali del coding, promuovendo la creatività e la logica. Con l'Evolution Robot e l'app, gli studenti avranno l'opportunità di acquisire competenze essenziali per il futuro, come il problem solving e la capacità di pensare in modo sistematico. Divertiti a esplorare il coding con l'Evolution Robot!

AR/VR/MR





**CLASS VR
+ AVANTI'S WORLD
3 ANNI**

**STUDENTI COINVOLTI
DA 4 STUDENTI**

**SKILLS
REALTÀ VIRTUALE
REALTÀ AUMENTATA
MIXED REALITY**

**CONSIGLIATO PER
PRIMARIA E SECONDARIA DI I
GRADO**

IMPARA E ESPLORA CON LA AR

PENSATO PER LA SCUOLA

I visori per realtà virtuale autonomi sono completi di risorse educative e controlli per l'insegnante semplici da usare. Il portale ClassVR offre agli insegnanti i controlli per inviare facilmente contenuti e monitorare l'attenzione degli studenti, massimizzando il tempo di apprendimento.

DESCRIZIONE

Il progetto assicura un'esperienza educativa per l'apprendimento della robotica e della programmazione dei microcontrollori di nuova generazione, che si va ad inserire nel contesto delle discipline STEAM, affrontando un tema attuale, quello dei veicoli a guida autonoma e delle città intelligenti.

COSA COMPRENDE IL KIT

il Kit di Realtà Virtuale ClassVR Premium comprende 4 visori da 64 GB che non richiedono alcun dispositivo aggiuntivo; 1 Contenitore portatile per la custodia e ricarica dei dispositivi; Il portale cloud avanti's world (licenza triennale) con contenuti di realtà virtuale.

Disponibile anche la versione da 8 visori.

PICO 4

SKILLS
VR
CODING

CONSIGLIATO PER
SECONDARIA I E II GRADO



VISORE

REALTÀ VIRTUALE

Combina un software di alta qualità con un dispositivo hardware comodo da indossare. Senza aver bisogno di attrezzature o cavi aggiuntivi, puoi facilmente utilizzare il visore per più tempo grazie al nuovo design leggero pensato per il massimo comfort. PICO 4 pesa solo 295g.

Immagine cristallina

Il nuovo PICO 4 offre uno schermo più luminoso e una risoluzione 4K+, superiore del 35% rispetto al tradizionale 4K. Lo schermo da 1.200 PPI garantisce immagini più dettagliate, mentre il tasso di saturazione all'85% rende i colori più vividi e coinvolgenti.

PICO 4 offre anche una migliore performance di **tracciamento del movimento**, garantendo un'esperienza di tracciamento più accurata e a bassa latenza.



META QUEST 2

STUDENTI COINVOLTI

**1 CONSIGLIATO
(POSSIBILITÀ DI
CONDIVISIONE SU
SCHERMO)**

**SKILLS
VR**

**CONSIGLIATO PER
SECONDARIA I E II GRADO**

VISORE

REALTÀ VIRTUALE

Quest 2 è il sistema all-in-one che ti permette di vivere la VR liberamente. Senza fili né cavi a limitare la tua esperienza, ti basta indossare il visore, definire il tuo spazio di movimento e tuffarti in mondi completamente immersivi che sfidano l'immaginazione. Il processore rapido e il display ad alta risoluzione contribuiscono a un'esperienza senza interruzioni, anche nel mezzo di azioni ad alta velocità. L'audio posizionale 3D, l'hand tracking e il feedback tattile rendono i mondi virtuali sempre più reali.

NOTEBOOK E TABLET



LENOVO CHROMEBOOK DUET EDU G2

STUDENTI COINVOLTI

CLASSE

SKILLS

- **DIDATTICA DIGITALE INTEGRATA**
- **GOOGLE WORKSPACE FOR EDUCATION**
- **APPRENDIMENTO COLLABORATIVO**
- **DISEGNO E ANNOTAZIONE DIGITALE**
- **VIDEOLEZIONI E FORMAZIONE BLENDED**

CONSIGLIATO PER

PRIMARIA E SECONDARIA



CHROMEBOOK DUET

PENSATO PER LA SCUOLA

Il Lenovo Chromebook Duet EDU G2 è stato progettato specificamente per gli ambienti scolastici. La configurazione 2-in-1 con tastiera rimovibile consente di alternare facilmente attività di scrittura, consultazione e utilizzo come notebook o tablet. Il dispositivo è inoltre compatibile con la penna Lenovo USI Pen 2, ideale per annotazioni, disegno e attività STEM. ChromeOS offre un ambiente sicuro, semplice da amministrare e perfettamente integrato con Google Workspace for Education, mentre la robustezza certificata MIL-STD-810H e la cover rinforzata lo rendono ideale per un utilizzo quotidiano.

CARATTERISTICHE TECNICHE

- Display Touch IPS 10,95" WUXGA (1920×1200)
- Gorilla Glass 3
- Processore MediaTek Kompanio 838 Octa-Core
- NPU integrata fino a 4 TOPS
- RAM 8 GB LPDDR4X
- Memoria 64 GB eMMC
- Sistema operativo ChromeOS
- Wi-Fi 6 e Bluetooth 5.3
- Fotocamera anteriore 5 MP con Privacy Shutter
- Fotocamera posteriore 8 MP
- Lenovo USI Pen 2 inclusa
- Tastiera rimovibile inclusa
- Peso tablet + cover circa 805 g
- Certificazione MIL-STD-810H
- Google Security Chip H1

**STUDENTI COINVOLTI****CLASSE****SKILLS**

- **DIDATTICA DIGITALE INTEGRATA**
- **NAVIGAZIONE WEB E PIATTAFORME CLOUD**
- **GOOGLE WORKSPACE FOR EDUCATION**
- **VIDEOLEZIONI E COLLABORAZIONE ONLINE**
- **ELABORAZIONE DOCUMENTI**
- **GESTIONE DI LABORATORI DIGITALI**
- **UTILIZZO DI APPLICAZIONI EDUCATIVE**

CONSIGLIATO PER**PRIMARIA E SECONDARIA**

CHROMEBOOK

PENSATO PER LA SCUOLA

Lenovo Chromebook 14 è progettato per rispondere alle esigenze della didattica moderna grazie a ChromeOS, che garantisce semplicità di gestione, elevata sicurezza e avvio rapido. La perfetta integrazione con Google Workspace for Education consente di lavorare in cloud, favorendo la collaborazione tra studenti e docenti.

Il display da 14" WUXGA offre un'ampia area di lavoro, ideale per lezioni, attività laboratoriali e utilizzo quotidiano in aula. La certificazione MIL-STD-810H e il peso contenuto lo rendono una soluzione affidabile anche negli spostamenti tra laboratori e classi.

CARATTERISTICHE TECNICHE

- Display IPS 14" WUXGA (1920×1200)
- Processore MediaTek Kompanio 540 Octa-Core
- RAM 8 GB LPDDR5X
- Archiviazione 128 GB UFS 2.2
- Sistema operativo ChromeOS
- Wi-Fi 6E e Bluetooth 5.3
- Webcam HD 720p con Privacy Shutter
- Batteria 50 Wh
- Peso 1,36 kg
- Porte: 2 USB-C, 2 USB-A, HDMI, jack audio
- Certificazione MIL-STD-810H
- Google Security Chip H1

**STUDENTI COINVOLTI
CLASSE
SKILLS**

- **APPRENDIMENTO DIGITALE**
- **LETTURA CONTENUTI MULTIMEDIALI**
- **DIDATTICA MOBILE**
- **APPLICAZIONI EDUCATIVE**
- **ANDROID**
- **VIDEOCONFERENZE**
- **INCLUSIONE E DIDATTICA**
- **PERSONALIZZATA**

**CONSIGLIATO PER
TUTTI I GRADI SCOLASTICI**

TABLET

PENSATO PER LA SCUOLA

Il Lenovo Tab rappresenta una soluzione versatile per la didattica digitale, ideale per attività individuali e collaborative. Il formato compatto e il peso ridotto consentono un utilizzo comodo sia in classe sia durante le attività laboratoriali.

Grazie al sistema operativo Android e al display touchscreen Full HD da 10,1", permette l'accesso a numerose applicazioni educative, piattaforme di apprendimento e contenuti multimediali. La possibilità di espandere la memoria tramite microSD fino a 1 TB rende il dispositivo particolarmente adatto alla gestione di materiali didattici.

CARATTERISTICHE TECNICHE

- Display IPS Touch 10,1" WUXGA (1920×1200)
- Processore MediaTek Helio G85 Octa-Core
- RAM 4 GB LPDDR4X
- Memoria interna 128 GB eMMC
- Espansione microSD fino a 1 TB
- Sistema operativo Android 14
- Wi-Fi 5 e Bluetooth 5.3
- Fotocamera posteriore 8 MP
- Fotocamera anteriore 5 MP
- Batteria 5100 mAh
- Peso 425 g
- Certificazione IP52
- Audio Dolby Atmos

SMART LAB E STAMPA 3D





STAMPANTE 3D FLASH FORGE 3 CREATOR

STUDENTI COINVOLTI
CLASSE
SKILLS
PROGETTAZIONE
INGEGNERIA
PROTOTIPAZIONE

CONSIGLIATO PER
SECONDARIA DI I E II GRADO

PROTOTIPAZIONE E STAMPA 3D

PENSATO PER LA SCUOLA

Una stampante semplice da utilizzare grazie al livellamento automatico, piano riscaldato per staccare facilmente i modelli stampati e rilevamento automatico del filamento.

La stampa verrà automaticamente sospesa quando il filamento è rotto o esaurito e la stampa verrà ripresa dopo che l'utente sostituisce il nuovo filamento;

CARATTERISTICHE TECNICHE

- Extruder Number: 2, Independent
- Extruder Diameter: 0.4mm
- Maximum Set Temperature Of Extruder: 300°C
- Print Speed: 10-200mm/s
- Maximum Set Temperature Of Platform: 120°C
- Support Filament: PLA, ABS, PVA, PETG, HIPS, PA, PC, WOOD, ASA
- Print Volume: 300*250*200mm
- Layer Resolution: 0.05mm-0.4mm
- Print Resolution: ± 0.2 mm
- Data Transmission: USB stick, Wi-Fi, Ethernet, FlashCloud
- Software: FlashPrint
- Output: GX/G files
- Input: 3MF/STL/OBJ/FPP /BMP /PNG/JPG/JPEG files
- System: Win 7 /B/1 O, Mac OS, Linux
- Power: 500W



STAMPANTE 3D FLASH FORGE ADVENTURE 4

STUDENTI COINVOLTI
CLASSE
SKILLS
PROGETTAZIONE
INGEGNERIA
PROTOTIPAZIONE

CONSIGLIATO PER
PRIMARIA E SECONDARIA DI I
E II GRADO

PROTOTIPAZIONE E STAMPA 3D

PENSATO PER LA SCUOLA

Una stampante semplice da utilizzare grazie al livellamento automatico, piano riscaldato per staccare facilmente i modelli stampati e rilevamento automatico del filamento.

La stampa verrà automaticamente sospesa quando il filamento è rotto o esaurito e la stampa verrà ripresa dopo che l'utente sostituisce il nuovo filamento;

CARATTERISTICHE TECNICHE

- Livellamento automatico;
- Adatto per vari filamenti (PLA, ABS, PETG, ecc);
- Ugello rimovibile;
- Funzione di rilevamento del filamento;
- Fotocamera integrata: registra il processo di stampa 3D in tempo reale;
- area di stampa massima: 200*220*250

COSA COMPRENDE IL KIT

STAMPANTE 3D + FILAMENTO PLA



CRICUT MAKER 4 3

STUDENTI COINVOLTI
CLASSE

SKILLS
PROGETTAZIONE
INGEGNERIA
PROTOTIPAZIONE

CONSIGLIATO PER
PRIMARIA E SECONDARIA DI I
GRADO

PROGETTA, TAGLIA, CREA

PENSATO PER LA SCUOLA

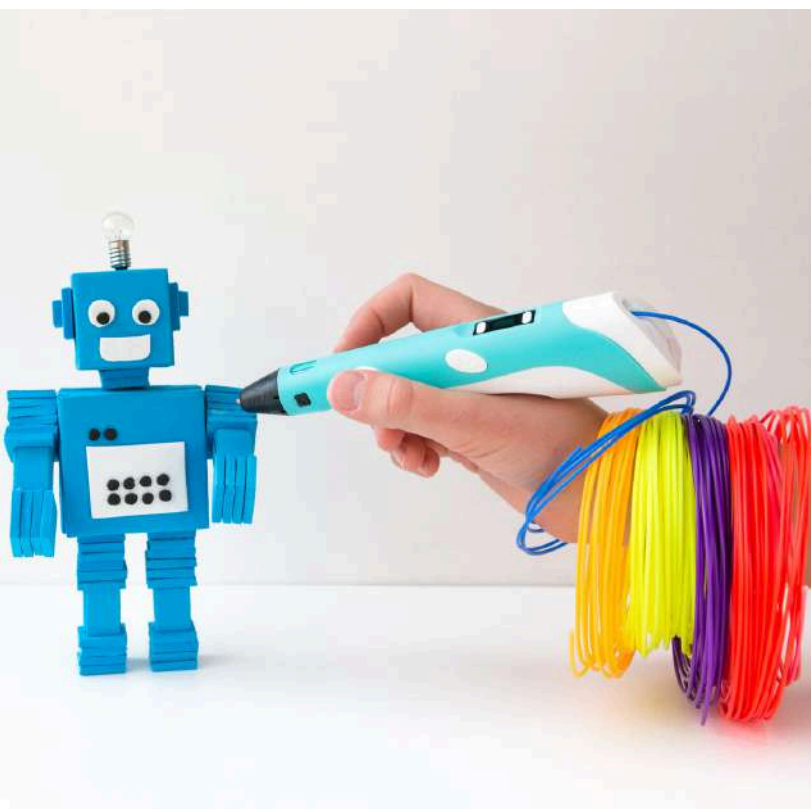
Realizza i tuoi progetti creativi con Cricut Maker™ 4, l'innovativa, potente e versatile macchina da taglio smart. Dispone di strumenti per tagliare centinaia di materiali in modo rapido e accurato, dalla carta e dal tessuto più delicati alle cose più difficili come pelle e fogli di balsa.

DESCRIZIONE

Taglia più di 300 materiali, dai tessuti alla carta più delicati, fino al cartoncino rigido, alla pelle, al legno di tiglio e molto altro ancora. È persino compatibile con gli Smart Materials™ Cricut, per realizzare facilmente anche tagli molto lunghi, fino a 3,6 m (12 ft), senza nessun tappetino da taglio.

COSA COMPRENDE IL KIT

Plotter da taglio + LAMA A PUNTA FINE (MONTATA SULLA MACCHINA)



PENNA 3D

STUDENTI COINVOLTI
CLASSE
SKILLS
PROGETTAZIONE
INGEGNERIA
PROTOTIPAZIONE

CONSIGLIATO PER
PRIMARIA E SECONDARIA DI I GRADO

PROTOTIPAZIONE E STAMPA 3D

PENSATO PER LA SCUOLA

Questa innovativa penna 3D può essere usata per creare oggetti, di qualsiasi tipo, il limite è la fantasia. Il funzionamento di questa penna 3D è molto semplice, il filamento va inserito nella parte posteriore della penna, impostiamo la temperatura adatta al tipo di materiale che stiamo utilizzando e una volta arrivata a tale temperatura ci basta premere un pulsante. Il pulsante attiva il motorino dell'estrusore, che spinge fuori dal "pennino" la plastica fusa.

CARATTERISTICHE TECNICHE

- La penna 3D è dotata di display di temperatura, led e alimentatore;
- manuale d'istruzione compreso;
- utilizza filamenti PLA o ABS;
- è inodore e non produce fumi nocivi;
- dimensione del prodotto 17.8 x 1.8 x 1.9 cm; 450 grammi



SCANNER 3D REVOPOINT POP 4 STANDARD EDITION

STUDENTI COINVOLTI
CLASSE
SKILLS
PROGETTAZIONE
SCANNER 3D
PROTOTIPAZIONE

CONSIGLIATO PER
SECONDARIA DI I E II GRADO

SCANSIONE 3D

PENSATO PER LA SCUOLA

C Immergiti in scansioni 3D vivaci e realistiche con le potenziate capacità di scansione a colori del POP 3. L'apertura della telecamera RGB, più ampia del 30%, permette al sensore di ricevere più luce, mentre i due LED bianchi illuminano e rimuovono le ombre dall'oggetto scansionato. In questo modo, il POP 3 può catturare scansioni 3D a colori più vivide e realistiche.

CARATTERISTICHE TECNICHE

- 5 Scanning Modes
- High Speed - 30 Cross-lines
- Deep Holes - 1 Line
- Marker-free - Infrared Structured Light
- Full-Field HD Scanning
- Hybrid HD Scanning
- Real-Time AI Object Segmentation & Tracking
- Photo-Realistic 3D Gaussian Splatting
- Volumetric Accuracy: 0.03 mm + 0.05 mm × L (m)
- Fast Laser Scans: Up to 105 fps
- Exceptional Outdoor Scans: Up to 100,000 lux
- No Scanning Spray Needed

DRONI



**STUDENTI COINVOLTI****1/2****SKILLS****VOLO DRONI****CONSIGLIATO PER
SECONDARIA I E II GRADO**

ESPERTO SENZA IL MINIMO SFORZO

VOLARE CON STILE

Volare è più facile di quanto pensi e DJI Mini 3 supporta una serie di funzioni intelligenti per aiutarti a familiarizzare in un istante.

- Decollo automatico;
- Return to Home (RTH);
- Il velivolo combina il GNSS con il sistema di visione verso il basso.

CARATTERISTICHE TECNICHE

DJI Mini 3 è un drone con fotocamera compatto e ultra leggero. Offre una durata della batteria estesa, straordinari video in 4K HDR per catturare colori e dettagli realistici e funzioni divertenti come riprese verticali che garantiranno scatti perfetti per i social media.

COSA COMPRENDE IL KIT

DJI Mini 3, DJI RC-N1 Remote Controller, DJI RC-N1 RC Cable (USB Type-C Connector), DJI RC-N1 RC Cable (Lightning Connector), DJI RC-N1 RC Cable (Standard Micro-USB Connector), DJI RC Intelligent Flight Battery, Spare Propellers (Pair), 6 Spare Screws, Screwdriver, Gimbal Protector, Type-C to Type-C PD Cable, USB-C Cable shoulder Bag, Two-Way Charging Hub.

**STUDENTI COINVOLTI****1-2 STUDENTI****SKILLS****PROGRAMMAZIONE****CODING****VOLO DRONI****CONSIGLIATO PER****SECONDARIA**

DRONI PER CLASSE

CODRONE EDU

Il CoDrone EDU è un drone programmabile ideale per la didattica in classe. Puoi programmarlo in Python o imparare le basi della programmazione utilizzando il codice a blocchi. Questo drone è dotato di sensori di colore, un sensore di distanza anteriore, un sensore di distanza inferiore e altri, che possono essere utilizzati all'interno del codice. Grazie al suo telaio resistente e sicuro, alle luci programmabili e all'accesso ai suoi 7 sensori, il CoDrone EDU rappresenta uno strumento di apprendimento eccellente e un modo divertente per acquisire competenze di programmazione e ingegneria.

COSA COMPRENDE

- 1 CoDrone EDU
- 1 Smart Controller
- 2 batterie ricaricabili
- 1 caricabatterie per 2 batterie
- 1 cavo micro USB (con porta USB-A)
- 1 set di eliche di ricambio (2 orarie, 2 antiorarie)
- 1 piccolo cacciavite e bullone
- 1 Guida introduttiva
- 1 set di etichette per il tuo drone e il tuo controller
- 8 tappeti di atterraggio di colore diverso

Kit vendibili in set da 10

SOFTWARE





STEAMLAB

STUDENTI COINVOLTI
300

SKILLS

VR

FISICA

CHIMICA

ELETTRONICA

SCIENZE

CLIMATE SCIENCE

CONSIGLIATO PER
SECONDARIA I E II GRADO

LABORATORI DIDATTICI 3D

SIMULAZIONI 3D

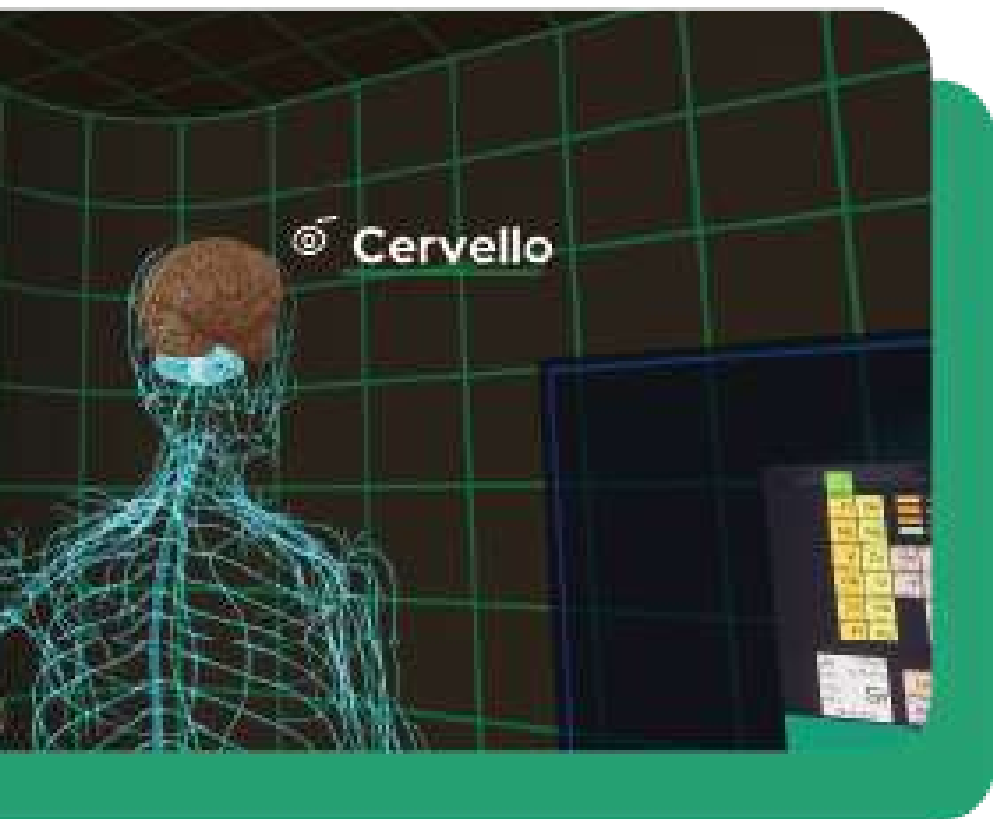
La componente STEMLAB permette l'accesso ad una suite di laboratori didattici virtuali che utilizzano la VR per dare accesso diretto a tutte le classi che utilizzano la piattaforma SCUOLAB ad un set di oltre 70 esperienze laboratoriali di Fisica, Chimica, Elettronica, Scienze, Climate Science per il rafforzamento delle competenze in ambito STEM degli studenti.

CARATTERISTICHE TECNICHE

STEMLAB si configura come uno strumento che trasforma ogni aula in un vero e proprio laboratorio didattico. Rappresenta inoltre uno strumento di lavoro autonomo in classe o da remoto per gli studenti ed un supporto di flessibilizzazione della didattica, dando la possibilità di costruire percorsi formativi esperienziali personalizzati, con risultati e stati di avanzamento tracciabili.

COSA COMPRENDE IL KIT

- 1,5 ORE DI FORMAZIONE PER DOCENTI
- ACCOUNT DOCENTI: 10
- N° ACCOUNT STUDENTI: 300
- LICENZA: Annuale



SCIENCE LAB

STUDENTI COINVOLTI
300

SKILLS
VR
SCIENZE
STEM

CONSIGLIATO PER
SECONDARIA I E II GRADO

LABORATORI DIDATTICI 3D

SIMULAZIONI 3D

La componente SCIENCE LAB permette l'accesso ad una suite di laboratori didattici virtuali che utilizzano la VR per dare accesso diretto a tutte le classi che utilizzano la piattaforma SCUOLAB ad un set di oltre 17 esperienze laboratoriali di Scienze per il rafforzamento delle competenze in ambito STEM degli studenti delle scuole Primarie e Secondarie di Primo Grado.

CARATTERISTICHE TECNICHE

SCIENCE LAB si configura come uno strumento che trasforma ogni aula in un vero e proprio laboratorio didattico, sotto la supervisione del docente, rappresentando un supporto alla didattica laboratoriale ed alla collaboratività. Rappresenta inoltre uno strumento di lavoro autonomo in classe o da remoto per gli studenti ed un supporto di flessibilizzazione della didattica, dando la possibilità di costruire percorsi formativi esperienziali personalizzati, con risultati e stati di avanzamento tracciabili.

COSA COMPRENDE IL KIT

- 1,5 ORE DI FORMAZIONE PER DOCENTI
- ACCOUNT DOCENTI: 10
- N° ACCOUNT STUDENTI: 300
- LICENZA: Annuale

**STUDENTI COINVOLTI**
30**SKILLS****LABORATORI VR**
DEBATE
FLIPPED CLASSROOM
MACHINE LEARNING**CONSIGLIATO PER**
SECONDARIA I E II GRADO

LABORATORI DIDATTICI 3D

SIMULAZIONI 3D

DIXIT è uno strumento di potenziamento della didattica che allarga il concetto di laboratorio virtuale utilizzando tecnologie innovative come gli avatar e il Machine Learning per rendere gli studenti protagonisti del processo di creazione, organizzazione e trasferimento della conoscenza. L'addestramento può essere finalizzato a intraprendere differenti utilizzi all'interno del setting didattico, dalla verifica delle conoscenze in modalità "flipped classroom", alla creazione di un dibattito, fino al lancio di vere e proprie "challenge" all'interno della classe.

CARATTERISTICHE TECNICHE

L'addestramento attraverso la piattaforma SCUOLAB di avatar che rappresentano figure prominenti della storia e della cultura mondiale o rappresentanti dell'umanità contemporanea diventa uno strumento che permette di supportare la capacità di comprensione e la rielaborazione di specifici focus didattici.

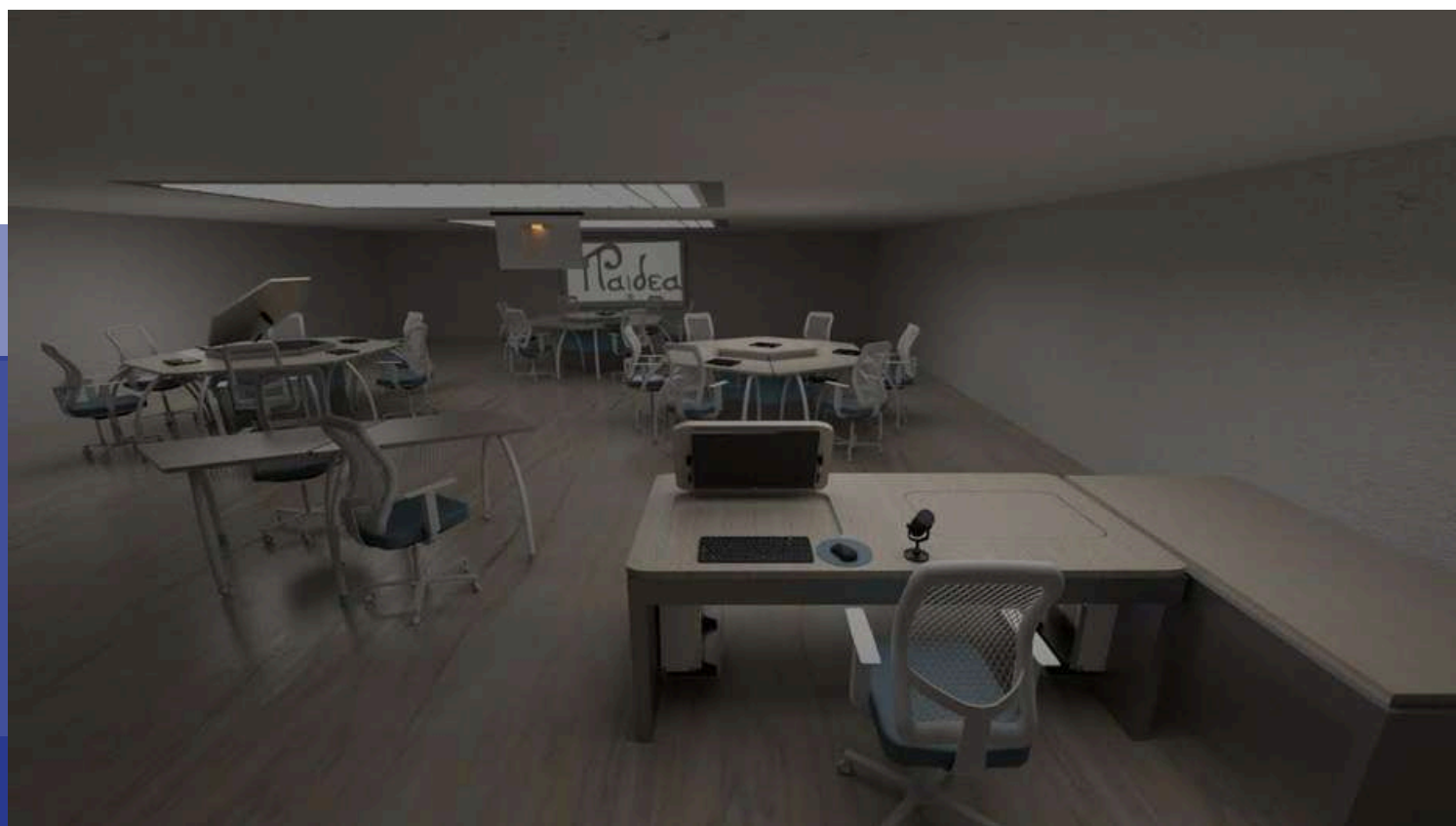
COSA COMPRENDE IL KIT

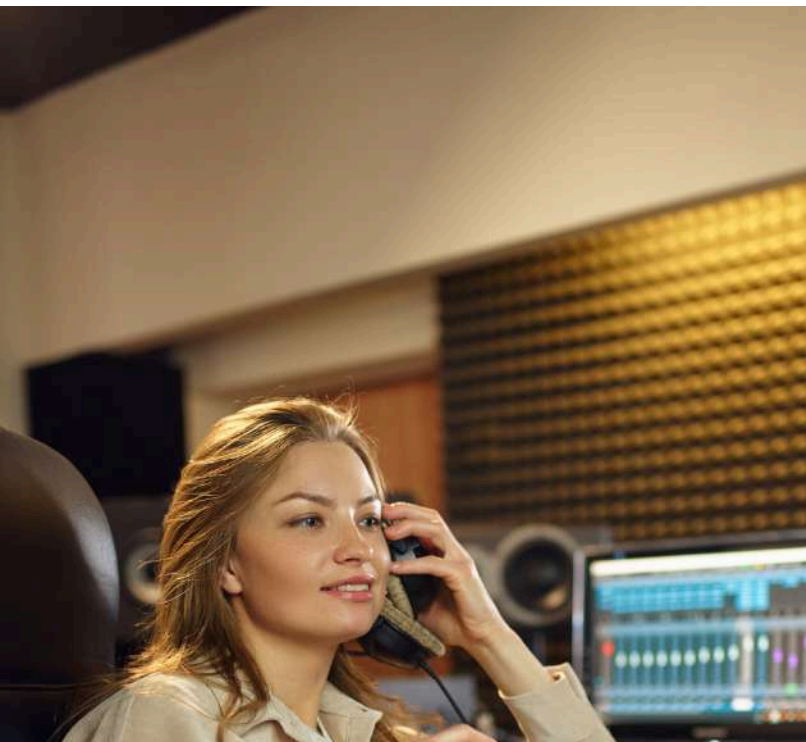
- N° ACCOUNT DOCENTI: 5
- N° ACCOUNT STUDENTI: 30
- LICENZA: Annuale

STRUMENTI COMPENSATIVI DIGITALI



ACCESSORI PER LABORATORI





LABORATORIO DI MUSICA DIGITALE

SKILLS
COMPOSIZIONE
REGISTRAZIONE PROFESSIONALE
EDITING AUDIO

CONSIGLIATO PER
SECONDARIA II GRADO

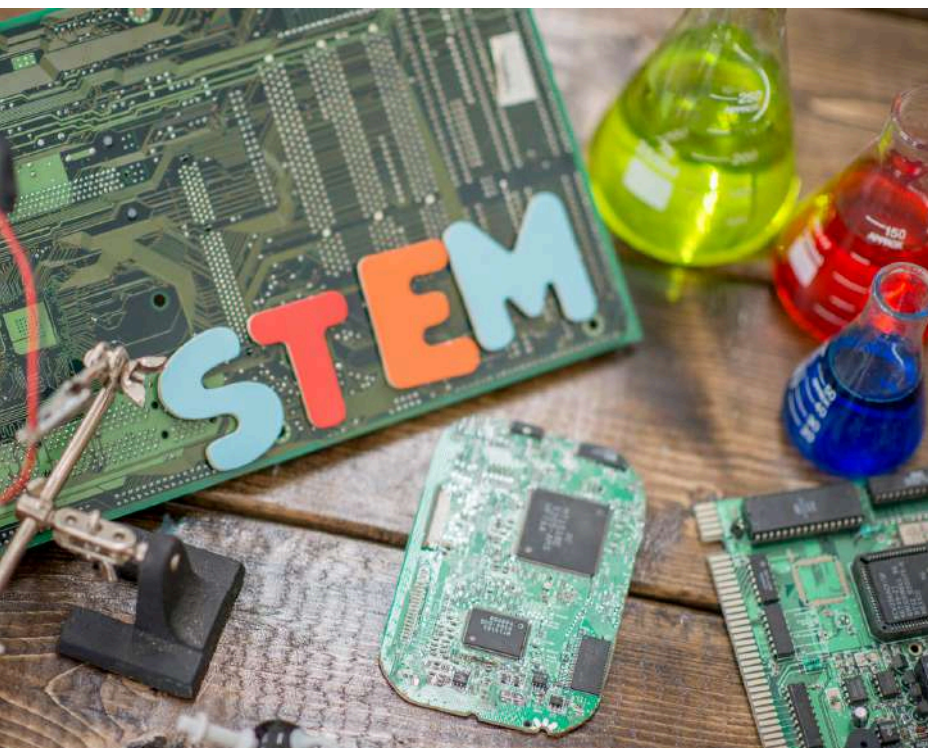
COMPONI E CREA

PER LE PROFESSIONI DEL DOMANI

Odom (2000) sostiene che nelle scuole in cui le ICT sono disponibili e vengono utilizzate dagli insegnanti, gli studenti dimostrano di raggiungere migliori risultati nella composizione. Certamente il computer cambia le consuetudini legate alla composizione facilitandone lo svolgimento. In particolare esso permette di svincolarsi dalle abilità esecutive: il musicista non deve più suonare il brano per riascoltarlo in quanto il computer permette di riprodurre la musica in maniera automatizzata. Questo consente al musicista di concentrarsi esclusivamente sull'ascolto del brano e non più sulla sua esecuzione.

COSA COMPRENDE

Cabina insonorizzata/pannelli di isolamento acustico
Scrivania
Sedia
PC
Software DAW (Digital Audio Workstation)
Interfaccia audio a due canali
Cuffie
Casse
Microfono
Cavi
Antipop



LABORATORIO DI MAKING

SKILLS
INGEGNERIA
ELETTRONICA
PROTOTIPAZIONE
PROGRAMMAZIONE

CONSIGLIATO PER
SECONDARIA II GRADO

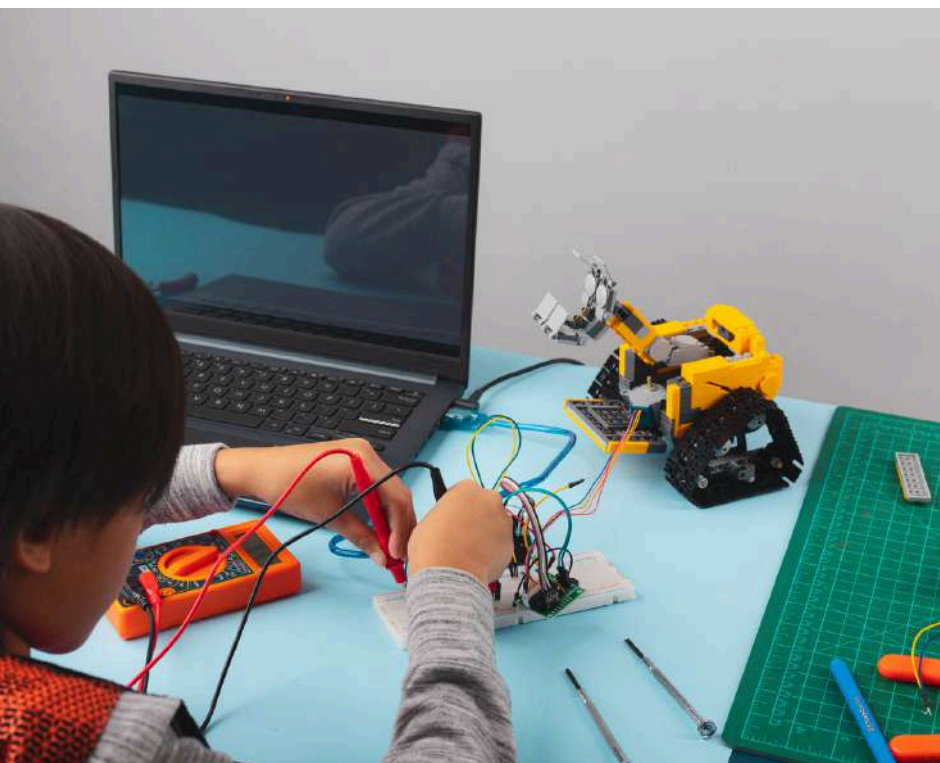
DIVENTA UN VERO MAKER

UN LABORATORIO PENSATO PER IL MAKING

Diventa un vero maker con il nostro nuovo laboratorio di making! Offriamo un'ampia gamma di strumentazioni per soddisfare ogni esigenza dei maker, tra cui diversi tipi di microcontrollori, una vasta selezione di sensori e attuatori, stampanti 3D veloci e versatili per una prototipazione ancora più rapida e in materiali differenti, banchi dedicati per l'assemblaggio dei progetti e utensileria e attrezzi per il making.

COSA COMPRENDE

- Stampanti 3D
- Banchi da lavoro
- PC
- Scrivanie
- Microcontrollori
- Sensori
- Attuatori
- Componenti elettroniche
- plotter da taglio
- Armadi
- Cassettiere
- Utensileria
- Lasercutter



**LABORATORIO DI CODING
CREATIVO**

**SKILLS
INGEGNERIA
ELETTRONICA
PROTOTIPAZIONE
PROGRAMMAZIONE**

**CONSIGLIATO PER
SECONDARIA II GRADO**

DAI SFOGO ALLA CREATIVITÀ

PER LE PROFESSIONI DEL DOMANI

Un laboratorio allestito con tavoli di coworking e postazioni dedicate a specifiche attività. Un luogo in cui docenti e studenti lavorano insieme per prototipare e sperimentare nuove tecnologie. In particolare si utilizzeranno robot, kit con schede programmabili, sensori attuatori e componenti elettroniche.

COSA COMPRENDE

Postazione di coworking per 10 studenti
Banco da lavoro con vani portaoggetti
Armadietto contenitore
PC
Piccola utensileria
kit ST di programmazione
Robot-Kart programmabili
Robot Lego Programmabili



**LABORATORIO DI
CYBERSECURITY**

**SKILLS
CYBERSECURITY
PROGRAMMAZIONE
SISTEMI E RETI**

**CONSIGLIATO PER
SECONDARIA II GRADO**

SICUREZZA INFORMATICA

PER LE PROFESSIONI DEL DOMANI

Per cybersecurity s'intende quel ramo della sicurezza informatica che comprende gli strumenti e le tecnologie usati per proteggere i sistemi digitali dalle minacce esterne.

Parlare di cybersecurity negli istituti significa guardare al futuro e agire sul presente. L'obiettivo a cui ambire è quello di includere la sicurezza informatica nell'offerta formativa degli alunni delle scuole e secondarie.

COSA COMPRENDE

- switch cisco
- router cisco
- Firwewall fisico cisco
- PC portatili con ParrotOS o Kali linux
- Cavi e strumenti per il cablaggio



LABORATORIO DI GRAFICA E CGI

SKILLS
MODELLAZIONE 3D
GRAFICA
DISEGNO

CONSIGLIATO PER
SECONDARIA I E II GRADO

IMMAGINA. DISEGNA. CREA.

TUTTO IL NECESSARIO PER LA GRAFICA

Crea mondi digitali e personaggi straordinari con il nostro nuovo laboratorio di grafica, modellazione 3D e CGI! Siamo orgogliosi di presentare il nostro spazio dedicato a tutti gli appassionati di tecnologia e arte. Il laboratorio può essere dotato di workstation ad alte prestazioni, software di grafica e modellazione 3D di alta qualità, tavolette grafiche per una precisione assoluta nella creazione di modelli e banchi per il coworking per coloro che desiderano condividere le proprie conoscenze e collaborare con altri artisti.

COSA COMPRENDE

- Computer ad alte prestazioni
- Tavolette grafiche
- Postazioni per coworking
- Proiettori per presentazioni
- Possibilità di includere Schermi ad alta risoluzione
- Software Sketchup
- Possibilità di inserire visori VR e twinmotion software
- Software Adobe



LA CASA DEL FUTURO CON L'IOT

UN PASSO AVANTI NELLA DOMOTICA.

Benvenuti nel futuro della tecnologia domestica! Siamo lieti di presentare il nostro laboratorio di domotica e IOT. Offriamo una vasta gamma di sensori, attuatori, microcontrollori e moduli di comunicazione per la creazione di sistemi IOT avanzati e personalizzati.

Abbiamo anche tutti gli strumenti di prototipazione che un vero appassionato di IOT potrebbe desiderare, tra cui breadboard, cavi, pinze, alimentatori e molto altro. Costruendo la vostra infrastruttura di rete, con accesspoint, switch e dispositivi di rete, avrete sempre la massima connettività per la gestione dei vostri progetti.

Abbiamo anche tavoli e sedie per il coworking, pc portatili per la vostra comodità e armadi e cassettiere per lo stoccaggio di materiali e strumenti. Il nostro laboratorio è il luogo ideale per i maker e gli appassionati di tecnologia che desiderano esplorare e sperimentare con la domotica e l'IOT

COSA COMPRENDE

Computer portatili e tablet
switch, access point e cavi ethernet
Assistenti vocali
prese e lampadine intelligenti
microcontrollori dotati di connettività wifi
sensori e attuatori
tavoli per il coworking
armadi
cassettiere
utensileria



LABORATORIO DI DRONI

SKILLS
CODING E
PROGRAMMAZIONE
RC
COREOGRAFIA AEREA

CONSIGLIATO PER
SECONDARIA II GRADO

SFIDE IN VOLO

PER LE PROFESSIONI DEL DOMANI

Quella dei droni è una nicchia che offre opportunità professionali, poca concorrenza e possibilità di fare carriera. Il mondo dei droni è in continua evoluzione: ogni giorno nuovi settori aprono la loro porta a questa tecnologia d'avanguardia, offrendo sbocchi professionali e opportunità molto profittevoli a chi decide di intraprendere una carriera in questo mondo.

Realizza un laboratorio di droni con l'apposita attrezzatura da training per acquisire skills da esperto nel controllo aereo di droni. Organizza competizioni realizzando un apposito campo da gara. Programma i droni per realizzare bellissime coreografie aeree o per gareggiare autonomamente.

COSA COMPRENDE

Campo da gara per droni
Droni programmabili e radiocomandati
Reti di sicurezza
Possibilità di aggiungere postazioni di simulazione di volo.



AGRITECH LAB

SKILLS
IOT

PROGRAMMAZIONE
PROBLEM SOLVING
COOPERAZIONE

CONSIGLIATO PER
SECONDARIA II GRADO

AGRICOLTURA 4.0

PER LE PROFESSIONI DEL DOMANI

L'agricoltore 4.0 che si affida alla tecnologia dell'Internet delle Cose monitora e gestisce continuamente coltivazioni, macchinari e impianti. Solo così può migliorare resa e qualità del suo lavoro efficientando, al contempo, le risorse energetiche a disposizione dell'impresa agricola. Il suo scopo sono colture rigogliose, animali sani e felici e macchinari sempre a punto per avere i prodotti più gustosi grazie a procedure ecosostenibili.

Un appezzamento di terra, una serra o una stalla equipaggiati con tecnologia IoT consentono agli studenti delle discipline agrarie di toccare con mano la natura e lavorare in simbiosi con lei, mettendo alla prova attivamente le strategie e le soluzioni da loro elaborate.

COSA COMPRENDE

1. Soluzione completa IoT 4.0 per l'Agritech Lab
2. Monitor Touch 75 " con Ops integrato per poter ottimizzare la visualizzazione dei dati e delle attività didattiche. Il pc integrato nel monitor lo rende un All In one Touch a tutti gli effetti e quindi permette al docente di essere libero di gestire il laboratorio e le attività direttamente dal Monitor senza pc aggiuntivi , permette comunque al docente in caso volesse di collegare il proprio Notebook al monitor.
3. Notebook per gli studenti nelle proprie postazioni o in esterna
4. Arredi completi di tavoli e sedute per studenti e docente



LABORATORIO DELL VDI INFRASTRUCTURE

SKILLS IOT

**PROGRAMMAZIONE
PROBLEM SOLVING
COOPERAZIONE**

**CONSIGLIATO PER
SECONDARIA II GRADO**

SOLUZIONE PER LABORATORIO DI GRAFICA

PROFESSIONI DEL DOMANI

il progetto di virtualizzazione e remotizzazione dei laboratori dell'istituto si pone come obiettivo quello di creare una infrastruttura digitale centralizzata di proprietà della scuola per progettare da un'unica sede tutte le attività ed esigenze digitali presenti e future.

L'investimento si pone come primo step di una strategia digitale trasversale della scuola che preveda tecnologie di applicazione universale che permetta di gestire differenti esigenze specifiche (dal cloud computing alla modellazione e stampa 3d, fino alla creazione di servizi e prodotti digitali). Non solo: viene completamente rivoluzionato l'uso degli spazi in quanto sparisce la necessità di laboratori fisici; essi saranno ovunque saranno i ragazzi collegati al cluster. Gli interventi di manutenzione e riparazione si riducono rispetto alla situazione attuale, in quanto si opererà principalmente sul cluster centrale e meno sui vari dispositivi client assegnati agli studenti.

COSA COMPRENDE

1. Soluzione completa DELL VDI INFRASTRUCTURE
2. Monitor Touch 75 "per poter ottimizzare la visualizzazione dei dati e delle attività didattiche.
3. Notebook per gli studenti nelle proprie postazioni
4. Arredi completi di tavoli e sedute per studenti e docente

PER INFORMAZIONI E ACQUISTI: INFO@PAIDEA.IT

[...] nessuno di noi è in grado di fermare lo sviluppo tecnologico: perché è qualcosa che cammina per conto suo, attraverso sterminate ramificazioni che si estendono ormai in tutto il mondo. [...]. Limitarsi a denunciare i rischi dello sviluppo tecnologico non è quindi sufficiente, perché, comunque, la tecnologia continuerà ad avanzare (e la gente a usarla). [...]. Quello che si può fare è prender atto di questa situazione e, per quanto possibile, governarla.

Piero Angela